

PROPOSAL PENELITIAN

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT
SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**



RIBKA SOMBOLAYUK

171230590

**PROGRAM STUDY SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS SEMBILANBELAS NOVEMBER
KOLAKA**

2021

**HALAMAN PERSETUJUAN
PROPOSAL PENELITIAN**

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT
SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

Diusulkan oleh

RIBKA SOMBOLAYUK
171230590

Telah disetujui

Pada tanggal September 2021

Pembimbing I

Muh.Nurtanziz Sutoyo,S.Kom.,M.Cs
NIDN. 0921068401

Pembimbing II

Arysespajayadi, ST.,MT
NIDN. 0031079004

KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan dan keyakinan diri yang kuat, penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan segala rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul *"Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Multimedia"*. Proposal ini menggambarkan mengenai penelitian yang akan penulis lakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu (S-1) pada program studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Sembilanbelas November Kolaka

Perjalanan panjang telah penulis lalui selama menyelesaikan proposal penelitian ini tidak lepas dari berbagai hambatan dan rintangan. Namun berkat dorongan, bimbingan, motivasi, bantuan, doa dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini maka dari itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Keluarga terkhusus kedua orang tua dan saudara-saudara yang senantiasa memberikan motivasi dan doa terbaik untuk penulis.
2. Bapak Dr. Azhari, S.STP., M.Si selaku rektor Universitas Sembilanbelas November Kolaka.
3. Ibu Noorhasanah Z., S.SI., M.Eng selaku dekan Fakultas Teknologi Informasi
4. Anjar Pradipta, S.kom., M.kom selaku ketua program Studi Sistem informasi
5. Bapak Nurtanzis Sutoyo, S.Kom., M.Cs selaku pembimbing I dan Bapak Arysespajayadi, ST., MT selaku pembimbing II yang telah ikhlas meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan masukan selama proses menyelesaikan proposal penelitian ini.
6. Seluruh dosen Fakultas Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis baik itu dalam ruang kelas maupun diluar kelas.
7. Serta pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan proposal ini baik yang terlihat maupun tidak terlihat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap melalui proposal penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai penelitian yang akan penulis jalani. Akhirnya sebagai manusia biasa dengan segala keterbatasan memohon maaf apabila terdapat kekeliruan dalam proposal penelitian ini. Oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis perlukan dalam untuk perbaikan proposal penelitian ini.

Kolaka, September 2021

Ribka Sombolayuk

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Pustaka	4
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. Pengertian Aplikasi.....	7
2.2.2. Pengertian Media Pembelajaran	7
2.2.3. Pengertian Bahasa Inggris	9
2.2.4. UML	9
2.2.5. Multimedia.....	14
2.2.6. Komponen Multimedia.....	15
2.2.7. Metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>) ..	16

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Tempat Penelitian	18
3.2. Jadwal Penelitian	18
3.3. Metode Pengumpulan Data	19
3.3.1 Study Pustaka	19
3.3.2 Study Lapangan	19
3.4. Metode Pengembangan Sistem.....	19
3.5. Metode Pengujian Perangkat Lunak.....	20
3.6. Media Yang Digunakan.....	21

1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	21
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	21
DAFTAR PUSTAKA	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan-tahapan MDLC.....	16
--------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Terdahulu.....	4
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram.....	10
Tabel 2.3 Simbol Aktiviti Diagram	11
Tabel 2.4 Simbol Class Diagram.....	12
Tabel 2.5 Simbol Sequence Diagram	13
Tabel 2.6 Jadwal Penelitian	18

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam standar Isi (BSNP, 2006:227) disebutkan bahwa bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Dalam pengertian yang utuh berkomunikasi adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan menghasilkan teks lisan atau tulis yang direalisasikan dalam empat ketrampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat ketrampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan tersebut agar para siswa mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu.

Sejak lahir anak diasuh oleh orang tuanya, anak diajari berbagai pengetahuan, diantaranya berjalan dan berbicara. Anak pertama kali mengenal bahasa dari orangtuanya yang sering disebut dengan bahasa ibu. Seiring dengan perkembangannya anak mulai belajar berbagai bahasa, seperti bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris. Bahasa Indonesia diperoleh anak dalam lingkungan kehidupannya dan pendidikan formal sedangkan bahasa Inggris diperoleh anak melalui pendidikan formal dan pendidikan nonformal.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang dipakai untuk berkomunikasi diseluruh dunia. Oleh karena itu, sangat penting mempelajari Bahasa Inggris karena dengan mempelajari Bahasa Inggris akan mendapatkan suatu keuntungan yang nyata, sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai keperluan secara luas, salah satunya adalah untuk mempercepat proses kemajuan dalam ilmu teknologi yang semakin canggih dewasa ini. Hal ini membuat banyak orang dari berbagai kalangan ingin menguasai bahasa Inggris.

Penguasaan bahasa Inggris sebaiknya dikenalkan sejak dini karena umumnya anak lebih cepat belajar bahasa, termasuk Bahasa Inggris daripada orang dewasa. Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi

pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Dengan berkembangnya revolusi industri 4.0 maka hampir semua pekerjaan dilakukan secara komputerisasi. Salah satu aspek yang mengalami dampak akibat perubahan tersebut yaitu pada bidang Pendidikan dimana proses belajar mengajar yang dilakukan saat ini menggunakan teknologi komputer seperti materi ajar yang dibuat dan dipresentasikan, pertemuan secara online menggunakan software-software pendukung, ujian online dan lain sebagainya. Kegiatan proses belajar mengajar yang dapat dipakai untuk membuat pembelajaran antara lain media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti ingin membuat suatu pembelajaran secara interaktif dengan memakai teknologi komputer yang bertujuan untuk lebih mempermudah bagi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas.

Untuk memaksimalkan proses belajar mengajar bahasa Inggris pada pendidikan anak usia dini perlu memanfaatkan teknologi multimedia. Pembelajaran bahasa Inggris menggunakan teknologi multimedia diharapkan mampu menunjang optimalisasi proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini sehingga mampu memahami dan mengenal bahasa Inggris yang baik. Teknologi terutama multimedia mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Banyak orang percaya multimedia dapat membawa pada situasi belajar yang menyenangkan, kreatif dan tidak membosankan. Dalam proses pembelajaran, selain guru dan siswa, dua unsur yang sangat penting adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yaitu apakah aplikasi media pembelajaran bahasa inggris tingkat sekolah dasar dapat mempermudah para guru dalam memberikan pelajaran bahasa inggris kepada siswa?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya secara spesifik, di paparkan batasan masalah dari sistem yang akan di buat sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini hanya akan di gunakan untuk tingkat sekolah dasar
2. Sistem informasi ini hanya di gunakan untuk proses belajar mengajar

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah dengan membangun aplikasi media pembelajaran bahasa inggris tingkat sekolah dasar berbasis multimedia agar dapat memudahkan guru dalam memberikan pelajaran serta memberi motivasi kepada anak-anak agar lebih giat lagi dalam belajar bahasa iggris

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Diharapkan media pembelajaran ini dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang disajikan melalui multimedia (Audio,Video, Gambar,Teks dan Animasi) dengan berbagai warna dan gambar yang sangat menarik.
2. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.
3. Diharapkan dapat meningkatkan presentasi nilai keberhasilan siswa dalam pelajaran bahasa inggris.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian pustaka

Penelitian terdahulu dapat di jadikan sebagai referensi atau acuan dalam membantu menyelesaikan penelitian ini. Adapun penulis menggunakan 5 referensi dari jurnal penelitian yang dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	kesimpulan
1	Linda Kartika Sari, Dimas Sasongko 2013	Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 2	a. Guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar Negri Sragen 12 sudah mempunyai media pembelajaran dalam menyampaikan pelajaran bahasa inggris kelas 2 b. Dengan adanya media pembelajaran bahasa inggris, maka metode pembelajaran guru bahasa inggris di Sekolah Dasar Negri Sragen 12 menjadi lebih menarik karena didukung dengan adanya media pembelajaran.
2	Denny Riska Novitasari 2010	Pembangunan Media Pembeajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen	a. Hasil jadi media pembelajaran bahasa inggris kelas 1 pada sekolah dasar 15 sragen yang menarik b. Hasil jadi yang dilihat berupa gambar, animasi dan suara
3	Siti Maesaroh, Nur Mulkiah	Media Pembelajaran Interaktif Bahasa	Setelah proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran

	2015	Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar	<p>interaktif bahasa inggris pengenalan huruf dan membaca untuk SD kelas 1 berbasis multimedia selesai, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran yang dilakukan di SDN Negri Jati 6 masih bersifat manual, dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan huruf dan bahasa inggris 2. Kelemahan-kelemahan pembelajaran yang dilakukan disekolah dasar ini tidak menggunakan metode interaktif
4	Muh Arif Budiyanto, Abdi Wahab 2019	Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Multimedia	<p>Sesuai dengan uraian yang telah dibahas pada bagian sebelumnya dapat disimpulkanm bahwa :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi pembelajaran sangat diperlukan dan sangat membantu dalam proses pembelajaran bahasa inggris di Sekolah Dasar. 2. Aplikasi pembelajaran ini baru sampai pada tahap perancangan antarmuka yang dibuat sedemikian rupa agar menarik para siswa untuk belajar bahasa inggris secara interaktif. 3. Materi pembelajaran diambil dari buku pelajaran siswa SD

			<p>kelas 3 berbasis KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dengan pokok bahasa tentang Angka (<i>Number</i>), Buah (<i>Fruit</i>), dan Warna (<i>Color</i>) yang diasumsi paling banyak diminati oleh para siswa.</p>
5	Dedi, Sutarman, Agus Budiman, Mayzia Khusnul Labib 2015	Perancangan aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Flash	<p>Setelah proses perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak berbasis Falsh selesai, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembuatan aplikasi dari tahap awal hingga akhir harus terkonsep dengan matang, dimulai dari target pengguna, ide jalannya cerita aplikasi, storyboard, naskah untuk dubbing suara dan segala sistem yang dibutuhkan.</p> <p>Semua persiapan yang sudah dirancang pada tahapan pra produksi sangat membantu dalam proses pembuatannya yaitu pada tahapan produksi, semuanya terjadwal dengan rapi dari mulai proses pembuatan karakter dan background menggunakan Adobe Illustrator, menggerakkan dan membangun program dengan software utamanya yaitu Adobe</p>

			Flash, proses merekan dengan Adobe Soundbooth, pengisian suara hingga terakhir pengemasan, semuanya akan berjalan dengan baik apabila semuanya benar-benar sudah terkonsep.
--	--	--	---

2.2. Landasan teori

2.2.1. Pengertian aplikasi

Aplikasi adalah suatu subkelas dari suatu perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna (Wikipedia, 2012). Aplikasi dapat juga dikatakan sebagai penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras. Menurut Marimin dkk. (2011:43) Aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan dalam komputer oleh pengguna. Aplikasi merupakan kumpulan dari file-file tertentu yang berisi kode program yang menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras Komputer.

Aplikasi sering juga disebut sebagai perangkat lunak, merupakan program komputer yang isi instruksinya dapat diubah dengan mudah. Aplikasi pada umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras (yang sering disebut sebagai device driver), melakukan proses perhitungan, dan berinteraksi dengan aplikasi yang lebih mendasar lainnya (seperti sistem operasi, dan bahasa pemrograman).

2.2.2. Pengertian media pembelajaran

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang dapat meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi (AECT dalam Arsyad, 2011). Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1985:3), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan

dari pengirim (sender) kepada penerima pesan atau informasi (receiver) (Kartika, 2008). Sejalan dengan hal tersebut Munadi (2012) menyatakan bahwa “media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan (Asyar, 2011). Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002). Di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). Secara umum media pembelajaran memiliki peran sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.

4. Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret.
5. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif.
6. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

2.2.3. Pengertian bahasa Inggris

Bahasa Inggris (*English*) merupakan bahasa resmi dari banyak negara-negara persemakmuran dan dipahami serta dipergunakan secara meluas. Bahasa Inggris dipergunakan di lebih banyak negara di dunia dibanding bahasa yang lain kecuali bahasa Cina, bahasa ini juga lebih banyak dipergunakan orang.

Bahasa Inggris atau *English* adalah bahasa Jermanik yang pertama kali dituturkan di Inggris pada Abad Pertengahan Awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia




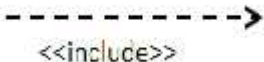
2.2.4. UML

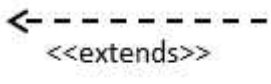
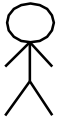
Menurut Windu Gata, Grace (2013:4), *Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (Object-Oriented). UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blue print, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem software. Diagram Unified Modelling Language (UML) (Siti Fatima, 2015) antara lain sebagai berikut:

a. *Use case diagram*

Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Rosa dan Shalahuddin, 2013). *Use case* menggambarkan external view dari sistem yang akan kita buat modelnya (Prabowo Pudjo Widodo, 2011) *Use case* harus mampu menggambarkan urutan aktor yang menghasilkan nilai terukur (Prabowo Pudjo Widodo, 2011).

Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram


Simbol	Nama	Deskripsi
	Use Case	Use case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan akhir, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.
	Assosiasi	Asosiasi aktor dan use case, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
	Assosiasi	Asosiasi antara aktor dan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
	Include	Include, merupakan didalam use case lain (required) atau pemanggilan use case oleh use case lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi


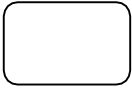
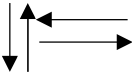
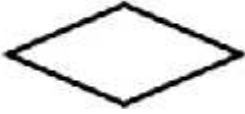
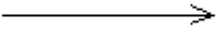
		program.
	Extend	Extend, merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.
	Actor	Actor adalah Abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi akhir, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan use case, tetapi tidak memiliki

b. Activity Diagram

Diagram activity menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi, bagaimana masing-masing aksi tersebut dimulai, keputusan yang mungkin terjadi hingga berakhirnya aksi. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses lebih dari satu aksi dalam waktu bersamaan. “*Diagram activity* adalah aktifitas-aktifitas, objek, state, transisi state dan event. Dengan kata lain kegiatan diagram alur kerja menggambarkan perilaku sistem untuk aktivitas” (Haviluddin, 2011).

Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram


Simbol	Nama	Deskripsi
	Start Point	Menggambarkan awal dari aktivitas.
	End Point	Menggambarkan akhir dari aktivitas.

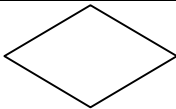
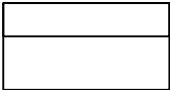
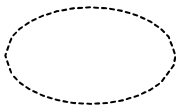


		
	Activity	Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.
	Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.
	Decision	Menggambarkan keputusan atau pilihan.
	State Transition	Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state.

c. *Class Diagram*

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. *Class Diagram* secara khas meliputi : Kelas (*Class*), Relasi *Assosiations*, *Generalitation* dan *Aggregation*, atribut (*Attributes*), operasi (*operation/method*) dan visibility, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau atribut. Hubungan antar kelas mempunyai keterangan yang disebut dengan *Multiplicity* atau *Cardinality*.

Tabel 2.4 Simbol Class Diagram


Simbol	Nama	Deskripsi
	Generalization	Hubungan dimana object anak (descendent) berbagi prilaku dan struktur data dari object yang ada diatasnya object induk (ancestor)
		Upaya untuk menghindari

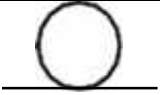
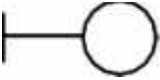



	Nary Association	asosiasi dengan lebih dari 2 object
	Class	Himpunan dari object-object yang berbagi atribut serta operasi yang sama
	Colaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu object
	Defendency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi element yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri

d. Sequence Diagram

Secara mudahnya sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *use case diagram*.” (Haviluddin, 2011).

Tabel 2.5 Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Deskripsi
	Actor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
	Entity Class	Menggambarkan hubungan

		yang akan dilakukan
	Boundary Class	Menggambarkan sebuah gambaran dan form
	Control Class	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
	A focus of Control & A Life Line	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
	A Message	Menggambarkan pengiriman pesan

2.2.5. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Hofstetter 2001). Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia Game. Menurut Rosch (Darmawan, 2011: 32) mengatakan bahwa multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video. Houghton (dalam Sumarno, 2011) mendefinisikan multimedia sebagai bentuk komunikasi multi bentuk dengan menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya. Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Mc. Cormik (dalam Darmawan, 2011: 32) yang mengatakan bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks. Hal ini juga meliputi pengertian yang dikemukakan oleh Robin dan Linda (dalam Darmawan, 2011: 32) menyebutkan bahwa multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video.

2.2.6. Komponen Multimedia

1. Audio/Suara

Sound Card data mengolah suara dalam bentuk analog ke bentuk digital, sehingga akan membuat suara yang dihasilkan oleh komputer jauh lebih baik. Suara atau audio didalam multimedia biasanya berupa suara musik, suara dari *voice record* dan efek-efek suara lain.

2. Video

Video adalah bagian dari gambar-gambar yang saling berurutan yang disebut frame dengan ukuran standar 24 frame/second (FPS = *Frame Per Second*), gambarnya kemudian diproyeksikan diatas layar ditambahi dengan objek teks atau animasi.

3. Gambar/Image

Gambar merupakan tampilan diam atau tidak bergerak. Gambar juga merupakan salah satu komponen penting dalam multimedia karena dapat meringkas dan menyajikan data kompleks serta mampu menyampaikan seribu kata. Gambar dalam publikasi multimedia lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks sebab manusia selalu berorientasi terhadap visual (berdasarkan penglihatan).

4. Teks

Teks adalah elemen paling awal dan sederhana dalam multimedia, yang biasanya mengacu pada kata, kalimat, alinea, atau segala sesuatu yang tertulis atau ditayangkan. Sebagian besar multimedia menggunakan teks karena teks sangat efektif untuk menyampaikan ide dan panduan kepada pengguna. Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali, serta *file* teks mempunyai struktur yang sederhana.

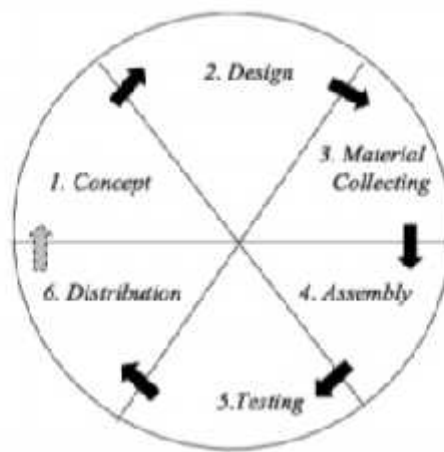
5. Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dan berurutan sehingga terlihat bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih mudah dimengerti daripada objek atau gambar diam. Selain itu animasi lebih menarik dan mudah dimengerti daripada hanya sekedar gambar karena lebih komunikatif dalam menyampaikan suatu tujuan. Animasi merupakan bagian penting dalam multimedia, karena animasi dapat digunakan untuk

menarik perhatian jika digunakan secara tepat dan juga dapat mengarahkan perhatian pada aspek penting dari materi yang sedang dipelajari.

2.2.7. Metode MDLC (*Miltimedia Development Life Cycle*)

Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Metode MDLC memiliki enam tahapan yaitu: concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Tahapan-tahapan MDLC

1. Concept

Tahap ini merupakan tujuan dari pembuatan aplikasi dan siapa pengguna dari aplikasi yang dirancang tersebut dan juga menganalisa kebutuhan pada sistem.

2. Design

Tahap ini tentang storyboard pada aplikasi yang dirancang dan tampilan serta bahan-bahan materi yang ada pada program atau aplikasi.

3. Material collecting

Tahap pengumpulan bahan-bahan yang akan digunakan terlebih dahulu. Kemudian bahan yang telah dikumpulkan akan dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu *Assembly*.

4. Assembly

Tahap pembuatan atau penggabungan ini adalah menggabungkan bahan-bahan yang telah terkumpul berdasarkan perancangan yang telah disusun pada tahap design.

5. Testing

Pada tahap ini melakukan testing atau pengujian setelah menggabungkan semua materi-materi yang telah dilakukan pada tahap assembly. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang tersebut berfungsi dengan baik atau tidak.

6. Distribution

Tahap distribution ini merupakan tahap dimana tempat penyimpanan hasil pengujian aplikasi. Akan melakukan *compress* jika aplikasi tersebut melebihi kapasitas pada media penyimpanan yang disediakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat melakukan kegiatan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan dari responden. Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah SD NEGRI 1 WATUBANGGA yang beralamat dikelurahan watbanga kecamatan watubanga kabupaten kolaka.

3.2. Jadwal penelitian

Waktu yang di lakukan dalam penelitian ini sekitar tiga bulan, terhitung sejak bulan September 2021. Dimana rentang waktu tersebut dialokasikan untuk penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Table 2.6 Jadwal Penelitian

No	Rencana kegiatan	Tahun 2021											
		September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Concept												
2	Design												
3	Material Collecting												
4	Assembly												
5	Testing												

3.3. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data serta informasi yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

3.2.1 Study pustaka

Merupakan pengumpulan informasi yang sebanyak-banyaknya dengan cara mencari referensi-referensi yang relevan dengan objek penelitian. Sumber-sumber kepustakaan yang dimaksud diperoleh dari Buku, Jurnal, Hasil-hasil penelitian sejenis dan internet.

3.2.2 Study lapangan

a. Observasi

Merupakan pengamatan dan terlibat langsung didalam kegiatan lapangan yang berhubungan dengan studi kasus yang dihadapi

b. Wawancara

Mengumpulkan data-data dan informasi dengan cara interview atau wawancara yang dilakukan langsung dengan pihak yang bersangkutan sesuai dengan masalah yang diteliti.

c. Kuesioner

Membuat daftar pertanyaan untuk pihak-pihak terkait untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa inggris untuk siswa tingkat dasar berbasis multimedia.

3.4. Metode pengembangan sistem

Dalam merancang sebuah aplikasi atau sistem, diperlukan metode-metode atau langkah-langkah dalam pengembangan sistem. Dalam penelitian ini penulis melakukan dengan metode *Multimedia Development life cycle*. Metode *Mutimedia Development Life Cycle* (MDLC) merupakan metode yang memiliki enam tahapan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Concept adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll) (Ramadhanu & Priandika, 2021).

2. Design adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan untuk program (Putra et al., 2009).
3. Material Collecting, Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan (Rahmanto, 2021). Tahap ini dapat dikerjakan parallel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel (Amaruddin et al., 2020).
4. Assembly adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design (Melinda .,2018)
5. Testing, dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak (Putra, 2020) tahap ini disebut juga dengan tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri (Suryani & Ardian, 2020)
6. Distribution, ppada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media ppenyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan (Susanto & Ramadhan, 2017). Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang psudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya (Yolanda & Neneng, 2021)

3.5. Metode pengujian perangkat lunak

1. Black Box Testing

Menurut Shalahuddin dan Rosa (2011) Black Box Testing adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program (Damayanti, 2020). Pengujian dimaksudkan untuk mrngetahui apakah fungsi-pfungsi, masukan , dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji coba yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakasi perangkat lunak aakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan (Sintaro, 2020).

3.6 Media yang digunakan

3.6.1 Perangkat keras (*hardware*)

Spesifikasi dan sistem informasi yang digunakan pada pembuatan aplikasi media pembelajaran bahasa inggris tingkat dasar berbasis multimedia adalah sebagai berikut:

- a. Laptop ACER
 - Processor intel core i3-380M
 - RAM 2 GB
 - Sistem Operasi Windows 7
 - System Type 64-Bit
 - Har Disk Minimal 500 GB

3.6.2 Perangkat lunak (*software*)

1. Adobe Premiere CS6

Adobe Premiere CS6 ialah program untuk mengedit dan mendesain video yang berbasis non-linier dari *Adobe System*. *Adobe Premiere CS6* bisa dikatakan aplikasi pengolah video pilihan bagi kalangan professional, yang pastinya adalah orang suka bereksperimen. *Adobe Premiere CS6* ini banyak digunakan oleh perusahaan perfilman atau sinetron, *Broadcasting*, dan pertelevisian, aplikasi tersebut juga dapat membuat animasi yang bagus akan tetapi aplikasi ini lebih banyak atau sering digunakan untuk pengeditan video atau film. Pada versi ini memiliki fitur-fitur tambahan atau baru dalam pengeditan video dan juga pada pembuatan animasi (Hamzah, Soma, & Rahmawati, 2017).

2. Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop CS6 ialah aplikasi perangkat lunak yang berguna untuk mendesain gambar, mengolah foto dan *image grafis editing*, aplikasi ini banyak digunakan oleh *photographer digital* dan perusahaan iklan hingga *Adobe Photoshop CS6* dikatakan perangkat lunak pengeditan foto dan gambar yang dianggap sebagai *market leader*. *Adobe Photoshop CS6* merupakan perangkat lunak yang terbaik yang pernah diproduksi oleh *Adobe Systems* (D. W. Putra, Nugroho, & Puspitarini, 2016)

3. Macromedia Flash

A. Pengertian macromedia

Macromedia Flash merupakan salah satu software untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat mengintegrasikan berbagai media seperti video, animasi, gambar dan suara. Sehingga program ini cukup handal dalam pembuatan berbagai macam aplikasi tutorial yang interaktif dan menarik. Dengan macromedia flash dapat membuat program pembelajaran multimedia interaktif untuk pendidikan, presentasi baik komersial maupun non komersial. Keunggulan dari program Macromedia flash antara lain:

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
- b. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam movie.
- c. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lainnya.
- d. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

Macromedia flash merupakan software keluaran Macromedia inc. Software ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan flash terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan flash banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan yang dimiliki (Khotimah, 2008)

B. Kelebihan dan Kekurangan Macromedia Flash

a. Kelebihan Macromedia Flash

- 1) Hasil akhir flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublikasi)
- 2) Flash dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga dapat hidup
- 3) Animasi dapat dibentuk dan dikontrol
- 4) Gambar flash tidak dapat pecah meskipun dizoom beberapa kali karena gambar flash bersifat gambar vector
- 5) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai bentuk seperti *.avi, *.gif, *.miv, maupun file dengan format lain

- 6) Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak
- 7) Kebutuhan hardware yang tinggi

b. Kekurangan Macromedia Flash

- 1) Untuk mempelajari programnya lumayan sulit bila dibandingkan dengan menggunakan media lain
- 2) Komputer yang ingin dimainkan aplikasi flash harus memiliki flash player
- 3) Waktu belajar sangat lama apalagi bagi pemula
- 4) Kurang simple
- 5) Menunya tidak user friendly
- 6) Perlu banyak referensi tutorial
- 7) Bahasa pemrogramannya sangat susah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa macromedia flash mempunyai beberapa kelebihan diantaranya, Gambar flash tidak dapat pecah meskipun dizoom beberapa kali karena gambar flash bersifat gambar vector.

DAFTAR PUSTAKA