

**PERANCANGAN SISTEM METODE PEMBELAJARAN OBJEK
DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA PADA
SISWA/SISWI TINGKAT DASAR MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH CS5 (STUDY KASUS PADA MIN JEUREULA I
ACEH BESAR)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia**



Oleh :

**NAMA : NURFADHILLAH
NIM : 131020120103**

**PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

**PERANCANGAN SISTEM METODE PEMBELAJARAN OBJEK
DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA
PADA SISWA/SISWI TINGKAT DASAR MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS 5
(STUDY KASUS PADA MIN JEUREULA 1 ACEH BESAR)**

Tugas Akhir oleh Nurfadhillah ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada
Tanggal 19 Juli 2014

Dewan Penguji :

1. Ketua : Faisal Tifta Zany M.Sc

2. Anggota : Muttaqin, S.T., M.Cs

3. Anggota : Malahayati, S.T., MT

**PERANCANGAN SISTEM METODE PEMBELAJARAN
OBJEK DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS
MULTIMEDIA PADA SISWA/SISWI TINGKAT DASAR
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 5
(STUDY KASUS PADA MIN JEUREULA 1 ACEH BESAR)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia**

Oleh

Nama : Nurfadhillah
Nim : 131020120103

Disetujui,

Penguji I

Penguji II

(Muttaqin, S.T., M.Cs)

(Malahayati, ST.,MT)

Ketua Prodi Teknik Informatika

Pembimbing,

(Fathiah, S.T., M.Eng)

(Faisal Tifta Zany, M.Sc)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

(Jurnalis J. Hius, ST, MBA)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam yang berilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM METODE PEMBELAJARAN OBJEK DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA PADA SISWA/SISWI TINGKAT DASAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 STUDY KASUS PADA MIN JEUREULA I ACEH BESAR”**.

Ucapan Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada semua orang yang telah membantu dalam proses pembuatan Laporan Skripsi ini baik dari awal hingga selesai, di antaranya:

1. Kepada Bapak Dedi Zefrizal, ST selaku Ketua Universitas U'Budiyah Indonesia
2. Kepada Ibu Marniati M.Kes selaku Rektor Universitas U'Budiyah Indonesia
3. Kepada Jurnalis J.Hius, ST.,MBA selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas U'Budiyah Indonesia.
4. Kepada Ibu Fathiah ST.,M.Eng Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
5. Kepada Bapak Faisal Tifta Zany M.Sc sebagai pembimbing utama yang telah meluangkan waktu ditengah-tengah kesibukannya guna membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
6. Kepada Seluruh staff akademik UII yang telah banyak membantu penulis dalam penyelesaian administrasi.
7. Kepada seluruh teman-teman khususnya FIKOM Jurusan Teknik Informatika Non Reg angkatan 2013, nurul, dewi, viza dan kak ema yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis selama menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
8. Kepada ibunda dan kedua abang tercinta, yang telah banyak memberikan motivasi, doa dan dukungan untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini.

Banda Aceh , 15 Juli 2014

Penulis

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Inggris, sekarang sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat sekarang, apalagi Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Pembelajaran Bahasa Inggris sangat penting untuk dipahami oleh anak maupun dewasa. Tapi dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan menggunakan media buku sebagai pembelajaran dapat membuat murid menjadi bosan karena penyajiannya, waktu belajar di kelas yang tidak lama serta pertemuan antara guru dan murid yang terbatas khususnya dalam mata pelajaran agama menjadi kendala dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan metode klasikal. Media pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi komputer bisa mengatasi kejenuhan tersebut. Dengan membuat suatu aplikasi pembelajaran bahasa Inggris menggunakan Adobe Flash CS 5, dapat memberikan banyak tampilan-tampilan gambar yang menarik. Penulisan ini akan menyajikan informasi mengenai pembelajaran dalam Bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan fasilitas dalam Adobe Flash CS 5 secara tidak langsung dapat meningkatkan mutu, sehingga dapat memberikan hasil yang optimal.

Dengan permasalahan ini, penelitian mengangkat sebuah rumusan masalah dengan judul ***“PERANCANGAN SISTEM METODE PEMBELAJARAN OBJEK DALAM BAHASA INGGRIS PADA SISWA/SISWI TINGKAT DASAR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5, STUDY KASUS PADA MIN JEUREULA I ACEH BESAR”***

Kata kunci: *Adobe flash, Bahasa Inggris, Animasi*

ABSTRACT

Learning English, now has become a necessity for people now, especially English is the international language. Learning English is very important to be understood by children and adults. But in learning English using the book as a learning media can make students become bored because of the presentation, the classroom time is not long and the meeting between the teacher and students are limited, especially in the subjects of religion an obstacle in studying English with classical methods. New media learning using computer technology can overcome the boredom. By creating an English learning application using Adobe Flash CS 5, can provide many displays an interesting picture. This paper will provide information on learning English. By utilizing the facility in Adobe Flash CS 5 may indirectly improve the quality, so as to provide optimal results.

With this issue, the research raised a formulation of the problem with the title ***"SYSTEM DESIGN METHOD IN ENGLISH LEARNING IN OBJECT student / student BASIC LEVEL USING ADOBE FLASH CS5, MIN CASE STUDY ON BIG JEUREULA I ACEH"***

Keywords: *Adobe flash, English, Animation*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.	1
1.2 Batasan Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar	6
2.2 Perlunya Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan.....	9
2.3 Adobe Flash Cs 5.....	10
2.4 Pengertian Multimedia.....	10
2.5 Struktur Aplikasi Multimedia.....	11
2.6 Komponen Multimedia.....	12
2.7 Komponen Teks.....	13
2.8 Komponen Gaphic.....	13
2.9 Komponen Sound (Suara).....	14
2.10 Komponen Video.....	14
2.11 Animasi.....	15
2.12 Lingkungan Kerja Adobe Flash.....	16
2.13 Flowchart.....	18
 BAB III METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Tempat Dan Waktu penelitian.....	19
3.2 Jadwal Kegiatan Proyek Akhir.....	19
3.3 Alat Dan Bahan	19
3.4 Prosedur Kerja.....	20
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Pembuatan Aplikasi Menggunakan <i>Adobe Flash Cs5</i>	27
4.2.Tampilan Halaman Pembuka.....	27
4.3.Tampilan Halaman Learning.....	27

4.4.Tampilan Halaman Sub Menu.....	28
4.5.Tampilan Halaman Sub Menu Pembelajaran.....	29
4.5.1.Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas 4.....	29
4.5.2.Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas 5.	29
4.5.3.Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas 6.....	30
4.6.Tampilan Item Part Of Body.....	31
4.7.Tampilan Item Stationery.....	31
4.8.Tampilan Item Tour.....	32
4.9.Tampilan Item Vehicle.....	33
4.10.Tampilan Item Clothes.....	34
4.11.Tampilan Item Profession.....	34
4.12.Tampilan Halaman Greeting.....	35
4.13.Tampilan Halaman Profil.....	36
4.14.Pelaksanaan Kuis.....	36
4.15.Tingkat Pengembalian Kuis.....	36
4.16.Hasil Kuis.....	37
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1.Kesimpulan.....	38
5.2.Saran.....	38
 DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	40

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Flowchart Aplikasi.....	22
Gambar 3.2. Rancangan Tampilan Menu Utama.....	23
Gambar 3.3. Rancangan Tampilan Sub Menu Utama.....	24
Gambar 3.4. Rancangan Tampilan Menu Pembelajaran.....	24
Gambar 3.5. Rancangan Tampilan Materi Pembelajaran.....	25
Gambar.4.1. Gambar tampilan Halaman Pembuka.....	27
Gambar.4.2. Gambar Tampilan Halaman Learning.....	28
Gambar.4.3. Gambar Tampilan Halaman Sub Menu.....	28
Gambar.4.4 Gambar Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas 4...	29
Gambar.4.5 Gambar Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas 5...	30
Gambar.4.6 Gambar Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas 6...	30
Gambar.4.7 Gambar Tampilan Part Of Body.....	31
Gambar.4.8 Gambar Tampilan Stationery.....	32
Gambar.4.9. Gambar Tampilan Tour.....	32
Gambar.4.10.Gambar Tampilan Vehicle.....	33
Gambar.4.11.Gambar Tampilan Clothes.....	34
Gambar.4.12.Gambar Tampilan Profession.....	34
Gambar.4.13.Gambar Tampilan Greeting.....	35
Gambar.4.14.Gambar Tampilan Profil Penulis.....	36

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel.2.1.Tabel Simbol – Simbol Flowchart.....	18
Tabel.3.1.Tabel Jadwal Pembuatan.....	19
Tabel.3.2.Tabel Alat Dan Bahan.....	20
Tabel 4.1.Tabel Hasil Kuisisioner.....	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Inggris, sekarang sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat sekarang, apalagi Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional. Pembelajaran Bahasa Inggris sangat penting untuk dipahami oleh anak maupun dewasa. Tapi dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan menggunakan media buku sebagai pembelajaran dapat membuat murid menjadi bosan karena penyajiannya, jumlah jam di kelas yang tidak lama serta pertemuan antara guru dan murid di kelas menjadi kendala dalam mempelajari Bahasa Inggris dengan metode klasikal, metode pembelajaran yang masih mengacu pada buku cetak, serta tampilan pembelajaran masih menggunakan alat peraga benda mati. Media pembelajaran baru dengan memanfaatkan teknologi komputer bisa mengatasi kejenuhan tersebut. Dengan membuat suatu aplikasi pembelajaran bahasa Inggris menggunakan Adobe Flash CS5, dapat memberikan banyak tampilan-tampilan gambar yang menarik. Penulisan ini akan menyajikan informasi mengenai pembelajaran dalam Bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan fasilitas dalam Adobe Flash CS5 secara tidak langsung dapat meningkatkan mutu, sehingga dapat memberikan hasil yang optimal.

Lembaga pendidikan sekolah dasar, berkewajiban memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Kewajiban ini tertuang didalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 tahun 2006, tentang prinsip pelaksanaan kurikulum.

Berdasarkan prinsip pelaksanaan kurikulum tersebut, peserta didik harus mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis dan menyenangkan. Menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. (Harun, 2011)

Sumber belajar dengan pendekatan multimedia merupakan tantangan bagi lembaga pendidikan sekolah dasar untuk mewujudkan prinsip tersebut. Dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kemampuan untuk membuat sumber belajar dengan pendekatan multimedia semakin mudah.

Min Jeureula I Aceh Besar merupakan sebuah tempat pendidikan tingkat dasar yang memiliki 12 Rombel (Rombongan Belajar), setiap kelas mempunyai 2 rombel yang terdiri dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Pembelajaran Bahasa Inggris menjadi salah satu pelajaran yang dipelajari murid tingkat 3 sampai dengan tingkat 6. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan murid adalah media buku cetak yang sesuai dengan kurikulum berjalan. Media pembelajaran tersebut, terkadang membuat murid bosan menghadapi pelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu ditingkatkan melalui animasi pembelajaran, sehingga dapat menangkap semangat dan keceriaan murid dalam menghadapi pembelajaran.

Oleh karena itu, Perancangan Sistem metode Pembelajaran Objek Bahasa Inggris menggunakan adobe flash dapat memberikan manfaat bagi murid dalam pembelajaran, sehingga murid tidak pernah bosan untuk melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka secara umum yang menjadi permasalahannya adalah sebagai berikut:

1. Murid terasa jenuh dengan pembelajaran media cetak buku, yang hanya melihat gambar mati tanpa bergerak.
2. Menjadikan pembelajaran multimedia yang interaktif bagi siswa dan siswi, sehingga siswa dan siswi tidak lamban dalam menerima pembelajaran.
3. Bagaimana mendesain, membangun serta mengimplementasikan suatu aplikasi menggunakan Adobe Flash CS5 sebagai metode pembelajaran dalam bahasa inggris tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI).

4. Metode yang akan dibuat adalah pembelajaran dalam bahasa Inggris menggunakan software utama Adobe Flash CS5. Software-software pendukung pembuatan program ini meliputi Adobe Photoshop CS5.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana Merancang tampilan dan aplikasi dapat sesuai dengan kriteria pada siswa atau siswi Madrasah Ibtidaiyah.
2. Bagaimana cara mempermudah memberikan pembelajaran yang interaktif bagi siswa dan siswi, sehingga pembelajaran tidak jenuh.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pemahaman anak dalam pembelajaran bahasa Inggris tingkat dasar.
2. Merancang dan membuat aplikasi metode pembelajaran object dalam bahasa Inggris tingkat madrasah ibtidaiyah menggunakan Adobe Flash CS5 dengan cakupan gambar, tulisan, suara dan animasi.
3. Membantu Para Guru dalam memberikan pemahaman tentang pembelajaran bahasa Inggris pada murid tingkat dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya media pembelajaran ini menjadikan pembelajaran yang interaktif bagi siswa dan siswi.
2. Menjadikan aplikasi ini media pembantu tambahan guru dalam mengajar bahasa Inggris untuk meningkatkan standar kompetensi dan kompetensi dasar Bahasa Inggris untuk Madrasah Ibtidaiyah.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan tugas akhir ini disajikan kedalam bentuk terstruktur dan sistematis sehingga mempermudah pembaca untuk memahami Tugas Akhir ini. Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis menjelaskan uraian teoritis tentang pembelajaran bahasa inggris tingkat sekolah dasar, perlunya penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan, Adobe Flash CS5, pengertian multimedia, struktur aplikasi multimedia, komponen-komponen dalam adobe flash, animasi dan lingkungan kerja adobe flash dan flowchart.

BAB 3 : METODELOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang tempat dan waktu penelitian, alat dan bahan, metode pengumpulan data, proses kerja, desain Diagram Alir (*Flowchart*), dan desain aplikasi media pembelajaran.

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hasil program yang telah dibuat penulis.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan kesimpulan mengenai perancangan sistem metode pembelajaran objek dalam bahasa inggris berbasis multimedia yang telah dibentuk dan saran yang diberikan oleh penulis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar

Bahasa merupakan sebuah kesatuan yang dibentuk dari berbagai unsur dan elemen yang dikenal sebagai komponen dan keahlian. Komponen disini berarti sebagai bagian pembentuk suatu bahasa dan secara singkatnya merupakan dasar yang dapat dicapai atau dikuasai sebelum menuju kemampuan dan keahlian berbahasa. Dalam tahap ini, peserta pembelajaran dapat menguasai tiga unsur dasar, yaitu *Vocabulary* (kosakata), *Pronunciation* (pelafalan) dan *Grammar/Structure* (struktur kalimat). Ketiga komponen ini merupakan dasar menuju tahapan berikutnya yang merupakan keahlian. Keahlian sendiri terdiri dari empat unsur yang membentuknya yaitu, *Reading*, *Speaking*, *Listening* dan *Writing*. Keempat keahlian ini merupakan indikator yang jelas untuk melihat kemampuan anak berbahasa, khususnya bahasa inggris (Firmanto, 2007 : 9)

Di Indonesia, umumnya saat ini mencantumkan pelajaran bahasa inggris sebagai muatan lokal bagi sebagian besar madrasah ibtidaiyah, dengan maksud, siswa diterapkan untuk mempelajari bahasa inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang dipilhkan dan harus mereka pelajari seperti mata pelajaran lain. Para praktisi pendidikan beranggapan bahwa bahasa inggris merupakan salah satu bahasa yang paling penting, karena beberapa faktor yang dominan seperti literatur berbagai ilmu pengetahuan yang umumnya berbahasa inggris, dan hal yang paling sederhana adalah buku petunjuk penggunaan alat elektronik yang selalu memakai bahasa inggris.

Pemerintah pun tidak menutup mata akan penting nya hal ini. Sejak Biaya Operasional Sekolah (BOS) dimulai sejak bulan juli 2005 untuk membantu siswa pendidikan dasar (SD dan SMP) dalam hal biaya pendidikan khususnya berbagai macam iuran yang ada dalam pendidikan dasar, pemerintah menurunkan anggaran pendidikan kedua yang berfungsi membantu siswa tidak mampu untuk pengadaan

buku yang lebih dikenal dengan nama BOS, yaitu (Biaya Operasional Sekolah untuk buku).

Bermunculan berbagai macam penerbit buku yang mempromosikan buku mereka, para penerbit seolah berlomba memasarkan buku mereka dan ini tentu saja akan menambah berat beban pendidik kita untuk memilah dan memilih buku yang layak dengan kebutuhan para peserta didiknya.

Berbagai jenis buku yang masuk kesekolah pada umumnya sudah mencakup pada seluruh komponen dan keahlian yang harus dikuasai siswa ditingkat tertentu, tetapi pada umumnya penekanan itu terlihat secara merata. Artinya tidak ada satu komponen dan keahlian yang harus dikuasai lebih dahulu. Semua komponen dan keahlian yang harus dikuasai lebih dahulu. Semua komponen dan keahlian dapat dikuasai secara bersama-sama. Semua siswa tanpa terkecuali dapat mempelajari Speaking dan Vocabulary atau yang lain dalam waktu yang bersamaan walaupun yang dimaksud *speaking* disini adalah sebuah kalimat yang sangat sederhana. Bisa dibayangkan bagaimana susahnya siswa Madrasah Ibtidaiyah untuk melafalkan berbagai kata yang menyusun kalimat secara benar dan harus sama dengan pelafalan *native* (orang inggris asli) tanpa mengindahkan bahwa orang Indonesia mempunyai pelafalan yang sangat sulit menghilangkannya.

Sering sekali kita temui siswa Sekolah Dasar menuliskan angka satu dalam bahasa inggris dengan kata *wan* yang jelas sekali terlihat berapa lemahnya penguasaan mereka terhadap kosakata yang harusnya mereka pahami pelafalan dan bagaimana ejaan yang sesuai.

Sangatlah penting untuk mengoreksi diri dan melihat serta mencermati segala sesuatu. Ketika siswa melakukan kesalahan yang mungkin bagi sebagian besar guru fatal, tidaklah salah jika melihat dahulu pokok persoalannya. Dimana salahnya, pasti kita akan secara jelas mengatakan kemampuan kosakata tidak hanya dalam pemahaman arti kata, tapi juga dalam penulisan kosakata yang benar dan penggunaannya.

Buku penunjang pokok maupun lembar kerja siswa pada umumnya memuat keseluruhan pokok materi baik komponen keahlian tanpa adanya penunjang khusus mana yang harus didahulukan. Semuannya diberikan secara

tergabung dan secara implisit, guru menetapkan sendiri materi yang diperlukan. Kosakata sendiri diberikan secara monoton selalu sama cara dan penggunaannya dari satu bab ke bab yang selanjutnya. Penulis dan penerbit cenderung menggunakan gambar dan setelah itu meminta siswa menjodohkan kata dan artinya.

Beberapa hal yang patut dipertimbangkan disini ialah tingkat kebosanan siswa yang selalu mendapat kosakata dengan cara yang cenderung sama dari satu bab ke bab lainnya, dan bahkan ada beberapa buku yang mencantumkan gambar dengan keterangan tulisan yang berbeda antara satu gambar dengan gambar lainnya. Tidak ada perbedaan mana gambar plural dan singular. Semuanya ditulis berdasarkan gambar, bahkan ada beberapa buku yang langsung menuliskan kosakata langsung digabung dalam kalimat sederhana, padahal dalam laporan hasil pembelajaran ada beberapa aspek yang harus dinilai. Bagaimana kita sebagai tenaga pengajar mampu menilai tiap aspek jika unsur penilaiannya dibuat terintegral tanpa adanya pembagian yang jelas.

Waktu yang diberikan untuk muatan lokal sendiri hanya dua jam pelajaran dalam satu minggu, yang artinya dalam satu minggu siswa hanya mendapatkan waktu satu jam untuk mempelajari berbagai komponen dan keahlian dalam Bahasa Inggris. Dalam waktu yang seperseki jam itu para siswa SD dituntut untuk mampu menuliskan dan melafalkan ataupun mengubah sebuah kata sederhana Bahasa Inggris kedalam sebuah kalimat sederhana dengan susunan yang tepat.

Kebijakan pemerintah yang cukup memberikan angin segar dewasa ini ialah pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang secara bebas bisa didefinisikan guru bisa mengembangkan berbagai materi yang sesuai dengan lingkungan sekitar dan sekaligus penilaiannya. Guru berubah menjadi tokoh sentral untuk mengembangkan berbagai indikator untuk mencapai kompetensi dasar tertentu. Jadi dalam hal ini, peran guru bahasa inggris untuk memilih dan memilih mana yang harus diajarkan dan mana yang harus menunggu untuk diajarkan merupakan kunci sukses siswa dalam pembelajaran bahasa inggris.

2.2. Perlunya Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pendidikan

Proses Belajar Mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Menggambar adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau tiga dimensi adalah penggambaran yang sering dilakukan. Pada zaman informasi, menggambarkan suatu perkembangan dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan dengan suara (*audio*). Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. Teknologi informasi dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks, gambar, dan animasi interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna lebih leluasa memilih, mencerna dan mencari pengetahuan yang ingin dipahaminya. Hasilnya komputer dapat mengkomidasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena komputer tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi, seperti yang diinginkan. Kemampuan efektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran siswa pengguna komputer multimedia lebih tinggi daripada bukan pengguna.

Penelitian De Porter mengungkapkan manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% (persen) dari apa yang dikerjakan, 50% (persen) dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari apa yang dilihatnya hanya 30% (persen), dari yang didengarnya hanya 20% (persen), dan dari dibaca hanya 10% (persen). Berdasarkan semua ini, maka kegiatan secara langsung dalam proses belajar mengajar harus tetap diutamakan. Kadang kala proses belajar mengajar dihadapkan pada materi yang dapat dilakukan secara langsung, misalnya suatu percobaan membutuhkan waktu lama, sedangkan waktu pelajaran terbatas atau benda sebenarnya sulit untuk diperlihatkan dan dieksplorasi oleh siswa. Pada saat seperti inilah diperlukan alat bantu pengajaran, salah satunya adalah pembelajaran berbasis multimedia (Susilowaty, 2012 : 15).

2.3. *Adobe Flash CS5*

Adobe Flash C5 (dahulu bernama *macromedia flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe system*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension.swf dan dapat diputar dipenjelajah web yang telah dipasang *adobe flash player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *action script* yang muncul pertama kalinya pada *flash5*. Sebelum tahun 2005, *Flash* dirilis oleh *macromedia flash 1.0*, diluncurkan pada tahun 1996 setelah *macromedia* membeli program animasi vektor bernama *future splash*. Versi terakhir yang diluncurkan dipasaran dengan menggunakan nama '*Macromedia*' adalah *Macromedia Flash 8*. Pada tanggal 3 Desember 2005 *Adobe Systems* mengakui sisi *macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash* (Riyanto,2009 : 20)

2.4. **Pengertian Multimedia**

Multimedia diambil dari kata *multi* dan *media*. *Multi* berarti banyak dan *media* berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer, multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disediakan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi. Multimedia adalah komunikasi yang menggunakan berbagai kombinasi dari media yang berbeda, dengan ada atau tanpa menggunakan komputer, dimana termasuk penggunaan tulisan (text), suara, musik, gambar, animasi dan video. Multimedia adalah presentasi komputer yang terkontrol yang mengkombinasikan tiga atau lebih dari elemen-elemen seperti: tulisan (text), grafis, animation, fullmotion images, still video images dan sound.

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan solusi alternatif sebagai tools metode pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia dapat berupa suara, video maupun animasi. Dapat diberikan contoh, misalnya kita akan mempelajari

mengenai kalimat pertanyaan dalam bahasa inggris, maka kita dapat mencuplik sebuah percakapan bahasa inggris (dapat dibuat sendiri/mengambil dari film), kemudian siswa diminta memperhatikan dan mencatat kalimat pertanyaan yang ada dalam cuplikan tersebut. Contoh lain, seorang guru dapat mempersiapkan animasi pembelajaran dengan tools powerpoint atau flash, dari animasi tersebut siswa dapat beraktifitas secara mandiri.

Multimedia dapat diartikan sebagai pengguna beberapa media yang berbeda untuk menghubungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan animasi. Definisi lain dari multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan link dan tools yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Zeembry,2005 : 28).

Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu, suara, gambar dan teks atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara,musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar. Multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, gambar dan video. Definisi lain dari multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto,2005 : 10).

2.5. Sturktur Aplikasi Multimedia

Struktur aplikasi multimedia ada 4 (empat) yaitu :

1.Struktur linier

Bila desain struktur aplikasi multimedia menonjolkan arus informasi antar level 2 - 1 halaman, maka pertimbangkan pemakaian desain struktur linier.

2.Struktur hierarki

Bila informasi relasi ini lebih banyak menonjolkan topik tiap level, maka pertimbangkan pemakaian desain struktur hierarki. Struktur hierarki menunjukan semua level, dua halaman bersamaan.

3.Struktur piramid

Bila desain struktur aplikasi multimedia menunjukan ke semua level, maka struktur piramid lah yang sesuai. Struktur piramid menunjuk ke semua level, tiga resource yang memiliki tingkat ketersediaan yang sama.

4.Struktur Polar

Desain struktur polar membuat resource tiga level tersedia secara universal dari level halaman dua, tetapi dapat langsung diasosiasikan pada topik khusus level dua. (Suyanto, M.2005 : 18)

2.6. Komponen Multimedia

Multimedia merupakan satu teknik yang didalamnya terkandung proses pengolahan dan pengembangan aplikasi yang bertujuan menampilkan data yang berupa teks, suara, video, gambar dan animasi baik statis maupun dinamin, yang disajikan baik itu interaktif maupun linier (Jeprie, 2006 : 16).

Aplikasi yang disajikan secara linier artinya, pemakai hanya dapat menyaksikan aplikasi tersebut tanpa harus terlibat. Namun pada aplikasi yang disajikan secara interaktif, maka pemakai terlibat dalam pengoperasian aplikasi tersebut. Aplikasi multimedia yang interaktif membutuhkan kendali yang biasanya disebut navigasi, agar pengguna dapat mengoperasikannya.

Komponen multimedia terdiri dari :

2.7. Komponen teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan bentuk data yang umumnya paling banyak digunakan. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Secara umum ada empat macam teks yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik dan hypertexts, yaitu :

- a. Teks cetak yaitu teks yang tercetak pada kertas penggunaan teks ini sebagai basis dokumen pada multimedia harus diolah agar mampu dibaca oleh mesin.
- b. Teks hasil scan merupakan teks yang dihasilkan oleh scanner, merupakan hardware yang dapat digunakan untuk merubah teks cetak atau gambar cetak menjadi data elektrik sehingga dapat dibaca dan diedit dengan bantuan komputer.
- c. Teks elektronik yaitu teks yang dihasilkan oleh perangkat elektronik. Teks ini dapat dibaca komputer dan dikirim melalui jaringan.
- d. Hiperteks merupakan dasar dalam produksi multimedia. Hiperteks juga merupakan teks yang telah masuk ke links. Teks dengan tipe ini memungkinkan sisi interaktif dalam multimedia.

2.8. Komponen graphic

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyajikan seribu kata. Tapi ini berlaku hanya ketika kita biasa menampilkan gambar yang diinginkan saat kita memerlukannya. Multimedia membantu kita melakukan hal ini, yakni ketika gambar grafis menjadi objek suatu link. Grafis seringkali muncul sebagai background (latar belakang) suatu teks untuk menghadirkan kerangka yang memperindah teks. Secara umum

ada lima macam gambar atau grafik yaitu gambar vektor (vector image), gambar bitmap (bitmap image), clip art, digitized picture dan hyperpicture.(Chandra, 2006 : 21)

2.9. Komponen sound (suara)

Bunyi atau sound dalam komputer multimedia, khususnya pada aplikasi dibidang bisnis dan game sangat bermanfaat. Komputer multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Bunyi atau sound dapat ditambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Seperti halnya pada grafik, kita dapat membeli koleksi sound disamping juga menciptakan sendiri. Beberapa jenis objek bunyi yang biasa digunakan dalam produksi multimedia yakni format waveform audio, compact disc audio, MIDI (Musical Instrument Digital Interface) sound track dan mp3. (Chandra, 2006 : 23)

2.10. Komponen video

Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan sinyal elektrik (gelombang analog) yang direkam oleh kamera dan dipancarkan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari sederetan sinyal digital yang terbentuk yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum atau maksimum, nilai minimum berarti 0 dan nilai maksimum berarti 1. Terdapat tiga komponen utama yang membentuk video digital yaitu *frame rate*, *frame size*, dan *data type*. Frame rate menggambarkan berapa kali bingkai gambar muncul setiap detiknya, sementara frame size merupakan ukuran fisik sebenarnya dari setiap bingkai gambar dan data type menentukan seberapa banyak perbedaan warna yang dapat muncul pada saat bersamaan.

Dalam multimedia video cukup berperan, disamping kelebihanannya dapat direkam dan diputar ulang, video lebih mampu menjelaskan tentang suatu proses karena terdapat penggabungan 2 indera yaitu penglihatan dan pendengaran, sehingga materi yang disampaikan oleh video tersebut lebih mudah diserap dan dimengerti oleh peserta didik. Pada masa awal video, media ini hanya berupa

tampilan visual bergerak tanpa suara. Media yang digunakan untuk menyimpan atau merekam gambar merupakan pita yang ditata sedemikian rupa, saat ini dengan perkembangan teknologi komputer, memberikan efek baik pada perkembangan video. (Chandra, 2006 : 25)

2.11. Animasi

Animasi adalah salah satu elemen multimedia yang cukup menarik, karena animasi membuat sesuatu seolah-olah bergerak. Animasi merupakan rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian. Animasi tidak hanya berguna untuk film saja, dalam dunia situs web, animasi digunakan untuk memberikan sentuhan manis pada situs, sedangkan dalam dunia pendidikan, animasi dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar orang-orang yang diajarkan lebih memahami maksud suatu konsep. (Andi.M, 2008 : 33)

Animasi definisikan : sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Secara garis besar, animasi computer dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

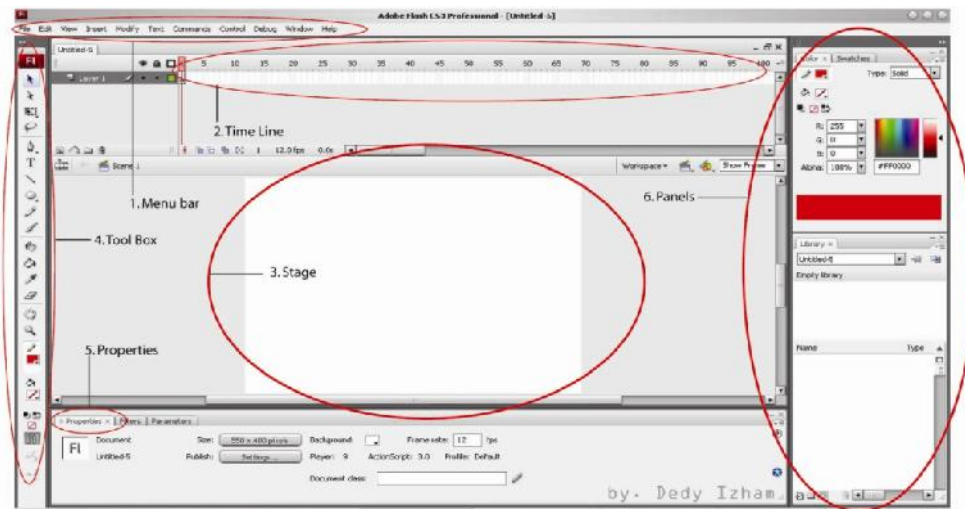
- a. *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada system animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Computer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.
- b. *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad dan lain sebagainya. (Suyanto.M. 2003 : 30)

2.12. lingkungan kerja adobe flash

Secara garis besar, lingkungan kerja (Workspace) adobe flash CS5 terdiri dari beberapa komponen utama yang bisa dilihat seperti pada Gambar 2.1:

1. **Menu Bar** adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah New, Open, Save, Import, Export, dan lain-lain.
2. **Timeline** adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah movie, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan layer, dan lain-lain.
3. **Stage** adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkompos isi frame-frame secara individual dalam sebuah movie.
4. **Toolbox** adalah kumpulan tools yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.
5. **Properties** adalah informasi objek-objek yang ada di *stage*. Tampilan panel *properties* secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut *properties* dari objek yang terpilih.
6. **Panels** adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk menggantidan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah.

Berikut ini merupakan tampilan lingkungan kerja adobe flash, seperti yang terlihat pada Gambar 2.1

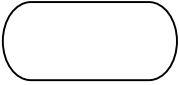
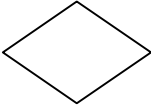
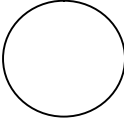


Gambar 2.1. Tampilan Adobe Flash

2.13 Flowchart

Flowchart adalah sekumpulan simbol-simbol yang menunjukkan atau menggambarkan rangkaian kegiatan-kegiatan program dari awal hingga akhir, jadi flowchart juga digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah pekerjaan di suatu algoritma. Simbol-simbol flowchart dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1. Simbol-Simbol Flowchart

NO	SIMBOL	FUNGSI
1		Terminator, untuk memulai dan mengakhiri suatu program.
2		Process, suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer
3		Data, untuk memasukkan data maupun menunjukkan hasil dari suatu proses
4		Decision, suatu kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban atau pilihan
5		Preparation, suatu simbol untuk menyediakan tempat-tempat pengolahan data dalam storage
6		<i>Connector</i> , merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya suatu prosedur pada lembar kertas yang sama
7		<i>Off-page Connector</i> , merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya suatu prosedur pada lembar kertas yang lain
8		Arus/flow, prosedur yang dapat dilakukan dari atas kebawah, bawah keatas, dari kiri kekanan/kanan ke kiri.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Pembuatan perancangan sistem pembelajaran objek Bahasa Inggris, pada MIN JEUREULA I ACEH BESAR, ini berlangsung lima bulan terhitung mulai dari bulan Maret 2014 sampai Juli 2014.

3.2 Jadwal Kegiatan Proyek Akhir

Tabel jadwal pelaksanaan kegiatan pembuatan proyek akhir seperti terlihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Jadwal pelaksanaan pembuatan

No	Kegiatan	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Studi Literatur					
2	Mengumpulkan data					
3	Konsultasi					
4	Penulisan laporan					
5	Seminar Proyek Akhir					
6	Sidang					

3.3. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini seperti terlihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2. Alat dan Bahan

No	Alat dan Bahan	Jumlah
1	Notebook PC Dual Core Intel 1007	1 unit
2	Adobe Flash Cs5 sebagai software	1 paket
3	Power sound versi CST-5000	1 unit
4	Rencana Pokok Pembelajaran (RPP) kelas 4, 5 dan 6 untuk penentuan objek yang akan ditampilkan pada aplikasi	3 Paket

3.4 Prosedur Kerja

Pembuatan sistem pembelajaran objek bahasa inggris berbasis multimedia pada MIN JEUREULA I ACEH BESAR ini melalui beberapa tahapan kerja yaitu:

1. Studi Lapangan (*Field Reserch*)

Studi yang di lakukan secara langsung ke tempat Kerja Praktek tepatnya pada guru mata pelajaran bahasa inggris Min Jeureula I untuk mendapatkan tentang pembelajaran yang diajarkan.

a. Wawancara (*interview*)

Yaitu teknik pengumpulan materi pembelajaran guru yang diajarkan kepada murid pada Min Jeureula I Aceh Besar.

b.Pengamatan (*Observasi*)

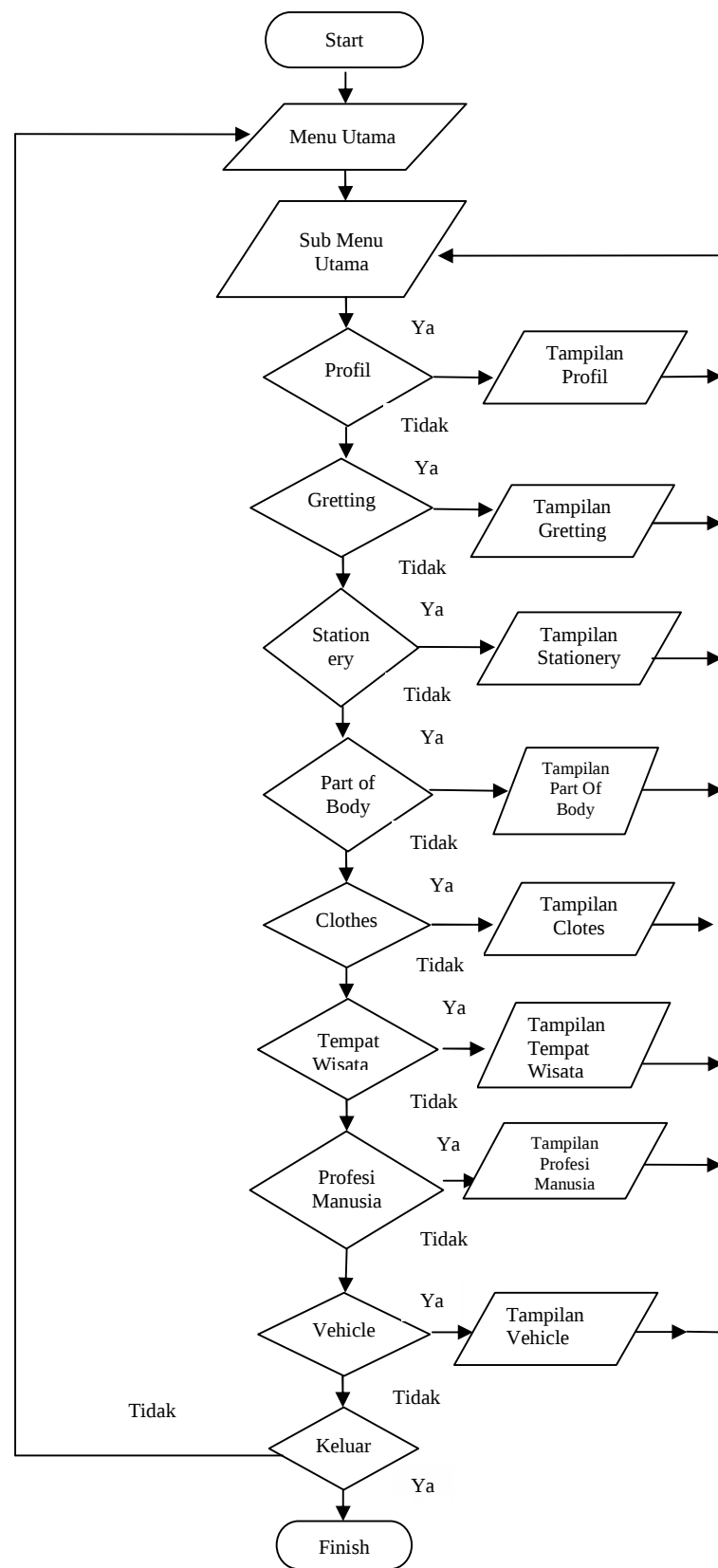
Selain wawancara, penulis juga melakukan pengamatan langsung rutinitas yang di lakukan pada Instansi Pendidikan MIN Jeureula I yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Inggris .

2. Studi Pustaka

Data diperoleh melalui buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

3. Analisa Sistem

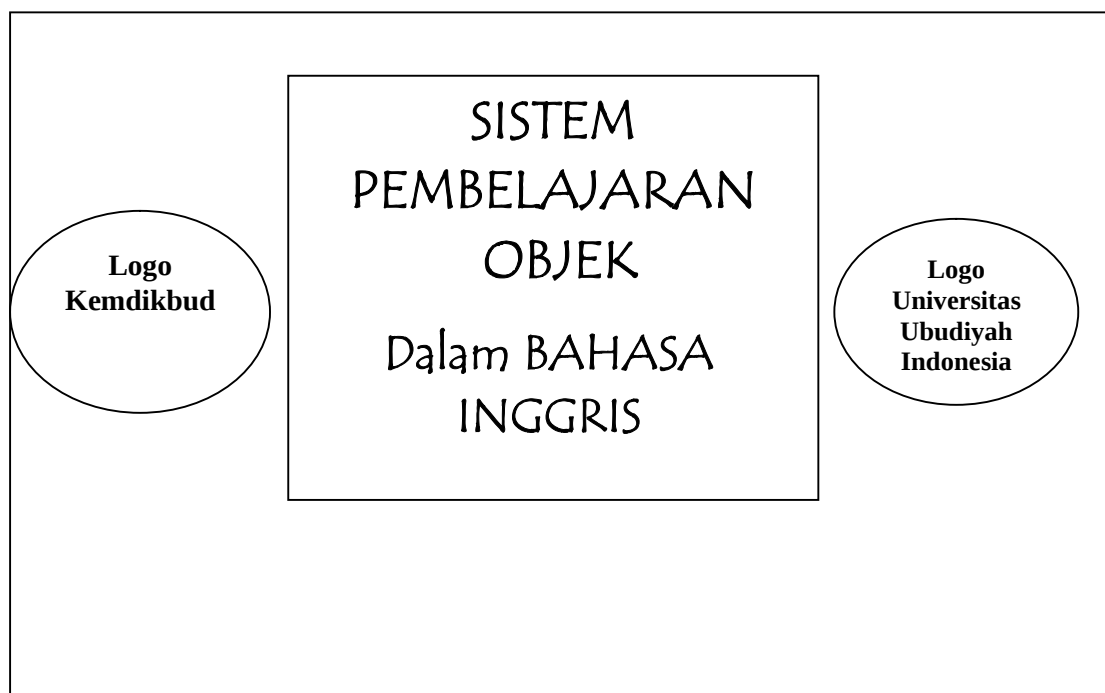
Menganalisa dan mengumpulkan data untuk dijadikan referensi baik dari buku maupun artikel-artikel serta diktat mengenai perangkat lunak yang diperlukan dalam perancangan sistem. Dalam tahap ini, penulis menganalisa rancangan aplikasi melalui flowchart. menunjukkan atau menggambarkan rangkaian kegiatan-kegiatan program dari awal hingga akhir, jadi flowchart juga digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah pekerjaan di suatu algoritma. Berikut ini merupakan tampilan flowchart rancangan aplikasi seperti terlihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Flowchart aplikasi pembelajaran objek bahasa inggris

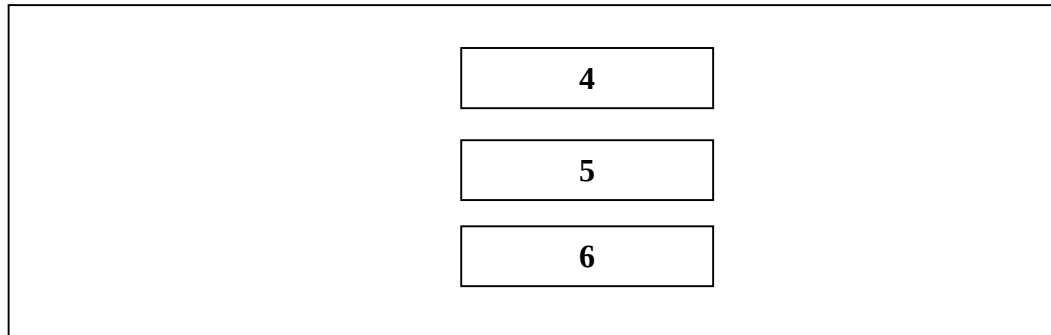
4. Design Software

Merancang sistem yang akan dibuat, dari design awal hingga akhir agar memudahkan dalam pembuatan animasi. Pada tahapan ini terdapat juga proses penginstalan aplikasi-aplikasi penunjang yang berguna untuk membantu dalam pembuatan animasi yaitu Adobe Photoshop CS5, Adobe Flash CS5 dan Power Sound Editor. Berikut desain rancangan aplikasi penulis pada halaman menu utama, sewaktu aplikasi dijalankan, maka akan muncul halaman beranda seperti yang terlihat pada Gambar 3.2



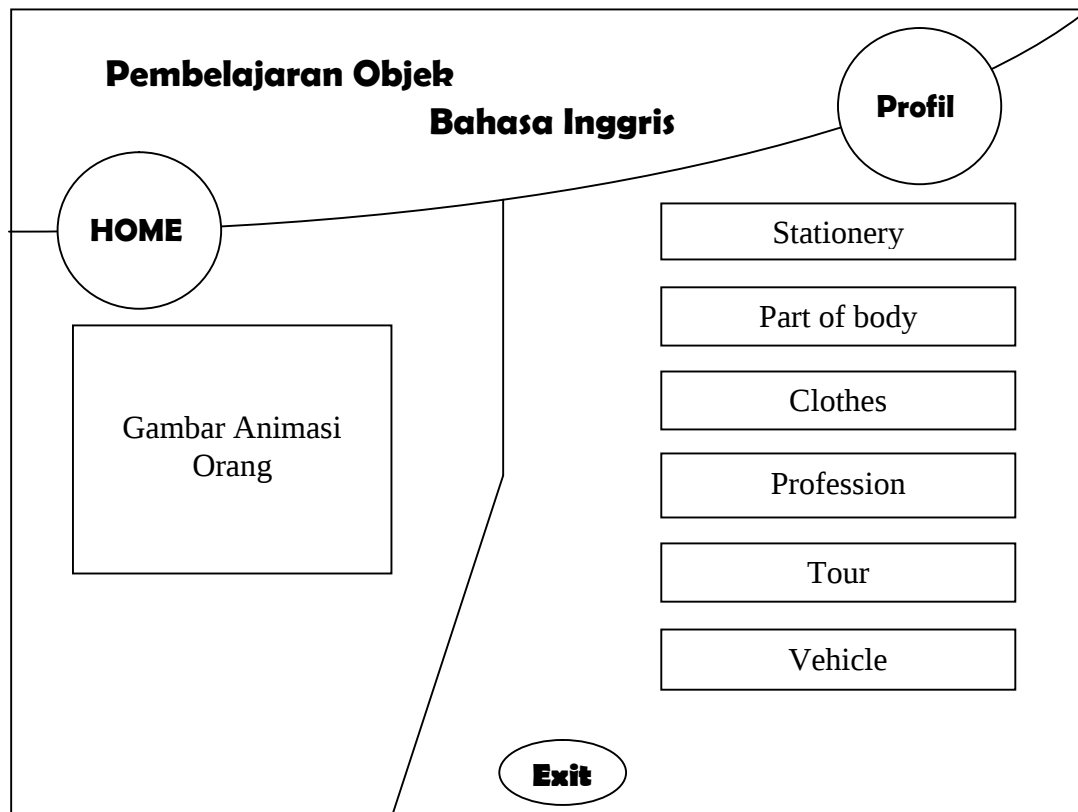
Gambar 3.2 Scene 1 rancangan tampilan menu utama

Pada Gambar 3.3 berikut ini, merupakan tampilan halaman sub menu utama, setelah muncul tampilan halaman menu utama, seperti yang terlihat pada Gambar 3.3



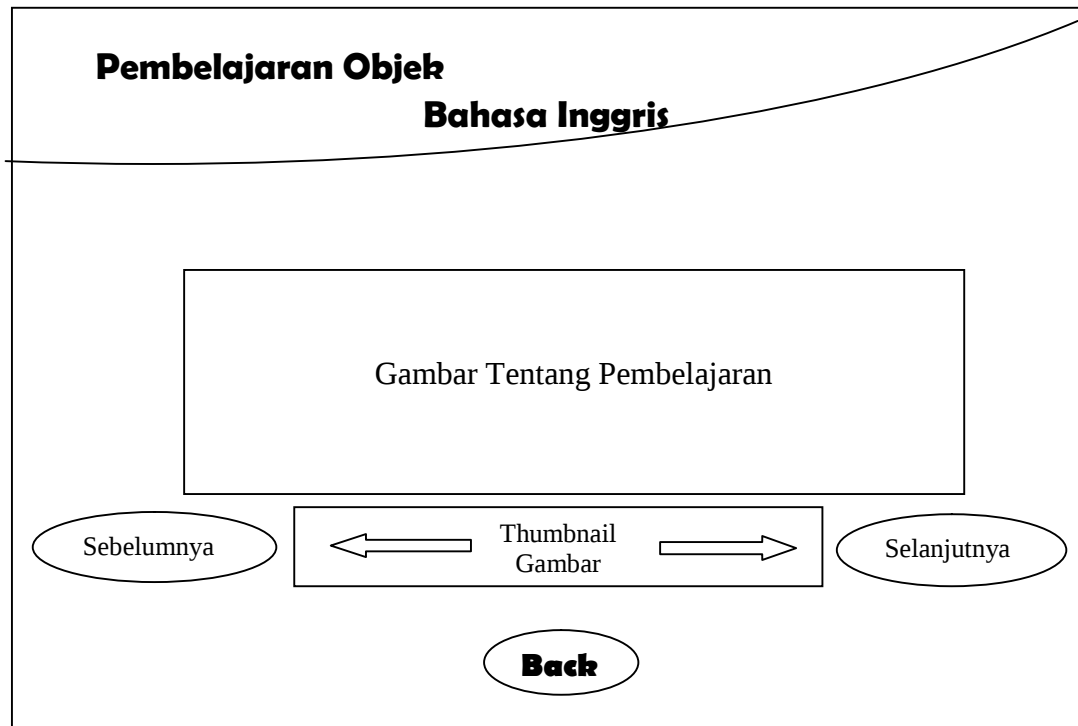
Gambar 3.3. Scene 2 rancangan tampilan halaman sub menu utama

Pada Gambar 3.4 berikut ini, merupakan desain rancangan aplikasi penulis, yang muncul setelah halaman sub menu utama, yang merupakan halaman learning. Pada halaman learning ini, terdiri dari 2 (dua) sub menu pembelajaran objek pada setiap kelas yang dipilih, profil penulis, halaman beranda (Home) dan tombol exit jika ingin keluar dari aplikasi pembelajaran, seperti yang terlihat pada Gambar 3.4



Gambar 3.4 Scene 3 tampilan menu pembelajaran

Pada Gambar 3.5 berikut ini, desain rancangan penulis, yang merupakan tampilan materi objek pembelajaran bahasa Inggris. Pada tampilan ini, objek pembelajaran ditampilkan, seperti yang terlihat pada Gambar 3.5



Gambar 3.5 Scene 4 rancangan tampilan materi pembelajaran

5. Implementasi

Pada tahap implementasi aplikasi ini, dilakukan dengan cara :

- Coding yaitu dengan menggunakan action script pada setiap layer rancangan.
- Testing yaitu dengan menjalankan aplikasi atau program, dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak.

6. Pengujian

Pada tahap ini, aplikasi yang telah dibuat akan diuji untuk mengetahui apakah aplikasi ini berhasil atau harus dilakukan perbaikan-perbaikan, dimana pengujian dilakukan oleh penulis. Aplikasi proyek akhir, diuji pada lingkungan siswa/siswi tingkat kelas 4 (empat) sampai dengan tingkat kelas 6 (enam). Pada aplikasi ini, penulis menyediakan kuisisioner tentang aplikasi pembelajaran yang dirancang penulis. Kuisisioner tentang aplikasi, dapat dilihat pada lampiran penulis.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pembuatan Aplikasi Menggunakan *Adobe Flash Cs5*

Hasil yang diperoleh dari desain dan pembuatan metode pembelajaran objek bahasa inggris tingkat madrasah ibtidaiyah, diimplementasikan dalam pembahasan dan hasil sebagai berikut.

4.2. Tampilan Halaman Pembuka

Halaman tampilan pembuka, merupakan halaman yang pertama kali muncul pada aplikasi media pembelajaran objek.



Gambar 4.1. Tampilan Halaman Pembuka

4.3. Tampilan Halaman Learning

Pada halaman learning terdapat tiga objek. Yang pertama pada bagian paling atas, terdapat sebuah objek tombol. Fungsi tombol ini apabila diklik, akan menutup aplikasi secara keseluruhan, seperti yang terlihat pada Gambar 4.2, bagian kedua adalah objek tombol learning, untuk menuju ke sub menu utama pembelajaran. Bagian terakhir bawah juga terdapat tombol music *on-off*, tombol ini jika diklik akan menghentikan jalannya musik latar.



Gambar 4.2. Tampilan Halaman Learning

4.4. Tampilan Halaman Sub Menu

Pada halaman sub menu terdapat tiga pilihan tingkatan kelas untuk menuju ke pembelajaran objek yaitu tingkatan untuk kelas 4 (empat), 5 (lima), 6 (Enam), satu objek untuk menutup aplikasi secara keseluruhan dan yang terakhir objek tombol music on-off untuk menghentikan jalan nya music latar.

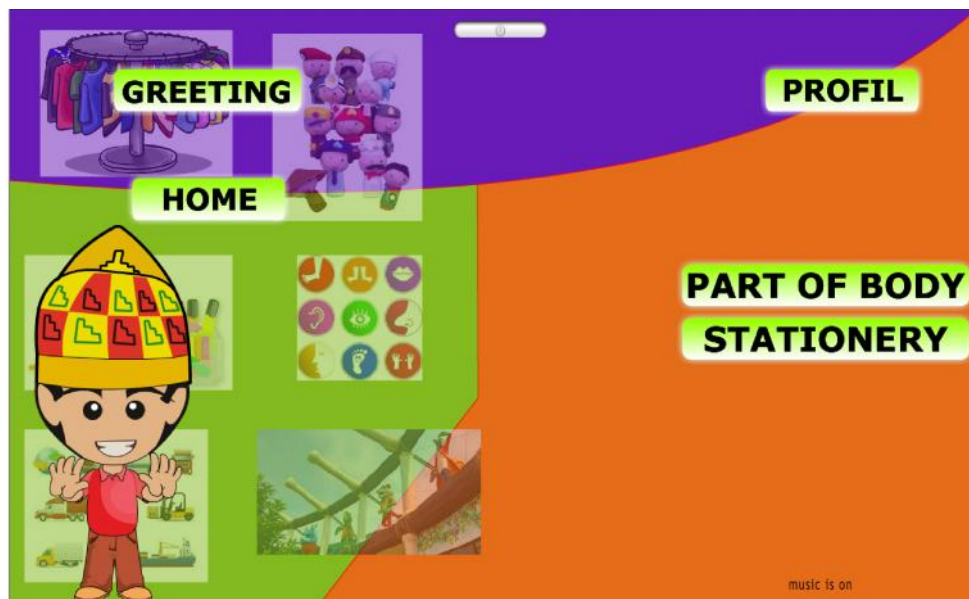


Gambar 4.3. Tampilan Halaman Sub Menu

4.5. Tampilan Halaman Sub Menu Pembelajaran

4.5.1. Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas 4 (Empat)

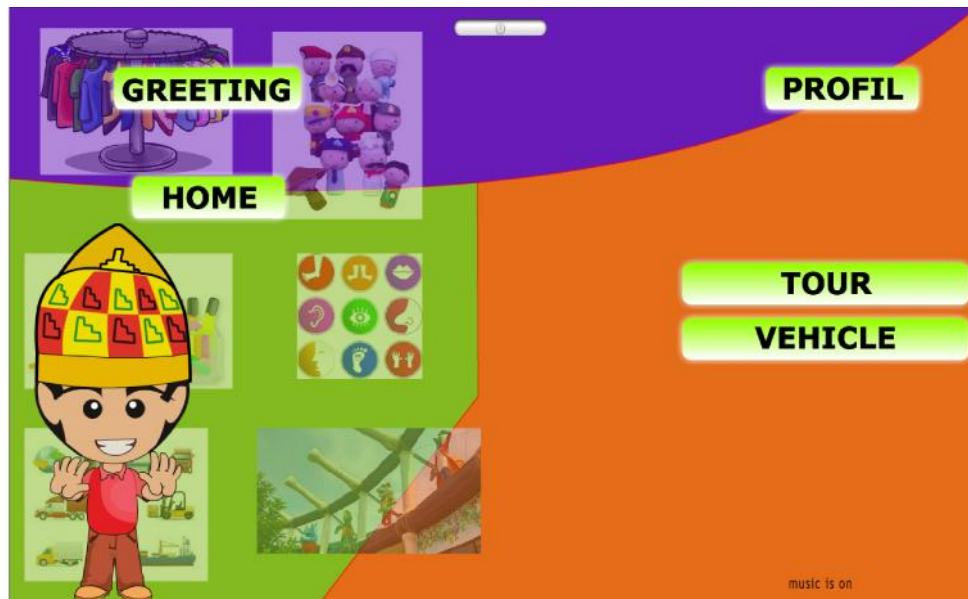
Pada Halaman Sub Menu ini terdapat satu objek greeting (kata sambutan dari kepala madrasah), satu objek profil tentang penulis, satu objek untuk kembali kehalaman beranda (home), objek tombol music on-off untuk menghentikan jalannya music latar, dan dua objek menu pembelajaran untuk tingkat kelas 4. Berikut tampilan halaman sub menu pembelajaran tingkat kelas 4 seperti yang terlihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas Empat

4.5.2. Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas 5 (Lima)

Pada Halaman Sub Menu ini tampilan aplikasi sama dengan tampilan halaman kelas empat sebelumnya, terdapat satu objek greeting (kata sambutan dari kepala madrasah), satu objek profil tentang penulis, satu objek untuk kembali kehalaman beranda (home), objek tombol music on-off untuk menghentikan jalannya music latar, dan dua objek menu pembelajaran untuk tingkat kelas 5. Yang berbeda hanya pada tampilan objek pembelajaran. Berikut tampilan halaman sub menu pembelajaran tingkat kelas 5 seperti yang terlihat pada Gambar 4.5



Gambar 4.5. Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas Lima

4.5.3. Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas 6 (Enam)

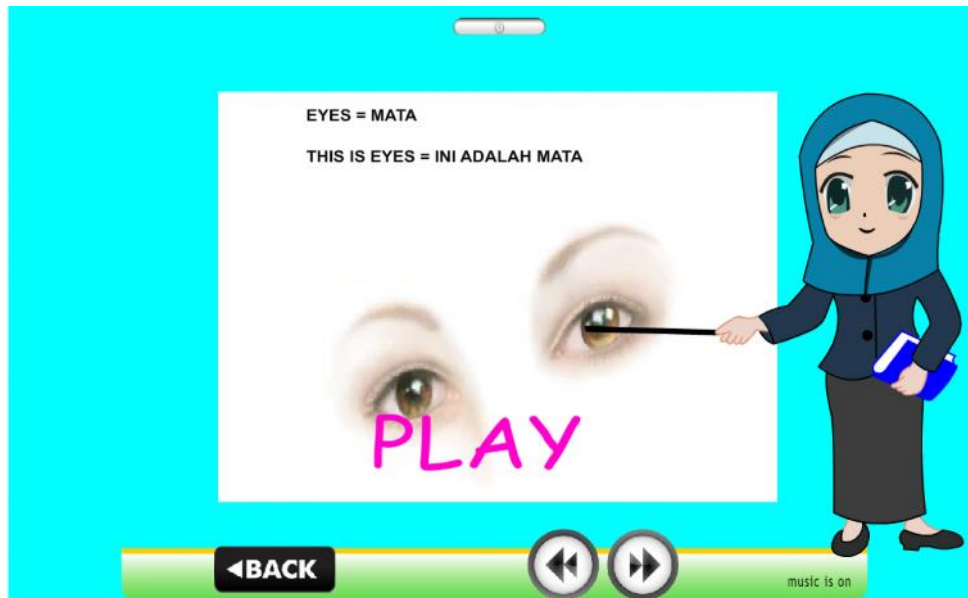
Pada Halaman Sub Menu ini tampilan aplikasi sama dengan tampilan halaman kedua kelas sebelumnya, terdapat satu objek greeting (kata sambutan dari kepala madrasah), satu objek profil tentang penulis, satu objek untuk kembali kehalaman beranda (home), objek tombol music on-off untuk menghentikan jalannya music latar, dan dua objek menu pembelajaran untuk tingkat kelas 6. Perbedaannya juga pada tampilan objek pembelajaran. Berikut tampilan halaman sub menu pembelajaran tingkat kelas 6 seperti yang terlihat pada Gambar 4.6



Gambar 4.6. Tampilan Halaman Pembelajaran Kelas Enam

4.6. Tampilan Item Part Of Body

Pada halaman sub menu part of body (anggota tubuh) berisi sepuluh objek gambar anggota tubuh, pada halaman ini juga terdapat objek Play (mulai) untuk menjalankan suara, objek Back untuk kembali ke halaman sub menu dan dua objek next dan previous, untuk kegambar selanjutnya dan kembali ke gambar sebelumnya. Salah satu contoh objek nya seperti Gambar 4.7



Gambar 4.7. Tampilan Halaman Part Of Body

4.7. Tampilan Item Stationery

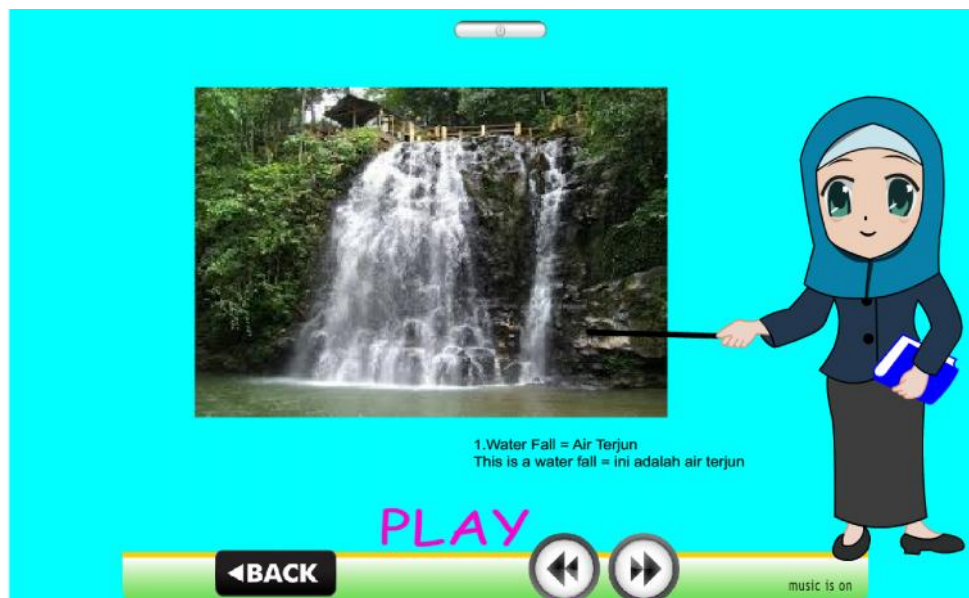
Pada halaman sub menu stationery (alat-alat tulis) berisi dua belas objek gambar alat tulis, pada halaman ini juga terdapat objek Play (mulai) untuk menjalankan suara, objek Back untuk kembali ke halaman sub menu dan dua objek next dan previous, untuk kegambar selanjutnya dan kembali ke gambar sebelumnya. Salah satu contoh objek nya seperti Gambar 4.8



Gambar 4.8. Tampilan Halaman Stationery

4.8. Tampilan Item Tour

Pada halaman sub menu tour (tempat wisata) berisi sembilan objek tempat wisata, pada halaman ini juga terdapat objek Play (mulai) untuk menjalankan suara, objek Back untuk kembali ke halaman sub menu dan dua objek next dan previous, untuk ke gambar selanjutnya dan kembali ke gambar sebelumnya. Salah satu contoh objek nya seperti Gambar 4.9



Gambar 4.9. Tampilan Halaman Tour

4.9. Tampilan Item Vehicle

Pada halaman sub menu vehicle (alat transportasi) berisi sepuluh objek alat transportasi, pada halaman ini juga terdapat objek Play (mulai) untuk menjalankan suara, objek Back untuk kembali ke halaman sub menu dan dua objek next dan previous, untuk kegambar selanjutnya dan kembali ke gambar sebelumnya. salah satu contoh objek nya seperti Gambar 4.10



Gambar 4.10. Tampilan Halaman Vehicle

4.10. Tampilan Item Clothes

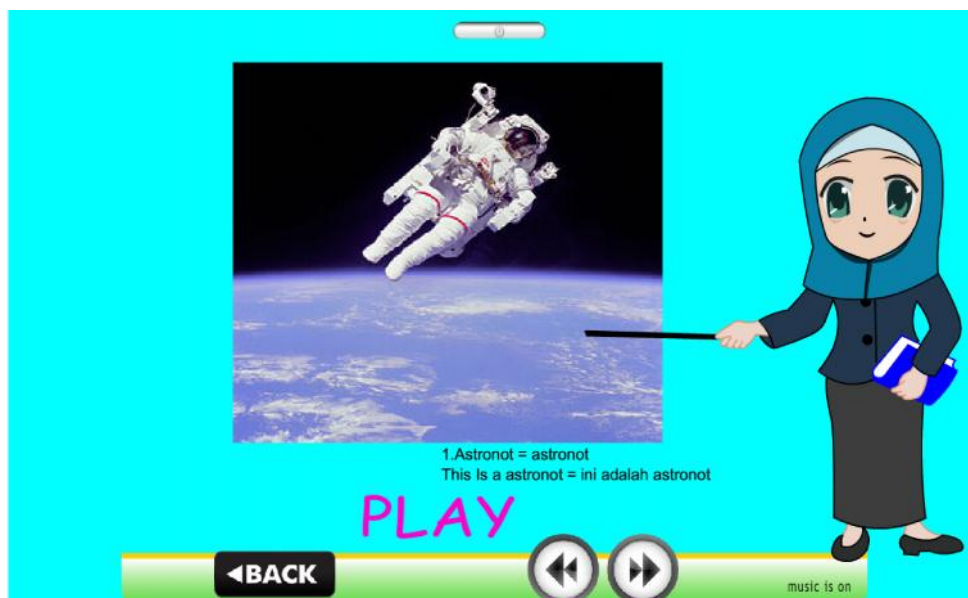
Pada halaman sub menu clothes (pakaian) berisi sepuluh objek pakaian, pada halaman ini juga terdapat objek Play (mulai) untuk menjalankan suara, objek Back untuk kembali ke halaman sub menu dan dua objek next dan previous, untuk kegambar selanjutnya dan kembali ke gambar sebelumnya salah satu contoh objek nya seperti Gambar 4.11



Gambar 4.11. Tampilan Halaman Clothes

4.11. Tampilan Item Profession

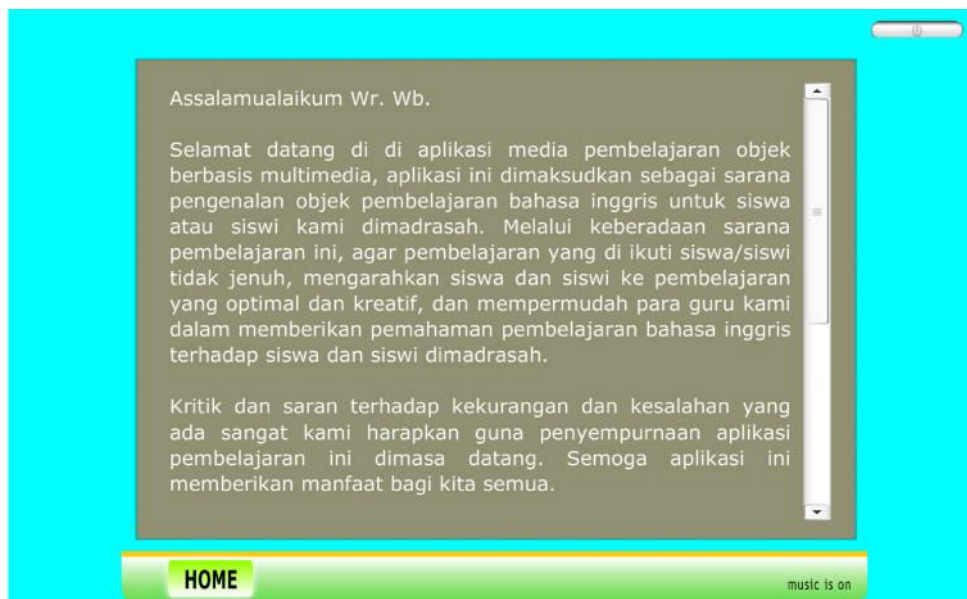
Pada halaman sub menu profession (pekerjaan manusia) berisi enam objek profesi, pada halaman ini juga terdapat objek Play (mulai) untuk menjalankan suara, objek Back untuk kembali ke halaman sub menu dan dua objek next dan previous, untuk ke gambar selanjutnya dan kembali ke gambar sebelumnya salah satu contoh objek nya seperti Gambar 4.12



Gambar 4.12. Tampilan Halaman Profession

4.12. Tampilan Halaman Greeting

Pada halaman greeting (salam Pembuka) ini, merupakan tampilan halaman kata-kata sambutan dari kepala madrasah, mengenai aplikasi yang telah dirancang oleh penulis, pada halaman ini juga terdapat objek home untuk kembali ke menu utama, tombol music on off untuk menjalankan atau menghentikan jalan nya music latar dan tombol exit untuk memberhentikan jalan nya aplikasi. Berikut gambar tampilan halaman greeting seperti yang terlihat pada Gambar 4.13



Gambar 4.13. Tampilan Halaman Greeting

4.13. Tampilan Halaman Profil

Pada halaman profil ini berisikan sedikit tentang penulis, pada halaman ini juga terdapat objek home untuk kembali kehalaman utama, tombol music on-off untuk menjalankan atau menghentikan jalan nya music latar, dan tombol exit untuk menghentikan jalan nya aplikasi. berikut tampilan gambar halaman penulis yang terlihat pada Gambar 4.14



Gambar 4.11. Tampilan Halaman Profil

4.14. Pelaksanaan Kuisisioner

Penelitian ini menggunakan data primer yaitu kuisisioner sebagai penilaian terhadap aplikasi yang dibangun. Kuisisioner dibagikan ke masing masing responden sebanyak 6 (enam) Rombongan belajar, terdiri dari 2 rombongan belajar tingkat 4, 2 rombongan belajar tingkat 5 dan 2 rombongan belajar tingkat 6.

4.15. Tingkat Kembali Kuisisioner

Total kuisisioner yang dibagikan ke 6 rombongan belajar berjumlah 146 buah. Dari jumlah tersebut, kuisisioner yang direspon sebanyak 67 buah, sedangkan yang dapat diolah sebanyak 63 buah karena terdapat 4 kuisisioner yang tidak dijawab dengan lengkap oleh responden.

4.16. Hasil Kuisisioner

Dari hasil kuisisioner yang telah dikembalikan oleh responden, sebanyak 70 lembar kuisisioner, menyatakan bahwa penilaian terhadap aplikasi yang dibangun penulis sangat menarik. Responden menyatakan bahwa aplikasi menarik untuk media pembelajaran, yang menjadikan kreatif bagi siswa siswi, dan mudah untuk pemahaman dalam pembelajaran. Berikut merupakan hasil rekapitan kuisisioner penulis, seperti yang terlihat pada Tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner

Hasil Kuisisioner	Tingkat 4	Tingkat 5	Tingkat 6
Tidak Baik	0 %	0 %	0 %
Kurang Baik	0 %	0 %	0 %
Baik	10 %	5 %	5 %
Sangat Baik	25 %	20 %	20 %

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada pembuatan aplikasi metode pembelajaran objek berbasis multimedia dalam bahasa inggris, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Telah berhasil dirancang sebuah aplikasi tentang pembuatan metode pembelajaran objek dalam bahasa inggris berbasis multimedia pada tingkat dasar menggunakan software adobe flash CS5.
2. Media pembelajaran ini juga memberi solusi agar siswa dan siswi tidak mudah bosan dalam pembelajaran objek bahasa inggris.
3. Tahapan perancangan sistem pembelajaran yaitu, penentuan jenis objek yang sesuai dengan RPP (Rencana Pokok Pembelajaran).

5.2 Saran

Perancangan metode pembelajaran objek dalam bahasa inggris tingkat dasar ini masih belum sempurna, sehingga penulis mengharapkan kedepan nya aplikasi ini memiliki konten yang lebih baik dan sempurna, serta dilengkapi dengan objek yang lebih lengkap, dan aplikasi media ini bisa berlanjut untuk tingkat 1, 2 dan 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi.M,2008.*Teknik pembuatan animasi dengan Adobe flash cs3*, Salemba Infotek.
- Brian Firmanto, 2007. Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar.
- Chandra.2006. 7 Jam Belajar Interaktif Flash Profesional 8 untuk orang awam. Palembang. CV.Maxicom
- Jeprie, M.2006, Macromedia Flash MX 2004.PT.Elex Media Komputindo Jakarta
- Karunia Yeni Susilowaty, 2012. Pengajaran Berbasis Multimedia.
- Mukarto, 2006, *Book 4 Grow With English Elementary School Students*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Slamet Riyanto, 2012. *Sejarah Flash*.
- Sunyoto, A. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta.
- Suyanto,M.2003. *Multimedia*. ANDI, Yogyakarta
- Tim. 2006. *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash Pro 8*.Yogyakarta. ANDI.
- Widodo, C, 2008, *Panduan menyusun bahan ajar berbasis kompetensi*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta

LAMPIRAN

a. *Kuisisioner tentang aplikasi pembelajaran.*

1. Bagaimana kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang

Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

2. Bagaimana kesesuaian warna tulisan dengan latar belakang

Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

3. Bagaimana tampilan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris yang dirancang

Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

4. Bagaimana ketepatan ukuran tulisan yang digunakan

Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

5. Bagaimana kesesuaian ukuran tombol yang digunakan

Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

6. Bagaimana kesesuaian warna tombol

Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

7. Bagaimana kesesuaian bentuk tombol yang digunakan

Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

8. Bagaimana ilustrasi musik dalam mendukung aplikasi

Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

9. Bagaimana penyampaian materi pembelajaran bahasa Inggris

Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

10. Bagaimana objek pembelajaran bahasa Inggris yang ditampilkan

Tidak Baik Kurang Baik Baik Sangat Baik

BIODATA

1. Nama : Nurfadhillah
2. Tempat/Tanggal Lahir : Aceh Besar, 28 Agustus 1990
3. Alamat : Dusun Teungoh Desa Aneuk Galong Titi
Kec.Sukamakmur Kab.Aceh Besar
4. No Telepon/ Hp : 0853 6271 0465
5. Email : anugerahdilasaza@gmail.com
6. Nama Ayah : Syarbini Ismail (Alm)
7. Pekerjaan Ayah : -
8. Nama Ibu : Zainiah S.Ag
9. Pekerjaan Ibu : Pegawai Negeri Sipil
10. Alamat Orang Tua : Dusun Teungoh Desa Aneuk Galong Titi
Kec.Sukamakmur Kab.Aceh Besar
11. Riwayat Pendidikan :
Ayah : SMP
Ibu : S1
12. Penulis :

Jenjang	Nama Sekolah	Bidang Studi	Tempat	Tahun Ijazah
SD	MIN Jeureula I	-	Aceh Besar	2002
SMP	MTsS Tgk Chiek Oemar Diyan	-	Aceh Besar	2005
SMA	SMAN 8	IPA	Banda Aceh	2008
D3	Universitas Syiah Kuala	Manajemen Informatika	Banda Aceh	2012

13. Karya Tulis :

No	Judul	Tahun
1.	Pembuatan Database Kepegawaian Pada Balai Pengkajian Teknologi Pertanian (BPTP) Nanggroe Aceh Darussalam Menggunakan Software PHP Triad	2011
2	Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perhotelan Dengan Menggunakan Aplikasi Visual Basic.Net Pada Grand Aceh Hotel	2012
3	Perancangan Sistem Metode Pembelajaran Objek Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada Siswa/Siswi Tingkat Dasar Menggunakan Adobe Flash CS5 (Study Kasus Pada MIN Jeureula I Aceh Besar)	2014

Banda Aceh, Juli 2014

Nurfadhillah
NIM. 131020120103