

**LAPORAN  
PROYEK AKHIR**

**RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA  
SMK NEGERI 1 SOLOK SELATAN**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Jenjang Studi  
Program Diploma III (D3)*



Oleh:

**OKBER NINGSIH**  
**2007. 90050**

**Konsentrasi : Teknik Komputer Jaringan**  
**Program Studi : Teknik Elektronika - D3**  
**Jurusan : Teknik Elektronika**

**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## HALAMAN PERSETUJUAN PROYEK AKHIR

**Judul** : Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Pembelajaran  
Bahasa Inggris Pada Siswa SMK Negeri 1 Solok Selatan

**Nama** : Okber Ningsih

**NIM / BP** : 90050 / 2007

**Konsentrasi** : Teknik Komputer Jaringan

**Program Studi** : Teknik Elektronika - D3

**Jurusan** : Teknik Elektronika

**Fakultas** : Teknik

Padang, Februari 2011

Disetujui oleh :  
Pembimbing

Drs. Zulhendra, M.Kom  
Nip. 19600322 198503 1 002

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Elektronika  
Fakultas Teknik UNP

Drs. Efrizon, M.T  
Nip. 19650409 199001 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN**

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji  
Proyek Akhir Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas  
Negeri Padang*

**Judul** : Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Pembelajaran  
Bahasa Inggris Pada Siswa SMK Negeri 1 Solok Selatan

**Nama** : Okber Ningsih

**NIM / BP** : 90050 / 2007

**Konsentrasi** : Teknik Komputer Jaringan

**Program Studi** : Teknik Elektronika - D3

**Jurusan** : Teknik Elektronika

**Fakultas** : Teknik

**Padang, Februari 2011**

**Tim Penguji:**

**Ketua Penguji** : Drs. Zuhendra, M.Kom 1. ....

**Anggota** : 1. Drs. Legiman Slamet, M. T 2. ....

2. Drs. Edidas, M. T 3. ....

## **ABSTRAK**

Belum dimanfaatkannya teknologi informasi yang dapat digunakan oleh pengajar dalam menyajikan materi dan belum adanya media pembelajaran bagi siswa yang bisa dimanfaatkan untuk belajar sendiri menyebabkan kurangnya motifasi belajar siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Sehingga, banyak siswa yang gagal pada pelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi multimedia bisa menjadi alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Aplikasi multimedia ini dirancang dengan tujuan agar para siswa tidak merasa jenuh dalam belajar Bahasa Inggris dan bisa menjadi media pembelajaran bagi siswa untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menunjang prestasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Dalam perancangannya, aplikasi multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Inggris ini menggunakan berbagai perangkat lunak seperti Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop dan Adobe Audition.

Kata kunci : Bahasa Inggris, multimedia, interaktif, Adobe Flash

## KATA PENGANTAR



Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang telah meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan, atas berkat rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan pembuatan Proyek Akhir yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa SMK Negeri 1 Solok Selatan”**, selanjutnya shalawat beserta salam semoga disampaikan ALLAH kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Tujuan pembuatan Proyek Akhir ini salah satunya adalah untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan Diploma Tiga (D3) pada Program Studi Teknik Komputer Jaringan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Pembuatan Proyek Akhir ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Untuk semua itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Zuhendra, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukannya dan memberikan saran-saran yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini.
2. Drs. Edidas, MT selaku koordinator program Teknik Komputer Jaringan.
3. Bapak Drs. Efrizon, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika.

4. Semua staf pengajar, dosen, teknisi dan pegawai administrasi di Jurusan Teknik Elektronika dan program studi Teknik Komputer Jaringan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
5. Rekan-rekan mahasiswa program Teknik Komputer Jaringan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat dituliskan namanya satu persatu yang telah berpartisipasi dalam proses pembuatan Proyek Akhir.

Dalam penyelesaian Proyek Akhir ini penulis menyadari mungkin masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, baik dalam tulisan maupun dalam penyajiannya hal ini disebabkan keterbatasan pengalaman yang dimiliki penulis. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan masukan untuk penulis di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga Proyek Akhir ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi pembaca semuanya.

Padang, Februari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PROYEK AKHIR</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan .....	5
F. Manfaat .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
A. Pembelajaran Bahasa Inggris .....	7
B. Media Pembelajaran .....	16
C. Interaktif .....	18
D. Multimedia .....	19
E. Program Aplikasi Adobe Flash CS3 .....	22
F. Dasar Animasi .....	28

G. Comment Dalam Script .....	31
H. Action – Frame .....	31
I. Action – Button .....	32
J. Action – Movie Clip .....	33
K. Mengenal Variabel .....	34
L. Pengantar Logika Pencatat Waktu .....	35
M. Struktur Navigasi .....	36
<b>BAB III METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>40</b>
A. Konsep Rancangan .....	40
B. Desain Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Adobe Flash CS3 .....	41
C. Konteks Diagram .....	42
D. Perancangan Tampilan .....	43
E. Perancangan Diagram Tampilan .....	44
F. Flowchart .....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL .....</b>	<b>57</b>
A. Implementasi Program .....	57
B. Hasil .....	60
1. Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran bahasa Inggris	60
2. Tampilan Program .....	61
3. Manual Penggunaan Aplikasi.....	75
4. Troubleshooting terhadap Error yang Kemungkinan Terjadi	89



<b>BAB V PENUTUP</b> .....	90
A. Simpulan .....	90
B. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	92
<b>LAMPIRAN</b> .....	93

## DAFTAR TABEL

Table.1	Tipe data dan variable .....	25
Table.2	Operator pada actionscript Adobe Flash ... ..	26

## DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1	Menu Editor Flash .....	23
2	Panel Timeline .....	28
3	Bentuk Layer pada Teknik Motion Tween .....	29
4	Bentuk Layer pada Teknik Shape Tween .....	29
5	Bentuk Layer pada Teknik Guide.....	30
6	Bentuk Layer pada Teknik Masking.....	31
7	Struktur navigasi linear navigasi model .....	37
8	Struktur navigasi hierarchical model .....	37
9	Struktur navigasi Spoke hub model .....	38
10	Struktur navigasi full web model.....	39
11	Konteks Diagram .....	42
12	Diagram Tampilan .....	45
13	Flowchart Tampilan Awal .....	47
14	Flowchart Intro.....	48
15	Flowchart Menu Pembuka .....	49

16	Flowchart Login .....	50
17	Flowchart Ending .....	51
18	Flowchart Menu Utama .....	52
19	Flowchart Menu Materi .....	53
20	Flowchart Evluasi .....	54
21	Flowchart Materi .....	56
22	Tampilan Awal.....	62
23	Tampilan Menu Pembuka .....	63
24	Tampilan About .....	63
25	Tampilan Login .....	64
26	Tampilan Welcome jika password benar.....	65
27	Tampilan password salah.....	65
28	Tampilan Ending.....	66
29	Tampilan Menu Utama.....	67
30	Tampilan Menu Materi .....	68
31	Tampilan Tujuan Materi .....	69
32	Tampilan Isi Materi .....	70

33	Tampilan Awal Latihan .....	71
34	Tampilan Soal-soal Latihan .....	71
35	Tampilan Awal Evaluasi.....	72
36	Tampilan Soal-soal Evaluasi .....	73
37	Tampilan Halaman About Me.....	73
38	Tampilan Halaman Biodata .....	74

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan pembelajaran adalah aktivitas yang dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai kondisi yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan salah satu cara bagi siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Dimana yang ada dalam kegiatan tersebut adalah tatap muka antara guru dan siswa. Guru menerangkan materi pelajaran dengan berbagai metode konvensional, kemudian memberikan suatu evaluasi untuk mengetahui apakah siswa dapat memahami apa yang telah diajarkan dengan baik.

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pengajar untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah menyerap informasi. Media interaktif merupakan sebuah bentuk penerapan teknologi informasi yang dapat diterapkan dalam bidang pengajaran. Penggunaan media interaktif akan sangat berguna untuk menyampaikan informasi yang ada di dalamnya,

sehingga pengguna dapat melihat, mendengar, dan melakukan interaksi dengan media interaktif tersebut.

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan dalam berkomunikasi terutama dalam dunia usaha dan jenjang pengajaran. Untuk bekerja atau melanjutkan pengajaran ke luar negeri, maka harus menguasai Bahasa Inggris. Dalam belajar Bahasa Inggris terdapat banyak kesulitan, seperti pengucapan dan ejaan dalam Bahasa Inggris jauh berbeda. Seperti yang terjadi di SMKN 1 Solok Selatan, dalam pembelajaran Bahasa Inggris hasil yang diharapkan masih belum tercapai. Setiap tahunnya lebih 60% dari siswa yang tidak lulus UAN disebabkan gagal pada mata pelajaran Bahasa Inggris (Diknas Solsel, 2009).

Kemampuan pengajar dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Beberapa hambatan yang dirasakan oleh para pengajar berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, salah satunya adanya keterbatasan dalam merancang dan menyusun media pembelajaran serta kurang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk membuat sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, pengajar menyajikan materi tanpa didukung media yang dapat membantu siswa memahami materi yang diberikan. Para guru telah menerapkan berbagai metode ajar untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswanya. Namun hasil yang

diharapkan belum maksimal karena metode pembelajaran yang diterapkan membuat siswa cepat merasa jenuh. Siswa hanya diberikan catatan dan buku-buku pelajaran untuk dibaca dan dipelajari.

Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan peserta didik terhadap kompetensi adalah penerapan teknologi dalam menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pengajar dalam membantu tugas kepengajarannya. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk itu sangat dibutuhkan suatu alternatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Aplikasi multimedia bisa menjadi alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi multimedia dirancang dengan visualisasi yang menarik sehingga para siswa tidak merasa jenuh dalam belajar Bahasa Inggris. Dan aplikasi tersebut bisa menjadi sumber pengetahuan bagi siswa dan dapat menunjang prestasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka munculah sebuah gagasan penulis untuk mencoba menghadirkan suatu aplikasi baru yang berbeda dengan visualisasi yang menarik sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Dalam hal ini aplikasi diperuntukkan bagi



siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Solok Selatan. Aplikasi tersebut penulis buat untuk sebuah proyek akhir yang diberi judul **“Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa SMK Negeri 1 Solok Selatan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah penulis membahas permasalahan mengenai pembuatan aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa SMKN 1 Solok Selatan yaitu :

1. Banyak siswa SMKN 1 Solok Selatan tidak lulus UAN pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Tidak ada media pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat digunakan siswa seperti peralatan audio.
3. Metode penyajian materi yang kurang variatif sehingga siswa cepat merasa jenuh.
4. Pengajar menyajikan materi tanpa didukung media yang dapat membantu siswa memahami materi yang diberikan.
5. Pengajar kurang memiliki pengetahuan untuk membuat media pembelajaran Bahasa Inggris.

### **C. Batasan Masalah**

Agar masalah yang dibahas tidak meluas, perlu adanya pembatasan terhadap permasalahan yang dibahas. Dalam proyek akhir ini penulis membatasi masalah yang ada yaitu :

1. Menyajikan materi Bahasa Inggris yang ditujukan untuk siswa SMKN 1 Solok Selatan kelas XII (kelas 3).
2. Perangkat lunak dibuat berupa Aplikasi Multimedia Interaktif yang berisi tentang materi-materi umum Bahasa Inggris berdasarkan kurikulum KTSP 2006 untuk SMK kelas XII.
3. Merancang aplikasi seluruh materi menggunakan *Adobe Flash CS3* dan didukung software lainnya seperti *Adobe Photoshop CS3* dan *Adobe Audition*.
4. Merancang evaluasi materi Bahasa Inggris kelas XII.
5. Program dirancang tidak menyimpan data-data pengguna dalam sistem data base tersendiri.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Bagaimana merancang dan membuat Media Interaktif pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa SMKN 1 Solok Selatan menggunakan *Adobe Flash CS3*”.

### **E. Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan proyek akhir ini adalah memberikan manfaat untuk berbagai kalangan dari perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini antara lain :

1. Membuat Media Interaktif pembelajaran Bahasa Inggris yang berguna sebagai media bantu bagi siswa SMK menguasai pelajaran Bahasa Inggris.
2. Aplikasi multimedia dapat digunakan oleh pengajar dalam menyajikan materi-materi pelajaran Bahasa Inggris.
3. Membuat aplikasi multimedia interaktif yang mempunyai evaluasi pada setiap standar kompetensi materi dan memiliki perhitungan hasil jawaban dan nilai.

### **F. Manfaat**

Perancangan dan pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu media penunjang pembelajaran siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Siswa mendapatkan sumber pelajaran selain buku dan catatan yang diberikan oleh guru.
3. Pengajar dapat menggunakan aplikasi multimedia interaktif untuk mempermudah penyajian materi pengajaran kepada siswa.
4. Aplikasi yang dirancang dapat didistribusikan kepada siswa dan guru melalui kemasan CD interaktif.