

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK DENGAN
MENGUNAKAN *HIERARCHY PLUS INPUT PROCESS OUTPUT (HIPO)***

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata Satu Teknik Informatika



Disusun oleh :

Fatimah Kurniasari

NIM. 07650057

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2012



PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/2208/2012

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Perancangan dan Implementasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Anak – anak Dengan Menggunakan *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :
Nama : Fatimah Kurniasari
NIM : 07650057
Telah dimunaqasyahkan pada : Senin, 9 Juli 2012
Nilai Munaqasyah : A / B
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH :

Ketua Sidang

M. Taufiq Nuruzzaman, M.Eng
NIP. 19791118 200501 1 003

Penguji I

Bambang Sugiantoro, M.T
NIP.19751024 200912 1 002

Penguji II

Agus Mulyanto, M.Kom
NIP. 19710823 199903 1 003

Yogyakarta, 17 Juli 2012
UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Sains dan Teknologi
Dekan



Akh. Minhaji, M.A, Ph.D
NIP. 19500919 198603 1 002



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal :

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Fatimah Kumiasari

NIM : 07650057

Judul Skripsi : Perancangan Dan Implementasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Dengan Menggunakan *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)*

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Teknik Informatika.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 27 Juni 2012

Pembimbing

M. Taufiq Nuruzzaman, M.Eng

NIP. 19791118 200501 1 003

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatimah Kurniasari
NIM : 07650057
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK DENGAN MENGGUNAKAN *HIERARCHY PLUS INPUT PROCESS OUTPUT (HIPO)*”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Juli 2012

Yang menyatakan,



Fatimah Kurniasari
NIM. 07650057

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad *Shallallohu 'alaihi wa sallam*. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian Tugas Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK DENGAN MENGGUNAKAN *HIERARCHY PLUS INPUT PROCESS OUTPUT (HIPO)*”**. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan hingga akhir zaman.
2. Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
3. Bapak Agus Mulyanto, S.Si, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
4. Bapak M. Taufik Nuruzzaman, M.Eng selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, serta sikap bijaksananya, dan ilmu-ilmunya yang dapat menginspirasi penulis.

5. Keluarga besar Eyang Yaman Siswosukarto, dan terimakasihku yang begitu dalam kepadamu Kanjeng Ibu Sri Maharni, Ayahanda Bapak Supono Kusumo Nagoro, kakakku Masagung Suryo Buwono, terimakasih atas kasih sayang, doa, cinta, spirit, dan segala kebaikan serta sikap nikmat ilmunya.
6. Seluruh teman-teman Program Studi Teknik Informatika, khususnya angkatan 2007 yang telah bersama selama ini, dan juga untuk Nisa, Arom, Arin, Jovie, Abi.
7. Rekan Kerja dan teman-teman komunitas di Sheraton, Pacto Convec, Bomba.Net, Polyglot, Salsa dance, English Club, ELTI, Cilacs, PPB UGM, Mapalaska, Backpackers, dimana penulis banyak belajar dan mengaktualisasikan diri untuk mengembangkan minat dan potensi.
8. Serta semua rekan-rekan penulis dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu disini.

Tak ada gading yang tak retak, penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dari para pembaca dialamat *e-mail* ima_ginasi@yahoo.com. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat menjadi panduan serta referensi yang berguna dan bermanfaat. Amien.

Yogyakarta, Juni 2012

Penulis

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin teriring rasa syukur kepada-Mu ya Allah Tuhan Semesta Alam Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dan shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Ya Allah nikmat, petunjuk dan hidayah-Mu adalah anugrah terindah dalam hidupku, segala puji syukur kepada-Mu ya Allah atas karunia, rahmat, barokah, dan segalanya yang tak akan cukup ku tuangkan walau dengan tinta sebanyak samudra. Ya Allah, dari hati yang paling dalam ijin saya menyampaikan rasa terimakasihku kepada:

Ibunda tercinta Kajeng Ibu Bendoro Raden Ayu Sri Maharni terimakasih atas kasih sayangnya yang dicurahkan kepada ima, cinta, kekayaan sikap serta ketulusan yang tiada terhitung, tiada terbeli, tiada akhir, dan tiada tara.

Ayahanda tercinta Bapak Supono Kusumo Nagoro kau pelita dalam hidupku, terimakasih atas nasehat serta perjuangan, jiwa, raga, dan dana.

Kakakku tercinta Masagung Suryo Buwono yang telah menjadi managerku, mensupport dan mengarahkan dalam langkahku untuk mencapai yang terbaik dalam hidupku.

Dan untuk diriku sendiri Diajeng Ima, teruslah melangkah, tapakilah jejak diri, simpan dalam hati visi dan misi untuk dapat wujudkan mimpi, jangan menyerah akan aral melintang karena kehidupan ini selalu berputar. Gunung kau daki, lautan kau selami, jauh kau tempuh dan kau tau di setiap tempat pasti ada resikonya, namun rasa yakin dan semangat pasti bisa lah yang dapat mengantarmu pada tujuan yang kau tuju. Dunia ini hanyalah persinggahan sementara, tidak hanya memberikan porsi pada awal tapi juga memberikan porsi pada akhir yang baik.

Akhir kata, ku panjatkan doa “ Ya Allah, ampunilah aku, kakakku, kedua ibu bapakku, dan sayangilah mereka keduanya, sebagaimana mereka telah menyayangi dan mendidik ku diwaktu kecil. Ya Allah jadikanlah kami menjadi keluarga yang Engkau rahmati dan temukanlah kami nanti dalam surga-Mu” Allahuma Amin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I: PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Keaslian Penelitian.....	3

BAB II: TINJAUAN PUSATAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1	Tinjauan Pustaka	4
2.2	Landasan Teori.....	6
2.2.1	<i>Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)</i>	6
2.2.2	<i>Human Computer Interaction (HCI)</i>	9
2.2.3	Antarmuka (<i>Interface</i>).....	10
2.2.4	Daya Guna Heuristik.....	12
2.2.5	Interpretasi Sinyal.....	16
2.2.6	Multimedia	18
2.2.7	Struktur Desain Multimedia	19
2.2.8	Penggunaan Multimedia.....	20

BAB III: METODE PENGEMBANGAN SISTEM

3.1	Pengembangan Sistem.....	22
3.2	Prosedur Pengembangan Sistem	23
3.3	Pengumpulan Data	24

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1	Analisis Sistem	25
4.2	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	26
4.3	Perancangan Sistem.....	27
4.4	Perancangan Hirarki Proses Sistem.....	32
4.4.1	Hirarki Proses Intro	33
4.4.2	Hirarki Proses Menu <i>Home</i>	34
4.4.3	Hirarki Proses Materi <i>Fruits</i>	36

4.4.4	Hirarki Proses Materi <i>Colors</i>	39
4.4.5	Hirarki Proses Materi <i>Vegetables</i>	42
4.4.6	Hirarki Proses Materi <i>Music</i>	45
4.5	Perancangan Antarmuka.....	46
4.5.1	Rancangan Halaman Intro.....	46
4.5.2	Rancangan Halaman Menu <i>Home</i>	47
4.5.3	Rancangan Halaman Materi <i>Fruits</i>	47
4.5.4	Rancangan Halaman <i>Game</i> Materi <i>Fruits</i>	48
4.5.5	Rancangan Halaman Materi <i>Colors</i>	49
4.5.6	Rancangan Halaman <i>Game</i> Materi <i>Colors</i>	49
4.5.7	Rancangan Halaman Materi <i>Vegetables</i>	50
4.5.8	Rancangan Halaman <i>Game</i> Materi <i>Vegetables</i>	51
4.5.9	Rancangan Halaman <i>Lesson</i>	52
4.5.10	Rancangan Kalah atau Menang pada Game.....	52
4.5.11	Rancangan Halaman <i>Music</i>	53
4.5.12	Rancangan Halaman Penutup.....	54

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1	Implementasi Sistem	55
5.1.1	Halaman Intro	55
5.1.2	Halaman Menu <i>Home</i>	57
5.1.3	Halaman Materi <i>Fruits</i>	58
5.1.4	Halaman <i>Lesson</i> Materi <i>Fruits</i>	59
5.1.5	Halaman <i>Game</i> Materi <i>Fruits</i>	60

5.1.6	Halaman Materi <i>Colors</i>	61
5.1.7	Halaman <i>Lesson</i> Materi <i>Colors</i>	62
5.1.8	Halaman <i>Game</i> Materi <i>Colors</i>	62
5.1.9	Halaman Materi <i>Vegetables</i>	64
5.1.10	Halaman <i>Lesson</i> Materi <i>Vegetables</i>	65
5.1.11	Halaman <i>Game</i> Materi <i>Vegetables</i>	66
5.1.12	Halaman Menang atau Kalah	68
5.1.13	Halaman <i>Music</i>	69
5.1.14	Halaman Penutup	70
5.2	Hasil Pengujian Sistem	72
 BAB IV : PENUTUP		
6.1	Kesimpulan	79
6.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN		83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Karakteristik GUI.....	12
Tabel 4.1 <i>Overview dan Detail Diagram</i> Intro.....	33
Tabel 4.2 <i>Overview dan Detail Diagram</i> Menu <i>Home</i>	35
Tabel 4.3 <i>Overview dan Detail Diagram</i> Menu Materi <i>Fruits</i>	37
Tabel 4.4 <i>Overview dan Detail Diagram</i> Menu Materi <i>Colors</i>	40
Tabel 4.5 <i>Overview dan Detail Diagram</i> Materi <i>Vegetables</i>	43
Tabel 4.6 <i>Overview dan Detail Diagram</i> Menu Materi <i>Music</i>	45
Tabel 5.1 Hasil Fungsionalitas Sistem	74
Tabel 5.2 Tempat Pengujian Sistem.....	76
Tabel 5.3 Daftar Siswa Kelas Dua	77
Tabel 5.4 Nilai Siswa	78
Tabel 5.5 Persentase Hasil Pengujian.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Visual Table of Content (VTOC)	8
Gambar 2.2 Overview Diagram	8
Gambar 2.3 Detail Diagram	8
Gambar 3.1 Diagram VTOC pada sistem.....	22
Gambar 4.1 Diagram VTOC Proses Aplikasi	28
Gambar 4.2 VTOC Proses Halaman Intro.....	33
Gambar 4.3 VTOC Proses Menu <i>Home</i>	34
Gambar 4.4 Menu Materi <i>Fruits</i>	36
Gambar 4.5 VOC Menu Materi <i>Colors</i>	39
Gambar 4.6 VTOC Menu Materi <i>Vegetables</i>	42
Gambar 4.7 VTOC Menu Materi <i>Music</i>	45
Gambar 4.8 Rancangan Halaman Intro	46
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Menu <i>Home</i>	47
Gambar 4.10 Rancangan Halaman Materi <i>Fruits</i>	48
Gambar 4.11 Rancangan Halaman <i>Game</i> Materi <i>Fruits</i>	48
Gambar 4.12 Rancangan Halaman Materi <i>Colors</i>	49
Gambar 4.13 Rancangan Halaman Pilih Gambar.....	50
Gambar 4.14 Rancangan Halaman Mewarnai Gambar	50
Gambar 4.15 Rancangan Halaman Materi <i>Vegetables</i>	51
Gambar 4.16 Rancangan Halaman <i>Game</i> Materi <i>Vegetables</i>	51
Gambar 4.17 Rancangan Halaman <i>Lesson</i>	52
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Kalah atau Menang Pada <i>Game</i>	53

Gambar 4.19 Rancangan Halaman <i>Music</i>	53
Gambar 4.20 Rancangan Halaman Penutup	54
Gambar 5.1 Halaman Intro	55
Gambar 5.2 Peringatan Kesalahan Input	56
Gambar 5.3 Halaman Menu <i>Home</i>	57
Gambar 5.4 Halaman Materi <i>Fruits</i>	58
Gambar 5.5 Halaman <i>Lesson</i> Materi <i>Fruits</i>	59
Gambar 5.6 Halaman <i>Game</i> Materi <i>Fruits</i>	60
Gambar 5.7 Halaman Materi <i>Colors</i>	61
Gambar 5.8 Halaman <i>Lesson</i> Materi <i>Colors</i>	62
Gambar 5.9 Halaman Pilihan <i>Game</i>	63
Gambar 5.10 Halaman Mewarnai Gambar	64
Gambar 5.11 Halaman Materi <i>Vegetables</i>	65
Gambar 5.12 Halaman <i>Lesson</i> Materi <i>Vegetables</i>	66
Gambar 5.13 Halaman <i>Game</i> Materi <i>Vegetables</i>	67
Gambar 5.14 Halaman Menang	68
Gambar 5.15 Halaman Kalah	69
Gambar 5.16 Halaman <i>Music</i>	70
Gambar 5.17 Halaman Kotak Dialog Keluar	71
Gambar 5.18 Halaman Penutup	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Source Code	83
Lampiran B Soal Test.....	101
Lampiran C Angket Pengujian <i>Reviewer</i>	105

**Perancangan Dan Implementasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris
Untuk Anak-Anak Dengan Menggunakan *Hierarchy Plus Input Process
Output (HIPO)***

Fatimah Kurniasari

NIM 07650057

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komputer telah memberikan pengaruh yang signifikan dalam perkembangan media pembelajaran, kehadiran teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam satu model pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia merupakan pembelajaran yang dapat menjembatani antara media konvensional untuk dapat diintegrasikan ke dalam satu jenis media interaktif yang menarik, efisien, fleksibel dan edukatif.

Penelitian ini menggunakan metode *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)*. HIPO merupakan suatu metode yang digunakan sebagai alat desain dan teknik dokumentasi pada siklus pengembangan sistem. HIPO dirancang untuk menggambarkan suatu struktur bertingkat guna memahami fungsi-fungsi dari modul-modul suatu sistem. Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop CS5, Adobe Audition 3.0

Sistem ini dapat menampilkan pembelajaran interaktif Bahasa Inggris untuk anak-anak dengan menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Sistem mampu menampilkan dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video. Antarmuka antara pengguna dengan sistem dalam bentuk *Grafic User Interface (GUI)*. Sistem ditujukan untuk anak sekolah dasar dimana sistem mempunyai unsur pendidikan *edutainment* yaitu menggabungkan *education* dan *entertainment* dengan pembahasan teori pelajaran dan permainan yang masih terkait dengan pelajaran.

Kata Kunci : Pembelajaran Interaktif, Multimedia, Bahasa Inggris, *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)*.

**The Design and Implementation of English Interactive Learning For
Children with Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)**

Fatimah Kurniasari

NIM 07650057

ABSTRACT

The development of information and computer technology has given a significant influence in the development of instructional media. The presence of this technology also has been able to integrate various kinds of media into a single model of learning. Multimedia-based learning is a kind of learnings that can connect the conventional media to be integrated into a single type of media interactive, attractive, efficient, flexible and educative.

This research uses Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO) method. HIPO is a method that is used as a design and technique for the of documentation on the system development cycle. This method is designed to describe a multilevel structure in order to understand the functions of the modules of a system. The development of system is conducted with Adobe Flash CS5, Adobe Photoshop CS5, Adobe Audition 3.0 softwares.

This system can show English interactive learning for the children using two languages, they are English and Bahasa Indonesia. The system is capable to show the form of text, images, sound, animation, and video. The interface between user and system using Grafic User Interface (GUI). The system is intended for second class elementary. The elements of this system are combine education and entertainment that give of theory lessons and games that are linked to the lesson.

Keywords : Interactive learning, Multimedia, English, Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO).

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pola pembelajaran dimana tergantung dengan buku yang didominasi berupa teks dan gambar dapat membawa pada pembelajaran yang bersifat monoton dan dapat menimbulkan kebosanan dalam proses belajar. Menurut Ariyus (2007:40) proses belajar di sekolah dimana guru menjelaskan di kelas kepada siswa, informasi yang dapat terekam oleh memori sebanyak 5%, pada proses belajar dengan membaca, informasi yang dapat terekam oleh memori sebanyak 10%, sedangkan pada proses belajar dengan *practice by doing* memori dapat merekam informasi diterima sebanyak 75%.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, proses belajar saat ini tersedia berbagai macam alternatif. Proses belajar dengan menggunakan *e-book*, *e-learning*, pembelajaran interaktif, dan pembelajaran berbasis komputer lainnya dapat menjadikan inovasi dan strategi baru dalam proses belajar. Penggunaan komputer tidak dipungkiri bahwa pemakaiannya mayoritas menggunakan instruksi dengan Bahasa Inggris. Dewasa ini, Bahasa Inggris menjadi bahasa yang pemanfaatannya telah banyak digunakan pada kehidupan sehari-hari. Pengenalan Bahasa Inggris sejak dini akan memberikan banyak manfaat. Pengenalan Bahasa Inggris kepada anak-anak memerlukan pendekatan yang efektif dan efisien agar mudah di pahami dan diterima.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif memberikan metode pembelajaran dengan konsep baru yang lebih menarik, interaktif, fleksibel, dan edukatif. Pembelajaran disajikan dalam bentuk elemen-elemen: teks, gambar, suara, animasi, dan video. Pemanfaatan pembelajaran multimedia interaktif Bahasa Inggris untuk anak-anak secara tepat dan baik dapat membantu dalam proses belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membangun sistem pembelajaran interaktif Bahasa Inggris untuk anak-anak.
2. Bagaimana merancang sistem dengan menggunakan *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Sistem ini tidak menggunakan *database* (bersifat statis).
2. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris interaktif ini dikategorikan dalam empat materi yaitu: *fruits*, *colors*, *vegetables*, dan *music* yang mengacu pada buku *Grow with English Book 2* KTSP standar isi 2006 penerbit Erlangga.
3. Pada materi *fruits*, *colors*, *vegetables*, berisi materi dan *game*, sedangkan pada *music* terdapat lima lagu.
4. Sistem ditujukan kepada siswa sekolah dasar kelas dua.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah

1. Menghasilkan sistem pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis multimedia.
2. Menghasilkan sistem pembelajaran interaktif berdasarkan metode *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Memberikan pengetahuan dasar Bahasa Inggris kepada anak-anak dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
2. Menjadikan sebuah alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, fleksibel dan edukatif.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran interaktif sudah pernah dilakukan, tetapi penelitian perancangan dan implementasi pembelajaran interaktif Bahasa Inggris untuk anak-anak dengan menggunakan *hierarchy plus input process output (hipo)* belum pernah dilakukan, khususnya di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai perancangan dan implementasi pembelajaran interaktif Bahasa Inggris untuk anak-anak, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Penelitian ini berhasil membangun sistem pembelajaran interaktif Bahasa Inggris untuk anak-anak berbasis multimedia yang bersifat *edutainment* yaitu menggabungkan *education* dan *entertainment* dimana sistem menampilkan dalam bentuk pelajaran dan permainan. Sistem mampu menampilkan dalam bentuk *Grafic User Interface* dan menggunakan komponen multimedia seperti: teks, gambar, animasi, audio, dan video. Sistem mampu menampilkan dalam dua bahasa yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia sebagai penunjang.
2. Penelitian ini berhasil membangun sistem pembelajaran interaktif Bahasa Inggris untuk anak-anak dengan menggunakan metode *Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO)* .

6.2 Saran

Penelitian yang dilakukan tentunya tidak lepas dari kekurangan dan kelemahan. Penulis mengajukan saran untuk:

1. Sistem dapat dikembangkan lagi sebagai media pembelajaran yang dapat diakses melalui alat komunikasi *smartphone* dan *gadget*.
2. Sistem dapat dilanjutkan pada pelajaran Bahasa Inggris tingkat selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyus, Doni. 2009. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- Atmadji, Chrisna. 2010. *Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Sistem Informasi Management*. Jurnal Teknologi Informasi. Pascasarjana Universitas Dian Nuswantoro.
- Fanani, Zainul & Maulana, Arry. 2009. *Membuat Mini Games Seru dengan Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Komputer, Wahana. 2003. *Desain Grafis dengan Macromedia Freehand10*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Komputer, Wahana. 2008. *Panduan Aplikatif Manipulasi Efek Foto Menggunakan Adobe Photoshop CS4*. Yogyakarta: Andi.
- Komputer, Wahana. 2011. *Adobe Flash Untuk Membuat Animasi Kartun*. Yogyakarta: Andi.
- Magardika, Prihadi Galang. 2010. *Game Drum Digital Menggunakan Hardware Controller*. Skripsi Sarjana Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia
- Madcoms. 2009. *Seri Panduan Lengkap: Adobe Flash CS4 Profesional*. Yogyakarta: Andi.
- Mukarto. 2007. *Grow with English Book 2*. Jakarta: Erlangga.
- Munjiyoso. 2008. *Aplikasi Multimedia Edukasi Menggambar Dan Mewarnai Untuk Anak-Anak*. Skripsi. Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Purnama, Jovie Candra. 2012. *Sistem Simulasi Pembelajaran Sains Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Strategi Komunikasi Dan Tipografi Menggunakan Pendekatan Machine Side*. Skripsi. Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- Puspitosari, Heni A. 2010. *Membuat Presentasi Multimedia*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Prasetya, Dimaz. 2012. Prasetya, Dimaz. *Definisi dan Simbol Flow Chart*.
<http://www.scribd.com/doc/41006865/2-Definisi-Dan-Simbol-Flowchart>.
Diakses 3 April 2012.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Design Aplikasi Multimedia Untuk Perusahaan*. Yogyakarta: Andi.
- Sudarwan & Ariyus, Doni. 2007. *Interaksi Manusia & Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Thabrani, Suryanto Ir.& Adjie, Seno. 2003. *Presentasi Multimedia Interaktif dan Film*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia: Making It Work Edisi 6*. Yogyakarta: Andi.
- Yudhiantoro, Dani. 2003. *Panduan Lengkap Macromedia MX*. Yogyakarta: Andi.

LAMPIRAN A

(Source Code Actionsript)

Lampiran Actionscript 2.0

Actionscript Halaman Intro

```

stop();

fscommand("fullscreen", true);

_root.loadsound = "./Musik/go happy.mp3";
_root.suaralatar = new Sound("_root.backsound");
_root.suaralatar.loadSound(_root.loadsound,true);
_root.suaralatar.setVolume(100); //suaralatar=newsound.
_root.suaralatar.onSoundComplete = function(){
_root.suaralatar.start();
function putarnarasi(){
    _root.suaralatar.setVolume(25);
    _root.loadnarasi = suaranarasi;
    _root.narasi = new Sound("_root.narasi");
    _root.narasi.loadSound(_root.loadnarasi,true);
    _root.narasi.setVolume(100);
    /*_root.narasi.onSoundComplete = function(){
        _root.suaralatar.setVolume(100);
    };*/
}
suaranarasi = "./Narasi/welcome.mp3";
putarnarasi();

```

Actionscript peringatan kesalahan input nama

```

import mx.controls.Alert;

function tambahnama(){
    if (masukkannama.text == "" or masukkannama.text == undefined){ // masukkan
nama nama instance name nya.
        Alert.show("Please, type your name first.", "Alert");
        return;
    }else{
        _root.gotoAndStop(2);
    }
}

```

```

start_btn.onRelease = function(){
    tambahnama();
}
Key.addListener(start_btn);
start_btn.onKeyDown = function(){ //onKeyDown untuk enter.
    if (Key.isDown(13)){ // 13 kode ascii untuk enter
        tambahnama();
    }
}
}

```

Actionscript Halaman Home

Actionscript pada gambar pohon untuk materi fruits

```

on (rollOver) {
    gotoAndPlay(2);
    _root.suaranarasi = "./Narasi/mm_fruits.mp3";
    _root.putarnarasi();
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay(6);
}
on (release){
    _root.gotoAndStop(3);
}

```

Actionscript pada gambar pelangi untuk meteri colors

```

on (rollOver) {
    gotoAndPlay(2);
    _root.suaranarasi = "./Narasi/mm_color.mp3";
    _root.putarnarasi();
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay(6);
}

```

```
on (release) {  
    _root.gotoAndStop(10);  
}
```

Actionscript pada gambar orang untuk materi music

```
on (rollOver){  
    gotoAndPlay (2);  
    _root.suaranarasi = "./Narasi/mm_music.mp3";  
    _root.putarnarasi();  
}
```

```
on (rollOut){  
    gotoAndPlay(6);  
}
```

```
on (release) {  
    _root.gotoAndStop (15);  
}
```

Actionscript pada gambar jamur untuk materi vegetables

```
on (rollOver) {  
    gotoAndPlay(2);  
    _root.suaranarasi = "./Narasi/mm_vegetable.mp3";  
    _root.putarnarasi();  
}
```

```
on (rollOut) {  
    gotoAndPlay(6);  
}
```

```
on (release){  
    _root.gotoAndStop(7);  
}
```

Actionscript Halaman Fruits**Actionscript pada materi apple**

```
on (release){  
    materi_mc.gotoAndStop(2);  
}
```

Actionscript pada materi guava

```
on (release){  
    materi_mc.gotoAndStop(3);  
}
```

Actionscript pada materi mangga

```
on (release){  
    materi_mc.gotoAndStop(4);  
}
```

Actionscript pada materi watermelon

```
on (release){  
    materi_mc.gotoAndStop(5);  
}
```

Actionscript pada materi banana

```
on (release){  
    materi_mc.gotoAndStop(6);  
}
```

Actionscript pada materi lemon

```
on (release){  
    materi_mc.gotoAndStop(7);  
}
```

Actionscript pada materi orange

```
on (release){  
    materi_mc.gotoAndStop(8);  
}
```

Actionscript pada materi avocado

```
on (release){  
    materi_mc.gotoAndStop(9);  
}
```

Actionscript pada materi coconut

```
on (release){
    materi_mc.gotoAndStop(10);
}
```

Actionscript pada materi papaya

```
on (release){
    materi_mc.gotoAndStop(11);
}
```

Actionscript Game Fruits**Actionscript mencocokkan tulisan dengan gambar**

```
on (rollOver) {
    gotoAndStop(2);
}
on (rollOut) {
    gotoAndStop(1);
}
on (press) {
    gotoAndStop(1);
    this.startDrag ();
}
on (release){
    stopDrag ();
    if(eval(this._droptarget)== _root.target_bananas){
        sound = new Sound ("_root.background");
        sound.loadSound("./Musik/ZOT.MP3", true);
        sound.play();
        this._x = 774,70;
        this._y = 183,55;
        enabled = true;
    }
    else if (eval(this._droptarget)== _root.target_papaya){
        sound = new Sound ("_root.background");
        sound.loadSound("./Musik/ZOT.MP3", true);
        sound.play();
    }
}
```

Actionscript Durasi Waktu Pada Game

```
stop();

suaranarasi = "./Narasi/game_pasangkan.mp3";

putarnarasi();

gameselanjutnya = 5;

selanjutnya = 0 ;

var waktu:Number = 120 ;

var mildetik:Number = 25;

timer_mc.onEnterFrame = function () {

    mildetik--;

    if( mildetik == 1) {

        waktu = waktu - 1;

        mildetik = 25;

    }

    else if ( waktu == 0 ) {

        mildetik = 0 ;

        delete timer_mc.onEnterFrame ;

        _root.gotoAndStop(6) ;

        _root.alert_mc.gotoAndStop(2);

    }

}

    this._x = 774,70;

    this._y = 183,55;

    enabled = true;

}

else if (eval(this._droptarget)== _root.target_guava){

    sound = new Sound ("_root.backsound");

    sound.loadSound("./Musik/ZOT.MP3", true);

    sound.play();

    this._x = 774,70;

    this._y = 183,55;

    enabled = true;

}

}
```

```
else if (eval(this._droptarget)== _root.target_apple){
    this._x = _root.target_apple._x;
    this._y = _root.target_apple._y;
    sound = new Sound ("_root.backsound");
    sound.loadSound("./Musik/QUICKEY.MP3", true);
    sound.play();
    enabled = false;
    _root.selanjutnya++;
    if (_root.selanjutnya == _root.gameselanjutnya) {
        _root.nextFrame();
    }
}
else if (eval(this._droptarget)== _root.target_avocado){
    sound = new Sound ("_root.backsound");
    sound.loadSound("./Musik/ZOT.MP3", true);
    sound.play();
    this._x = 774,70;
    this._y = 183,55;
    enabled = true;
}
else {
    this._x = 774,70;
    this._y = 183,55;
}
}
```


Actionscript Halaman Vegetables**Actionscript memutar suara backsound**

```
stop();  
  
suaranarasi = "./Narasi/title_vegetables.mp3";  
  
putarnarasi();
```

Actionscript button cabbage

```
on (release){  
  
    vegetable.gotoAndStop(2);  
  
}
```

Actionscript button chilli

```
on (release){  
  
    vegetable.gotoAndStop(3);  
  
}
```

Actionscript button onion

```
on (release){  
  
    vegetable.gotoAndStop(4);  
  
}
```

Actionscript button potato

```
on (release){  
  
    vegetable.gotoAndStop(5);  
  
}
```

Actionscript button tomato

```
on (release){  
  
    vegetable.gotoAndStop(6);  
  
}
```

Actionscript button carrot

```
on (release){  
  
    vegetable.gotoAndStop(7);  
  
}
```

Actionscript button leek

```
on (release){  
  
    vegetable.gotoAndStop(8);  
  
}
```

Actionscript button pumpkin

```
on (release){
    vegetable.gotoAndStop(9);
}
```

Actionscript button kubis

```
on (release){
    vegetable.gotoAndStop(10);
}
```

Actionscript button cucumber

```
on (release){
    vegetable.gotoAndStop(11);
}
```

Actinscript Halaman Game Vegetables

```
stop();
suaranarasi = "./Narasi/title_vegetables.mp3";
putarnarasi();
Actionscript game untuk setiap input jawaban
stop();
checked_btn.onRelease = function(){
    if (input1.text == "cucumbers"){
        sound = new Sound ("_root.background");
        sound.loadSound("./Musik/QUICKEY.MP3", true);
        sound.play();
        nextFrame();
    }else{
        input1.text = "";
        sound = new Sound ("_root.background");
        sound.loadSound("./Musik/ZOT.MP3", true);
        sound.play();
    }
}
```

```

Key.addListener(checked_btn);
checked_btn.onKeyDown = function(){
    if (Key.isDown(13)){
        if (input1.text == "cucumbers"){
            sound = new Sound ("_root.background");
            sound.loadSound("./Musik/QUICKEY.MP3", true);
            sound.play();
            nextFrame();
        }
        else{
            input1.text = "";
            sound = new Sound ("_root.background");
            sound.loadSound("./Musik/ZOT.MP3", true);
            sound.play();
        }
    }
}
}
}

```

Actionscript Halaman Menang dan Kalah

Actionscript menang dan kalah pada game

```

stop();
_root.suaranarasi = "./Narasi/not_exelent.mp3";
_root.putarnarasi()
outputname.text = _root.inputnama;
stop();
_root.suaranarasi = "./Narasi/not_tryagain.mp3";
_root.putarnarasi();
outputname.text = _root.inputnama;

```

Actionscript Halaman Colors**Actionscript putar baksound**

```
stop();  
suaranarasi = "./Narasi/title_color.mp3";  
putarnarasi();
```

Actionscript pada button purple

```
on (release) {  
    color.gotoAndStop(2);  
}
```

Actionscript pada button yellow

```
on (release) {  
    color.gotoAndStop(3);  
}
```

Actionscript pada button white

```
on (release) {  
    color.gotoAndStop(4);  
}
```

Actionscript pada button green

```
on (release) {  
    color.gotoAndStop(5);  
}
```

Actionscript pada button black

```
on (release) {  
    color.gotoAndStop(6);  
}
```

Actionscript pada button orange

```
on (release) {  
    color.gotoAndStop(7);  
}
```

Actionscript pada button grey

```
on (release) {  
    color.gotoAndStop(8);  
}
```

Actionscript pada button green

```
on (release) {  
    color.gotoAndStop(9);  
}
```

Actionscript pada button brown

```
on (release) {  
    color.gotoAndStop(10);  
}
```

Actionscript pada button blue

```
on (release) {  
    color.gotoAndStop(11);  
}
```

Actionscrip Pada Game Colors Mewarnai Gambar

```
stop();  
warnal = new Color(kumpulanjambu_mc.ground_mc);  
warna2 = new Color(kumpulanjambu_mc.daun1_mc);  
warna3 = new Color(kumpulanjambu_mc.daun2_mc);  
warna4 = new Color(kumpulanjambu_mc.batang_mc);  
warna5 = new Color(kumpulanjambu_mc.buah1_mc);  
warna6 = new Color(kumpulanjambu_mc.buah2_mc);  
  
//tombol-tombol  
kuning.onRelease = function() {  
    warnatarget = 0xFFFF00;  
};  
merah.onRelease = function() {  
    warnatarget = 0xFF0000;  
};  
biru.onRelease = function() {  
    warnatarget = 0x0000FF;  
};  
hijau.onRelease = function() {  
    warnatarget = 0x006600;  
};
```

```
hitam.onRelease = function() {
    warnatarget = 0x000000;
};

coklat.onRelease = function() {
    warnatarget = 0x996600;
};

pink.onRelease = function() {
    warnatarget = 0xFF00FF;
};

orange.onRelease = function() {
    warnatarget = 0xFF9900;
};

birumuda.onRelease = function() {
    warnatarget = 0x00FFFF;
};

putih.onRelease = function() {
    warnatarget = 0xFFFFFF;
};

abuabu.onRelease = function() {
    warnatarget = 0x666666;
};

hijaumuda.onRelease = function() {
    warnatarget = 0x00FF00;
};

birugelap.onRelease = function() {
    warnatarget = 0x006699;
};

coklattua.onRelease = function() {
    warnatarget = 0x660000;
};

coklatmuda.onRelease = function() {
    warnatarget = 0xCC6600;
};
```

```
//background
kumpulanjambu_mc.ground_mc.ground_btn.onRelease = function() {
    ground = warna1;
    ground.setRGB(warnatarget);
};
//daun 1
kumpulanjambu_mc.daun1_mc.daun_btn.onRelease = function() {
    daun1 = warna2;
    daun1.setRGB(warnatarget);
};
//daun 2
kumpulanjambu_mc.daun2_mc.daun2_btn.onRelease = function() {
    daun2 = warna3;
    daun2.setRGB(warnatarget);
};
//batang
kumpulanjambu_mc.batang_mc.batang_btn.onRelease = function() {
    batang = warna4;
    batang.setRGB(warnatarget);
};
//buah 1
kumpulanjambu_mc.buah1_mc.buah1_btn.onRelease = function() {
    buah1 = warna5;
    buah1.setRGB(warnatarget);
};
//buah 2
kumpulanjambu_mc.buah2_mc.buah2_btn.onRelease = function() {
    buah2 = warna6;
    buah2.setRGB(warnatarget);
}
}
```

Actionscript Halaman Music

```
Actionscript halaman music
stop();
```

```
//
suaranarasi = "./Narasi/game_sing.mp3";
putarnarasi();
//
Actionscript button lagu macdonald
on (release) {
    videoclip_mc.gotoAndStop (2);
}
Actionscript button lagu thefinger
on (release) {
    videoclip_mc.gotoAndStop (3);
}
Actionscript button lagu rainbow
on (release) {
    videoclip_mc.gotoAndStop (4);
}
Actionscript button lagu the little
on (release) {
    videoclip_mc.gotoAndStop (5);
}
Actionscript button lagu twinkle
on (release) {
    videoclip_mc.gotoAndStop (6);
}
}
```

Actionscript halaman penutup

```
Actionscript halaman penutu dan credit title
stop();
suaranarasi = "./Narasi/not_quitnow.mp3";
putarnarasi();
Actionscript pada button yess
on (rollOver){
    _root.suaranarasi = "./Narasi/not_yes.mp3";
    _root.putarnarasi();
}
}
```



```

on (release) {
    _root.gotoAndStop(18);
}

```

Actionscript pada button no_btn

```

on (rollOver){
    _root.suaranarasi = "./Narasi/not_no.mp3";
    _root.putarnarasi();
}

on (release) {
    _root.gotoAndStop(2);
}

```

Actionscript Pada Button

Actionscript button home

```

on (rollOver){
    _root.suaranarasi = "./Narasi/btn_home.mp3";
    _root.putarnarasi();
}

on (release){
    _root.gotoAndStop(2);
}

```

Actionscript button lesson

```

on (rollOver){
    _root.suaranarasi = "./Narasi/btn_lesson.mp3";
    _root.putarnarasi();
}

on (release){
    materi_mc.gotoAndStop(12);
}

```

Actionscript button game

```
on (rollOver){
    _root.suaranarasi = "./Narasi/btn_game.mp3";
    _root.putarnarasi ();
}
on (release) {
    _root.gotoAndStop(4);
}
```

Actionscript button close

```
on (rollOver){
    _root.suaranarasi = "./Narasi/exit.mp3";
    _root.putarnarasi ();
}
on (release) {
    _root.gotoAndStop (16);
}
```

Actionscript pada button back

```
on (rollOver){
    _root.suaranarasi = "./Narasi/btn_back.mp3";
    _root.putarnarasi ();
}
on (release) {
    prevFrame ();
}
```

Actionscript pada button next

```
on (rollOver){
    _root.suaranarasi = "./Narasi/btn_next.mp3";
    _root.putarnarasi ();
}
on (release) {
    nextFrame ();
}
```

LAMPIRAN B

(Surat Izin, Soal Pre Test, Soal Test)



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI



100% Akreditasi
CERT
ISO 9001

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, No.1 Tlp. (0274) 519739, Fax. (0274) 540971 Yogyakarta 55281

Nomor : UIN.02/TIF/PP.00.9/ 063/2012

Yogyakarta, 14 Mei 2012

Lamp :-

Hal : Permohonan Ijin Penelitian Skripsi

Kepada Yth.

Kepala Sekolah SD. Negeri Klitren

Yogyakarta

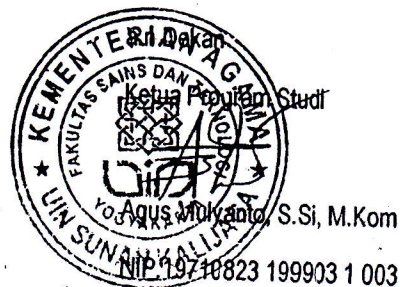
Assalamu'alaikum wr. Wb.

Dengan hormat kami sampaikan bahwa untuk keperluan penyempurnaan penelitian skripsi diperlukan informasi dan simulasi dilembaga/instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Oleh karena itu, kami memohon agar Bapak/Ibu berkenan memberi izin kepada mahasiswa berikut ini :

Nama : Fatimah Kurniasari
NIM : 07650057
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Perancangan dan Implementasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Anak-Anak dengan Menggunakan Hierarchy Plus Input Process Output (HIPO).
Pembimbing : M. Taufik Nuruzzaman, M.Eng
Waktu Penelitian : Bulan Mei 2012

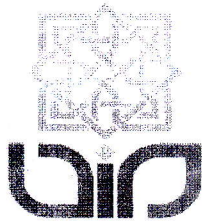
Demikian permohonan ini disampaikan dan atas perkenannya, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr. Wb.



Tembusan

1. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi (sebagai tembusan)
2. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Sains dan Teknologi
3. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI



103 Rheinland
CERT
ISO 9001

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, No.1 Tlp. (0274) 519739, Fax. (0274) 540971 Yogyakarta 55281

Pre Test

Exercise (Latihan)

Score

Name :

NIS :

Class :

Write the correct answer (Tuliskan jawaban yang benar)

Fruits

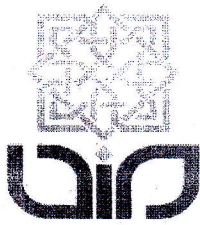
1. Sebuah pisang (tunggal) : _____
2. Sebuah jeruk (tunggal) : _____
3. Mangga (jamak) : _____
4. Apel (jamak) : _____

Vegetables

5. Itu sebuah tomat (tunggal) : _____
6. Itu kentang (jamak) : _____

Colors

7. Biru : _____
8. Merah : _____
9. Sebuah buku kuning : _____
10. Sebuah botol hijau : _____



Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, No.1 Tlp. (0274) 519739, Fax. (0274) 540971 Yogyakarta 55281

Test Exercise (Latihan)

Name :

NIS :

Class :

Score

Write the correct answer (Tuliskan jawaban yang benar)

Fruits

1. Sebuah pisang (tunggal) : _____
2. Sebuah jeruk (tunggal) : _____
3. Mangga (jamak) : _____
4. Apel (jamak) : _____

Vegetables

5. Itu sebuah tomat (tunggal) : _____
6. Itu kentang (jamak) : _____

Colors

7. Biru : _____
8. Merah : _____
9. Sebuah buku kuning : _____
10. Sebuah botol hijau : _____

LAMPIRAN C

(Reviewer Ahli Media, Guru Bahasa Inggris)

Pernyataan Guru Bahasa Inggris

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dheni Eka Candrawati, S.Pd
Pekerjaan : Guru Bahasa Inggris
NIP : -
Instansi : SD Negeri Klitren Yogyakarta
Alamat : Jl. Kemakmuran No. 11 Yogyakarta

Menyatakan bahwa saya telah mengisi kuesioner dan memberikan masukan pada

“ Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak “ yang di susun oleh:

Nama : Fatimah Kurniasari
NIM : 07650057
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan aplikasi pada tugas akhir (skripsi) mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Mei 2012

Guru Bahasa Inggris



Dheni Eka Candrawati, S.Pd

NITB. 2042

KUESIONER PENILAIAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK.

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian saudara terhadap aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak.
2. Nilai SB = Sangat Baik, B = Baik, TB = Tidak Baik, STB = Sangat Tidak Baik.

No.	Aspek Kriteria	No	Indikator	SB	B	TB	STB
A	Kejelasan Kalimat	1	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
		2	Penggunaan bahasa yang jelas dan komunikatif	✓			
B	Keterlaksanaan	3	Penyajian materi menarik	✓			
		4	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	✓			
		5	Kepraktisan dalam penggunaan aplikasi	✓			
		6	Tingkat Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
C	Tampilan	7	Tata letak		✓		
		8	Tampilan warna	✓			
		9	Tampilan huruf	✓			
		10	Tampilan gambar	✓			
		11	Tingkat suara		✓		
		12	Tingkat interaktivitas	✓			
		13	Tingkat animasi	✓			

Saran Guru Bahasa Inggris

Materi	Saran
Fruits	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam penggunaan bahasa mudah dipahami dan di pelajari oleh anak - Dalam penggunaan " a " dan " an " alangkah baiknya ada latihan khusus dalam memilih mana benda yang menggunakan " a " dan mana benda yang menggunakan " an " supaya anak lebih jelas dengan praktik menjodohkan sendiri. - Dalam penggunaan " s " dan " es " kemungkinan anak sudah bisa memahaminya dengan jelas
colors	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam pelajaran warna materi sudah cukup jelas dan untuk latihan nya dalam meletakkan warna pada benda sangat membantu anak dalam mengingat warna yang sedang mereka pelajari
music	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam pelajaran music untuk anak kelas 2 kemungkinan agak kesulitan dengan irama yang cepat dan syair lagunya agak terlalu sulit untuk dihafalkan - Lebih baik gunakan lagu – lagu yang pendek dan kata – katanya mudah diingat sehingga anak juga mudah menirukan



 Guru Bahasa Inggris
 Dheni Eka Candrawati, S.Pd
 NIP. 197901012042

Pernyataan Guru Bahasa Inggris**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yuliyanti Rahayu, S.Pd
Pekerjaan : English Teacher
NIP : -
Instansi : Lembaga Bahasa Allplus
Alamat : Kompleks Kolombo No. 3 Yogyakarta

Menyatakan bahwa saya telah mengisi kuesioner dan memberikan masukan pada

“ Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak “ yang di susun oleh:

Nama : Fatimah Kurniasari
NIM : 07650057
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan aplikasi pada tugas akhir (skripsi) mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Mei 2012

Guru Bahasa Inggris



Yuliyanti Rahayu, S.Pd

**KUESIONER PENILAIAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK.**

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian saudara terhadap aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak.
2. Nilai SB = Sangat Baik, B = Baik, TB = Tidak Baik, STB = Sangat Tidak Baik.

No.	Aspek Kriteria	No	Indikator	SB	B	TB	STB
A	Kejelasan Kalimat	1	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
		2	Penggunaan bahasa yang jelas dan komunikatif		✓		
B	Keterlaksanaan	3	Penyajian materi menarik	✓			
		4	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi		✓		
		5	Kepraktisan dalam penggunaan aplikasi	✓			
		6	Tingkat Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
C	Tampilan	7	Tata letak	✓			
		8	Tampilan warna	✓			
		9	Tampilan huruf	✓			
		10	Tampilan gambar	✓			
		11	Tingkat suara		✓		
		12	Tingkat interaktivitas		✓		
		13	Tingkat animasi	✓			

Saran Guru Bahasa Inggris

Materi	Saran
1. Fruits	<ul style="list-style-type: none"> -Pronunciation -Instructions : simple + complete one, make them in sentence case.
2. Vegetables	<ul style="list-style-type: none"> - Instruction : complete instructions, please. - s/es for plural not clear
3. Music	<ul style="list-style-type: none"> - Good for beginner - Slow beat for the next pages.

Guru Bahasa Inggris



Yuliyanti Rahayu, S.Pd

NIP. -

Pernyataan Guru Bahasa Inggris**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yosefina Heriyanti, S.Pd
Pekerjaan : English Teacher
NIP : -
Instansi : Lembaga Bahasa Allplus
Alamat : Kompleks Kolombo No. 3 Yogyakarta

Menyatakan bahwa saya telah mengisi kuesioner dan memberikan masukan pada

“ Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak “ yang di susun oleh:

Nama : Fatimah Kurniasari
NIM : 07650057
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan aplikasi pada tugas akhir (skripsi) mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Mei 2012

Guru Bahasa Inggris



Yosefina Heriyanti, S.Pd

NIP.-

KUESIONER PENILAIAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK.

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian saudara terhadap aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak.
2. Nilai SB = Sangat Baik, B = Baik, TB = Tidak Baik, STB = Sangat Tidak Baik.

No.	Aspek Kriteria	No	Indikator	SB	B	TB	STB
A	Kejelasan Kalimat	1	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
		2	Penggunaan bahasa yang jelas dan komunikatif		✓		
B	Keterlaksanaan	3	Penyajian materi menarik	✓			
		4	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	✓			
		5	Kepraktisan dalam penggunaan aplikasi	✓			
		6	Tingkat Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
C	Tampilan	7	Tata letak	✓			
		8	Tampilan warna	✓			
		9	Tampilan huruf	✓			
		10	Tampilan gambar	✓			
		11	Tingkat suara		✓		
		12	Tingkat interaktivitas	✓			
		13	Tingkat animasi	✓			

Saran Guru Bahasa Inggris

Materi	Saran
1. Fruits	<ul style="list-style-type: none"> - Six oranges pronunciation kurang jelas untuk plural dan pada materi buah-buahan lain penekanan -s/-es lebih jelas lagi. -Untuk game feedback nya tanpa tanda pentung.
2. Colors	<ul style="list-style-type: none"> - Suara "s" untuk plural kurang jelas.
3. Vegetables	<ul style="list-style-type: none"> - Pronunciation "vegetables" -They are.... diartikan itu.
4. Music	<ul style="list-style-type: none"> -Bagus dan dapat membantu anak-anak dalam menyanyikan lagu. -Ada nya tombol volume agar suara latar bisa di kecilkan.

Guru Bahasa Inggris



Yosefina Heriyanti, S.Pd

Pernyataan Guru Bahasa Inggris**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Sigit Priyanto, S.Pd
Pekerjaan : Guru Bahasa Inggris
NIP : -
Instansi : SMP N RSBI 1 Galur Kulonprogo
Alamat : Jl. Brosot Galur Kulonprogo

Menyatakan bahwa saya telah mengisi kuesioner dan memberikan masukan pada

“ Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak “ yang di susun oleh:

Nama : Fatimah Kurniasari
NIM : 07650057
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan aplikasi pada tugas akhir (skripsi) mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 11 Mei 2012

Guru Bahasa Inggris



M. Sigit Priyanto, S.Pd

KUESIONER PENILAIAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK.

Petunjuk Pengisian:


1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian saudara terhadap aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak.
2. Nilai SB = Sangat Baik, B = Baik, TB = Tidak Baik, STB = Sangat Tidak Baik.

No.	Aspek Kriteria	No	Indikator	SB	B	TB	STB
A	Kejelasan Kalimat	1	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
		2	Penggunaan bahasa yang jelas dan komunikatif		✓		
B	Keterlaksanaan	3	Penyajian materi menarik	✓			
		4	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi	✓			
		5	Kepraktisan dalam penggunaan aplikasi	✓			
		6	Tingkat Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
C	Tampilan	7	Tata letak		✓		
		8	Tampilan warna	✓			
		9	Tampilan huruf	✓			
		10	Tampilan gambar	✓			
		11	Tingkat suara		✓		
		12	Tingkat interaktivitas	✓			
		13	Tingkat animasi	✓			

Saran Guru Bahasa Inggris

Materi	Saran
1. Fruits	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan satu kotak untuk kata benda - Melengkapi dengan "Lesson"
2. Colors	<ul style="list-style-type: none"> - Game nya menarik.
3. Vegetables	<ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki arti kata "they" menjadi itu. - Pada game mengganti "blank" dengan garis terpisah-pisah sesuai dengan jumlah huruf dari kata.
4. Music	<ul style="list-style-type: none"> - Menarik
5. Aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Frame bagian menu utama dibuat lebih menonjol pada menu-menu materi untuk membedakan dengan objek lain. - Dilengkapi dengan "credit title" - Aplikasi bagus, dikembangkan ya.

Guru Bahasa Inggris



M. Sigit Priyanto, S.Pd

NIP. -

Pernyataan Ahli Media**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nor Riduan, S.Kom
Pekerjaan : Programmer Multimedia
NIP : -
Instansi : Duta Creative Pisitama
Alamat : Jl. Kokosan No. 7 A Pangeran Jayakarta, Jakarta Barat

Menyatakan bahwa saya telah mengisi kuesioner dan memberikan masukan pada

“ Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak “ yang di susun oleh:

Nama : Fatimah Kurniasari
NIM : 07650057
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan aplikasi pada tugas akhir (skripsi) mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 15 Mei 2012

Ahli Media



Nor Riduan, S.Kom

NIP.-

**KUESIONER PENILAIAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
INGGRIS UNTUK ANAK-ANAK.**

Petunjuk Pengisian:

1. Berilah tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian saudara terhadap aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak.
2. Nilai SB = Sangat Baik, B = Baik, TB = Tidak Baik, STB = Sangat Tidak Baik.

No.	Aspek Kriteria	No	Indikator	SB	B	TB	STB
A	Kejelasan Kalimat	1	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
		2	Penggunaan bahasa yang jelas dan komunikatif		✓		
B	Keterlaksanaan	3	Penyajian materi menarik	✓			
		4	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi		✓		
		5	Kepraktisan dalam penggunaan aplikasi		✓		
		6	Tingkat Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
C	Tampilan	7	Tata letak		✓		
		8	Tampilan warna		✓		
		9	Tampilan huruf		✓		
		10	Tampilan gambar		✓		
		11	Tingkat suara		✓		
		12	Tingkat interaktivitas		✓		
		13	Tingkat animasi		✓		

Saran Ahli Media

Materi	Saran
1. Home	- Tata letak tombol-tombol pada semua halaman yang memiliki narasi didalamnya harus di perhatikan letaknya, karena saat masuk ke halaman berikutnya kursor langsung tersentuh tombol yang lain sehingga mengganggu suara narasi di halaman tersebut.
2. Colors	- Penggunaan file image (bukan vector) untuk tombol tombol dapat memperbesar size aplikasi dan terlihat titik-titik pixel bila digunakan pada layar yang lebih besar.
3. Fruits	- Penggunaan file image untuk gambar buah-buahan dapat memperbesar size aplikasi dan terlihat titik-titik pixel bila digunakan pada layar yang lebih besar.
4. Music	- Untuk video clip sebelum di render ke format flash (FLV) sebaiknya menggunakan file video dengan format AVI untuk menghasilkan kualitas gambar yang lebih bagus.
5. Aplikasi	- Inti dari aplikasi ini adalah untuk teman belajar anak-anak kelas 1-2 SD, maka dari itu sebaiknya desain yang dibuat lebih mencirikan anak-anak sekolah dasar seperti gambar anak menggunakan baju seragam sekolah dan berlatar belakang suasana sekolah dasar.

Ahli Media



Nor Riduan, S.Kom

NIP. -

Pernyataan Ahli Media**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Arif Akbarul Huda, S.Si
Pekerjaan : Desainer Multimedia
NIP : -
Instansi : Imagine IT Education Center
Alamat : Jl. Wahid Hasim No. 99 Nologaten Yogyakarta

Menyatakan bahwa saya telah mengisi kuesioner dan memberikan masukan pada

“ Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak “ yang di susun oleh:

Nama : Fatimah Kurniasari
NIM : 07650057
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan aplikasi pada tugas akhir (skripsi) mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, 12 Mei 2012

Ahli Media



Arif Akbarul Huda, S.Si

NIP.-

No.	Aspek Kriteria	No	Indikator	SB	B	TB	STB
A	Kejelasan Kalimat	1	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
		2	Penggunaan bahasa yang jelas dan komunikatif		✓		
B	Keterlaksanaan	3	Penyajian materi menarik	✓			
		4	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi		✓		
		5	Kepraktisan dalam penggunaan aplikasi	✓			
		6	Tingkat Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
C	Tampilan	7	Tata letak		✓		
		8	Tampilan warna		✓		
		9	Tampilan huruf		✓		
		10	Tampilan gambar	✓			
		11	Tingkat suara		✓		
		12	Tingkat interaktivitas		✓		
		13	Tingkat animasi		✓		

Saran Ahli Media

Materi	Saran
1. Home	- Button kurang Informatif, tambahkan blink-blink pada gambar untuk materi.
2. Fruits	- Kurang animasi untuk menarik perhatian - Lesson : Tidak Perlu paragraf teori.
3. Colors	- Pada game choose the picture dibikin animasi.
4. Game	- Berikan contoh untuk permainan game.
5. Music	- Blank area dimanfaatkan untuk petunjuk.
6. Aplikasi	- Warna menarik. - Aplikasi dikembangkan lagi.

Ahli Media



Arif Akbarul Huda, S.Si

NIP. -