View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk
brought to you by CORE
provided by Repositori Universitas Muria Kudus

LAPORAN SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS II SD

(Studi Kasus: SDN Trengguli 1 Demak)

Oleh :

DWI HARJANINGRUM

2009-51-125

SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014

LAPORAN SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS II SD

(Studi Kasus: SDN Trengguli 1 Demak)

Oleh :

DWI HARJANINGRUM

2009-51-125

SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2014

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS II SD (Studi Kasus: SDN Trengguli 1 Demak)

NAMA : DWI HARJANINGRUM

NIM : 200951125

Skipsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal Januari 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 10 Maret 2014

Dewan Penguji

Pembimbing I	Penguji I
Endang Supriyati, M.Kom	**Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs**
NIDN. 0629077402	NIDN. 0620068302

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik	Ka. Progdi Teknik Informatika
Rochmad Winarso, ST., MT.	**Ahmad Jazuli, M.Kom**
NIS. 0610701000001138	NIDN. 0406107004

vi

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS II SD (Studi Kasus: SDN Trengguli 1 Demak)
NAMA : DWI HARJANINGRUM
NIM : 200951125

"Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut".

Kudus, 10 Maret 2014

Dwi Harjaningrum
Penulis

iv

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS II SD (Studi Kasus: SDN Trengguli 1 Demak)
NAMA : DWI HARJANINGRUM
NIM : 200951125

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Kudus, 20 Februari 2014

Pembimbing 1	Pembimbing II
Endang Supriyati, M.Kom	**Tri Listyorini, M.Kom**
NIDN. 0629077402	NIDN.0616088502

Mengetahui
Ka. Progdi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN.0406107004

v

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS II SD (Studi Kasus: SDN Trengguli 1 Demak)

NAMA : DWI HARJANINGRUM

NIM : 200951125

Skipsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal Januari 2014. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 10 Maret 2014

Dewan Penguji

Pembimbing I	Penguji I
Endang Supriyati, M.Kom	**Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs**
NIDN. 0629077402	NIDN. 0620068302

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik	Ka. Progdi Teknik Informatika
Rochmad Winarso, ST., MT.	**Ahmad Jazuli, M.Kom**
NIS. 0610701000001138	NIDN. 0406107004

vi

ABSTRACT

English is one of the subjects that are considered difficult by students, especially for elementary school students. The method of learning from teachers who are still using conventional methods, namely the teacher explained to the students listened to lectures and textbooks, this causes the learning process less effective. Media Interactive Learning English For Elementary School Students of Class II is equipped with a multimedia -based evaluation was made using Action Script (Adobe Flash) is a software used to create animations, presentations and learning programs. With the Media Interactive Learning English For Elementary School Students in Grades II -based multimedia that combines various media elements such as sound, animation, text and images are packaged in an application that is interactive, creative and fun so that the process of learning more effective and interesting student interest.

Keywords : Learning Media , English

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, terlebih untuk siswa Sekolah Dasar. Metode pembelajaran dari guru yang masih menggunakan metode konvensional, yaitu guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran, hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar berbasis multimedia yang dilengkapi dengan evaluasi dibuat menggunakan *Action Script* (*Adobe Flash*) yaitu sebuah software yang digunakan untuk membuat animasi, persentasi dan program pembelajaran. Dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar berbasis multimedia yang menggabungkan berbagai unsur media seperti suara, animasi, teks dan gambar yang dikemas dalam suatu aplikasi yang bersifat interaktif, kreatif dan menyenangkan sehingga proses kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan dapat menarik minat belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Bahasa Inggris

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar (Study Kasus: SDN Trengguli I Demak)"**.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar S1 pada Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp. PA, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Rochmad Winarso, ST., MT. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Endang Supriyati, M.Kom, selaku pembimbing I dan Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing II yang telah telah memberikan kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Sri Utami, Spd.SD, selaku kepala sekolah SDN Trengguli I Demak yang telah mengizinkan dan membantu dalam penelitian skripsi ini.

7. Keluarga besarku yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, doa dan materi yang sangat berarti.
8. Teman-Teman TI Angkatan 2009 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan saran dan motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi dunia pendidikan.

Kudus, 20 Febuari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN SAMPUL ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI iii
PERNYATAAN PENULIS iv
PERSETUJUAN SKRIPSI v
PENGESAHAN SKRIPSI vi
ABSTRACT vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR TABEL xix
DAFTAR LAMPIRAN xx
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Penelitian Terkait 5
2.2 Landasan Teori 5
2.2.1 Media Pembelajaran 5
2.2.2 Multimedia 6
2.2.3 Format Multimedia Pembelajaran 6

2.2.4 Struktur Navigasi Aplikasi Multimedia 8
2.2.5 *Storyboard* 11
2.2.6 Animasi 11
2.2.7 ActionScript 11
2.2.8 ICT 11
2.2.9 Bahasa Inggris 12
2.2.10 *Flowchart* 12
2.2.11 Kriteria Interaktif 14
2.2.12 Komponen Pembelajaran Interaktif 14
2.2.13 *Tools* yang Digunakan 15
2.2.11.1 *Adobe Flash* 15
2.2.11.2 *Microsoft Visio 2007* 15
2.2.11.3 *Adobe Photoshop CS4* 15
2.2.11.4 *JetAudio* 15
2.3 Kerangka Pikir 16
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Metode Pengumpulan Data 17
3.2 Metode Rekayasa Perangkat Lunak 17
BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN DAN DESAIN INPUT OUTPUT
4.1 Analisis Sistem 21
4.1.1 Analisis Masalah 21
4.1.2 Analisis Isi Media 21
4.2 Analisis Kebutuhan Sistem 23
4.2.1 Definisi Sistem *(System Definition)* 23
4.2.2 Profil dan Kebutuhan Pengguna 24
4.2.3 Analisis Perangkat Keras dan Perangkat Lunak 24
4.2.4 Analisis Penyebaran 26
4.3 Perancangan Sistem 26
4.3.1. Rancangan Struktur Navigasi 26
4.3.2. *Flowchart* 28

4.3.2.1 *Flowchart* Menu Utama 29
4.3.2.2 *Flowchart Matery Numbers* 31
4.3.2.3 *Flowchart Matery Alphabet* 32
4.3.2.4 *Flowchart Matery Fruits* 34
4.3.2.5 *Flowchart Matery Farm* 35
4.3.2.6 *Flowchart Matery Zoo* 37
4.3.2.7 *Flowchart Matery Colors* 40
4.3.2.8 *Flowchart Evaluation* 42
4.3.3. *Storyboard* 43
BAB V IMPLEMENTASI SISTEM
5.1 Implementasi 81
5.1.1. Implementasi *Interface* 81
5.1.1.1 Implementasi Halaman Judul 81
5.1.1.2 Implementasi Menu Utama (*Home*) 82
5.1.1.3 Implementasi Menu *Matery* 82
5.1.1.3.1 Implementasi *Matery Numbers* 83
5.1.1.3.2 Implementasi *Matery Alphabet* 84
5.1.1.3.3 Implementasi *Matery Fruits* 84
5.1.1.3.4 Implementasi *Matery Farm* 86
5.1.1.3.5 Implementasi *Matery Zoo* 87
5.1.1.3.6 Implementasi *Matery Colors* 89
5.1.1.4 Implementasi Menu *Vocabulary* 91
5.1.1.5 Implementasi Menu *Help* 91
5.1.1.6 Implementasi Menu *Evaluation* 92
5.1.1.6.1 Implementasi *Evaluation Numbers* 93
5.1.1.6.2 Implementasi *Evaluation Alphabet* .94
5.1.1.6.3 Implementasi *Evaluation Fruits* 95
5.1.1.6.4 Implementasi *Evaluation Farm* 97
5.1.1.6.5 Implementasi *Evaluation Zoo* 98
5.1.1.6.6 Implementasi *Evaluation Colors* 99

5.1.1.7 Implementasi Menu *About me* 101
5.1.1.8 Implementasi *Exit* 101
5.1.2. Implementasi *Actionscript* 102
5.1.3. Implementasi *Publishing* 107
5.1.2.1 *Executable Files* 107
5.1.2.2 CD Interaktif 108
5.2 Pengujian Aplikasi dengan Metode *Blackbox* 110
5.3 Pengukuran *(Measurement)* 121
5.3.1 *Pretest* dan *Posttest* 121
5.3.1.1 Nilai *Pretest* dan *Posttest* 121
5.3.1.2 Kesimpulan Hasil *Pretest* dan *Posttest* 124
5.3.2 Angket Respon Siswa 125
5.3.2.1 Data Angket Respon Siswa 125
5.3.2.2 Kesimpulan Hasil Angket Respon Siswa ... 128
BAB VI PENUTUP
6.1 Kesimpulan 129
6.2 Saran 129
DAFTAR PUSTAKA 130

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Struktur Linear 8
Gambar 2.2 Struktur Hirarki 9
Gambar 2.3 Struktur Menu 9
Gambar 2.4 Struktur Jaringan 10
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi 10
Gambar 2.6 Simbol *flowchart* system 13
Gambar 2.7 Simbol *flowchart* program 13
Gambar 2.8 Kerangka Teori Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar 16
Gambar 3.1 *Metode Waterfall* 17
Gambar 3.2 Desain *Software* 18
Gambar 4.1 Rancangan Struktur Navigasi 27
Gambar 4.2 *Flowchart* Menu Utama 29
Gambar 4.3 *Flowchart Matery Numbers* 31
Gambar 4.4 Flowchart Matery Alphabet 32
Gambar 4.5 Sambungan *Flowchart Matery Alphabet* 33
Gambar 4.6 *Flowchart Matery Fruits* 34
Gambar 4.7 *Flowchart Matery Farm* 35
Gambar 4.8 *Sambungan Flowchart Matery Farm* 36
Gambar 4.9 *Flowchart Matery Zoo* 37
Gambar 4.10 Sambungan *Flowchart Matery Zoo* 38
Gambar 4.11 Sambungan *Flowchart Matery Zoo* 39
Gambar 4.12 *Flowchart Matery Colors* 40
Gambar 4.13 Sambungan *Flowchart Matery Colors* 41
Gambar 4.14 *Flowchart Evaluation* 42

Gambar 5.1 Implementasi Halaman Judul 81
Gambar 5.2 Implementasi Menu Utama (*Home*) 82
Gambar 5.3 Implementasi Menu *Matery* 83
Gambar 5.4 Implementasi *Matery Numbers* 83
Gambar 5.5 Implementasi *Matery Alphabet* 84
Gambar 5.6 Implementasi *Matery Fruits* 85
Gambar 5.7 *Implementasi Matery Fruits (Halaman Plural & Singular)* 85
Gambar 5.8 Implementasi *Matery Fruits (*Halaman*There is/There are)* 85
Gambar 5.9 Implementasi *Matery Farm (*Halaman Pembukaan*)* 86
Gambar 5.10 Implementasi *Matery Farm (*Halaman *Animals in the farm)* 86
Gambar 5.11 Implementasi Matery Farm (Halaman Guess What) 87
Gambar 5.12 Implementasi *Matery Farm (*Halaman *Listen and Repeat)* 87
Gambar 5.13 Implementasi *Matery Zoo (*Halaman Pembukaan*)* 88
Gambar 5.14 Implementasi *Matery Zoo (*Halaman *Animals in the zoo)* 88
Gambar 5.15 Implementasi Matery Zoo *(Halaman Simple Narrative Story)* 88
Gambar 5.16 *Implementasi Matery Zoo (Halaman Listen and Repeat)* 89
Gambar 5.17 Implementasi *Matery Zoo (*Halaman *Practice the Dialogs)* 89
Gambar 5.18 *Implementasi Matery Colors* 90
Gambar 5.19 *Implementasi Matery Colors {a + color + noun (kata benda)}* 90
Gambar 5.20 *Implementasi Matery Colors*
(a + color + plural noun (kata benda jamak)) 90
Gambar 5.21 Implementasi *Matery Colors (Listen and Repeat)* 91
Gambar 5.22 Implementasi *Menu Vocabulary* 91
Gambar 5.23 Implementasi *Menu Help* 92
Gambar 5.24 *Implementasi Menu Evaluation* 92
Gambar 5.25 Implementasi *Evaluation Numbers* (Input Nama) 93
Gambar 5.26 Implementasi *Evaluation Numbers* (Soal) 93
Gambar 5.27 Implementasi *Evaluation Numbers* (Nama, Nilai & Pesan) 93
Gambar 5.28 Implementasi *Evaluation Numbers* (Nama & Nilai Tertinggi) 94
Gambar 5.29 Implementasi *Evaluation Alphabet* (Input Nama) 94

Gambar 5.30 Implementasi *Evaluation Alphabet* (Soal) 94
Gambar 5.31 Implementasi Evaluation Alphabet (Nama, Nilai & Pesan) 95
Gambar 5.32 Implementasi Evaluation Alphabet (Nama & Nilai Tertinggi) 95
Gambar 5.33 Implementasi *Evaluation Fruits* (Input Nama) 95
Gambar 5.34 Implementasi *Evaluation Fruits* (Soal) 96
Gambar 5.35 Implementasi Evaluation Fruits (Nama, Nilai & Pesan) 96
Gambar 5.36 Implementasi Evaluation Fruits (Nama & Nilai Tertinggi) 96
Gambar 5.37 Implementasi *Evaluation Farm* (Input Nama) 97
Gambar 5.38 Implementasi Evaluation Farm (Soal) 97
Gambar 5.39 Implementasi *Evaluation Farm* (Nama, Nilai & Pesan) 97
Gambar 5.40 Implementasi *Evaluation Farm* (Nama & Nilai Tertinggi) 98
Gambar 5.41 Implementasi *Evaluation Zoo* (Input Nama) 98
Gambar 5.42 Implementasi *Evaluation Zoo* (Soal) 98
Gambar 5.43 Implementasi *Evaluation Zoo* (Nama, Nilai & Pesan) 99
Gambar 5.44 Implementasi *Evaluation Zoo* (Nama & Nilai Tertinggi) 99
Gambar 5.45 Implementasi Evaluation Colors (Input Nama) 99
Gambar 5.46 Implementasi Evaluation Colors (Soal) 100
Gambar 5.47 Implementasi *Evaluation Colors* (Nama, Nilai & Pesan) 100
Gambar 5.48 Implementasi *Evaluation Colors* (Nama & Nilai Tertinggi) 100
Gambar 5.49 Implementasi *Menu About me* 101
Gambar 5.50 Implementasi *Menu Exit* 101
Gambar 5.51 Tampilan Menu File dan Pemilihan *Publish Settings* 107
Gambar 5.52 Jendela *Publish Settings* 108
Gambar 5.53 *Icon file Flash* 108
Gambar 5.54 *Script Autorun* 109
Gambar 5.55 *Save File Autorun.inf* 109
Gambar 5.56 *Proses Burning* 110
Gambar 5.57 *File Autorun dalam CD* 110
Gambar 5.58 Grafik Nilai Pretest dan Posttest 123
Gambar 5.59 Grafik %Ketuntasan *Pretest* dan *Posttest*) 124

Gambar 5.60 Grafik Jumlah Jawaban Angket 127
Gambar 5.61 Grafik %Skor Keseluruhan Jawaban..... 127

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Materi Isi Media 21
Tabel 4.2 *Storyboard* Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas II SD 44
Tabel 5.1 Hasil Pengujian Aplikasi Menggunakan Metode BlackBox 111
Tabel 5.2 Konversi Persentase Ketuntasan Belajar Menjadi Data Kualitatif 122
Tabel 5.3 Nilai *Pretest* dan *Postest* 122
Tabel 5.4 Data Angket Siswa 126

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Permohonan Penelitian

Lampiran II Lembar Soal *Pretest*

Lampiran III Lembar Angket Respon Siswa

Lampiran IV Nilai *Posttest*

Lampiran V Dokumentasi Penelitian

Lampiran VI Surat Keterangan Penelitian

Lampiran VI Buku Konsultasi Skripsi