

PIXEL

JURNAL KOMPUTER GRAFIS

Data Penulis:

Dosen STEKOM

Daniel Rudjiono, S.Kom, M.Kom	Program Studi Komputer Grafis
Novita Kusumaning Tyas, S.Pd, M.Pd	Program Studi Manajemen Informatika
Sindhu Rakasiwi, S.Kom, M.Kom	Program Studi Manajemen Informatika
Sulartopo, S.Pd, M.Kom	Program Studi Sistem Komputer
Setiyo Prihatmoko, S.E, S.Kom, M.Kom	Program Studi Desain Grafis
Setiyo Adi Nugroho, S.E, M.Kom	Program Studi Komputer Grafis
Sarwo Nugroho, S.Kom, M.Kom	Program Studi Desain Grafis
Yuli Fitrianto, S.T., M.Kom	Program Studi Manajemen Informatika

Alumnus STEKOM

Ahmad Fahrudin, S.Ds	Program Studi Desain Grafis
Dody Suryo Hartono, S.Ds	Program Studi Desain Grafis
F. Iwan Setyo Murwoko, S.Ds	Program Studi Desain Grafis
Muhammad Ryza Awwali, S.Ds	Program Studi Desain Grafis
Nasrulloh, S.Ds	Program Studi Desain Grafis
Tri Haryanto, S.Ds	Program Studi Desain Grafis

Penerbit: STEKOM Press

Jurnal PIXEL diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM).
Jurnal PIXEL sebagai sarana komunikasi dan penyebarluasan hasil penelitian,
pemikiran serta pengabdian pada masyarakat

ISSN 1979-0414

 9 771979 041486



Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris
"Theme I Have a Pet" untuk Kelas 4 SD Negeri Randungunting

Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono 1 – 8

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat untuk Panduan *Touring*
dengan Metode PD pada Paguyuban *Vixion Owners* Semarang

F. Iwan Setyo Murwoko, Sindhu Rakasiwi 9 – 17

Media Pembelajaran Desain Grafis di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia
Interaktif

Muhammad Ryza Awwali, Sulartopo 18 – 31

Pengembangan Alat Bantu Belajar Anatomi Tubuh pada Hewan Berupa *Game*
Puzzle dengan Metode *Used and Gratification* untuk Siswa Kelas IV Semester I

Nasrulloh, Setiyo Prihatmoko 32 – 36

Pengembangan Alat Bantu *Time-lapse Photography* berbasis *Open Source*
Hardware

Setiyo Adi Nugroho 37 - 45

Perancangan *Video Company Profile* sebagai Media Promosi Perusahaan pada
PT. Propan Raya ICC Semarang

Tri Haryanto, Sarwo Nugroho 46 – 52

Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara
Bahasa Inggris Mahasiswa STEKOM Semarang

Novita Kusumaning Tyas 53 - 56

Virtual Reality Photography untuk Media Promosi *OnLine* Objek Wisata
Curug Tujuh Bidadari

Ahmad Fahrudin, Yuli Fitrianto 57 - 63

SEKOLAH TINGGI ELEKTRONIKA DAN KOMPUTER
STEKOM
 SEMARANG

PIXEL

JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS

Penanggung Jawab :

Ketua Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer

Pemimpin Redaksi :

Unang Achlison, S.T, M.Kom

Mitra Bestari :

Prof. YL Sukestiyarno M.S, Ph.D (Universitas Negeri Semarang)

Sekretaris Redaksi :

Santi Widiastuti, S.T, M.T.

Dewan Redaksi :

Dr. Ir. Agus Wibowo, M.Kom, M.Si, M.M

Daniel Rudjiono, S.Kom, M.Kom

Sulartopo, S.Pd. M.Kom

Sarwo Nugroho, S.Kom, M.Kom

Setiyo Prihatmoko, S.E, S.Kom, M.Kom

Desain Grafis :

Mars Caroline Wibowo, S.T, M.Mm.Tech

Setyo Adi Nugroho, S.E, M.Kom

Alamat Redaksi :

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer

Jl. Majapahit No. 605 Semarang Telp. 024-6723456

E-mail : pixel@stekom.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa dengan terbitnya Jurnal PIXEL (Desain Grafis) Edisi April 2015, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2015 dengan artikel-artikel yang selalu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang Desain dan Komputer Grafis.

Semua artikel yang dimuat pada Jurnal Desain Grafis (PIXEL) ini telah ditelaah oleh Dewan Redaksi yang mempunyai kompetensi di bidang Desain dan Komputer Grafis.

Pada edisi ini kami menyajikan beberapa topik menarik tentang penerapan Desain Grafis dalam Media Pembelajaran yaitu: “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris *Theme I Have a Pet* untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting”, serta “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat untuk Panduan Touring dengan Metode PD pada Paguyuban Vixion Owners Semarang”, selanjutnya “Media Pembelajaran Desain Grafis di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif”, dan “Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang”.

Topik selanjutnya adalah makalah tentang penerapan Desain Grafis dalam Pengembangan Alat Bantu yaitu: “Pengembangan Alat Bantu Belajar Anatomi Tubuh pada Hewan Berupa *Game Puzzle* dengan Metode *Used and Gratification* untuk Siswa Kelas IV Semester I”, serta “Pengembangan Alat Bantu *Time-lapse Photography* berbasis *Open Source Hardware*”.

Topik penutup kami menyajikan makalah tentang penerapan Desain Grafis dalam Media Promosi yaitu: “Perancangan *Video Company Profile* sebagai Media Promosi Perusahaan pada PT. Propan Raya ICC Semarang”, dan “*Virtual Reality Photography* untuk Media Promosi *OnLine* Objek Wisata Curug Tujuh Bidadari”.

Terima kasih yang mendalam disampaikan kepada penulis makalah yang telah berkontribusi pada penerbitan Jurnal PIXEL edisi kali ini. Dengan rendah hati dan segala hormat, mengundang Dosen dan rekan sejawat peneliti dalam bidang Desain dan Komputer Grafis untuk mengirimkan naskah, *review*, gagasan dan opini untuk disajikan pada Jurnal Desain Grafis (PIXEL) ini.

Sebagai akhir kata, saran dan kritik terhadap Jurnal Desain Grafis (PIXEL) yang membangun sangat diharapkan. Selamat membaca.

Semarang, April 2015

Pemimpin Redaksi

Vol.8 No.1 April 2015

PIXEL

JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
1. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris " <i>Theme I Have a Pet</i> " untuk Kelas 4 SD Negeri Randunggunting (<i>Dody Suryo Hartono, Daniel Rudjiono</i>)	1
2. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Isyarat untuk Panduan Touring dengan Metode PD pada Paguyuban Vixion Owners Semarang (<i>F. Iwan Setyo Murwoko, Sindhu Rakasiwi</i>)	9
3. Media Pembelajaran Desain Grafis di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif (<i>Muhammad Ryza Awwali, Sulartopo</i>)	18
4. Pengembangan Alat Bantu Belajar Anatomi Tubuh pada Hewan Berupa <i>Game Puzzle</i> dengan Metode <i>Used and Gratification</i> untuk Siswa Kelas IV Semester I (<i>Nasrulloh, Setiyo Prihatmoko</i>)	32
5. Pengembangan Alat Bantu <i>Time-lapse Photography</i> berbasis <i>Open Source Hardware</i> (<i>Setiyo Adi Nugroho</i>)	37
6. Perancangan <i>Video Company Profile</i> sebagai Media Promosi Perusahaan pada PT. Propan Raya ICC Semarang (<i>Tri Haryanto, Sarwo Nugroho</i>)	46
7. Penggunaan Video Tutorial untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang (<i>Novita Kusumaning Tyas</i>)	53
8. <i>Virtual Reality Photography</i> untuk Media Promosi <i>OnLine</i> Objek Wisata Curug Tujuh Bidadari (<i>Ahmad Fahrudin, Yuli Fitrianto</i>)	57

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS "*THEME I HAVE A PET*" UNTUK KELAS 4
SD NEGERI RANDUGUNTING

DODY SURYO HARTONO, DANIEL RUDJIONO

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer
Jl. Majapahit 605 & 304
Semarang Indonesia
E-mail : daniel@stekom.ac.id

Abstract

Teaching and learning in primary schools Randugunting, especially English for fourth grade students use the lecture method used teachers in general and using less attractive companion books resulting disadvantaged students to memorize in English. The problem is how to design interactive learning media as one of learning media supporting the teaching and learning process in school to fourth grade material that is easily understood and enjoyable. Initial method used is English learning research that already exists on the aspects of ease delivery of materials or in an attractive visual appearance to the collection of data is divided into several methods: observation, interview, and literature study. Products from research and design is a multimedia CD interactive learning that help educators in providing English education interesting, fun and easy to understand to improve student achievement Elementary School fourth grade Randugunting.

Keywords: media, instructional, interactive, language, English

Intisari

Proses belajar mengajar di SD Negeri Randugunting, terutama Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV SD menggunakan metode ceramah yang digunakan guru-guru pada umumnya dan menggunakan buku pendamping yang kurang menarik sehingga mengakibatkan siswa kurang mampu menghafal dalam Bahasa Inggris. Masalah yang dihadapi adalah bagaimana merancang media pembelajaran interaktif sebagai salah satu media pembelajaran alternatif pendukung proses belajar mengajar disekolah untuk kelas IV SD yang mudah dipahami secara materi dan menyenangkan. Metode awal yang digunakan adalah riset pembelajaran Bahasa Inggris yang sudah ada dari aspek kemudahan penyampaian materi maupun secara tampilan visual yang menarik dengan pengumpulan data dibagi dalam beberapa metode yaitu observasi, wawancara mendalam, serta studi pustaka. Produk dari penelitian dan perancangan ini adalah sebuah CD multimedia pembelajaran interaktif sehingga membantu para pendidik dalam memberikan pendidikan Bahasa Inggris yang menarik, menyenangkan dan mudah dipahami untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Randugunting.

Kata Kunci: media, pembelajaran, interaktif, bahasa, Inggris.

A. PENDAHULUAN

Di zaman yang modern ini, kemajuan di dunia pendidikan mengalami peningkatan yang sangat pesat. Cara-cara pengajaran yang diberikanpun semakin variatif, hal ini dilakukan agar pembelajaran tidak selalu monotone. Guna meningkatkan mutu pendidikan agar lebih maju, teknologi informasi dan komunikasi ikut ambil bagian di dunia pendidikan.

Potensi yang besar di teknologi multimedia dalam merubah cara seseorang untuk memperoleh informasi sangat menjanjikan dan efektif. Disamping itu juga, multimedia juga memberi peluang bagi pendidik, untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang diberikan agar dapat diterima semaksimal mungkin. Dengan demikian sumber informasi tidak terfokus melalui buku tetapi semakin luas.

Sekolah Dasar Negeri Randugunting berdiri sejak tahun 1987, berlokasi di desa Randugunting RT.01 RW.01 Kecamatan Bergas. SD Negeri Randugunting masih menggunakan metode ceramah atau konvensional dalam pembelajaran dan belum menggunakan media pembelajaran secara interaktif. Kondisi yang demikian membuat siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru, alhasil siswa kadang tidak mengerti akan materi yang diberikan. Menggunakan media papan tulis dirasa kurang efektif karena waktu terbuang percuma untuk mencatat, padahal sudah tersedia berupa buku lembar kerja siswa untuk dipergunakan sebagai pegangan siswa. Dilihat dari tenaga pengajar atau guru, untuk pelajaran Bahasa Inggris sendiri masih menggunakan tenaga honorer atau guru tidak tetap.

Menganalisis permasalahan diatas, dapat dibuat penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran bahasa Inggris. Pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia untuk kelas 4 SD Negeri Randugunting diharapkan dapat membuat minat siswa dalam pelajaran bahasa Inggris menjadi meningkat.

1. Identifikasi Masalah

- a) Perkembangan ilmu dan teknologi menuntut adanya pembelajaran yang inovatif.
- b) Perlunya pengembangan kreativitas guru bahasa Inggris dalam mengelola pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c) Banyak metode yang dapat digunakan guru Bahasa Inggris dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d) Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu cara untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik.
- e) Jam yang terbatas membuat pengajaran secara konvensional menjadi tidak maksimal.

2. Pembatasan Masalah

- a) Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran bagi siswa kelas 4 SD Negeri Randugunting semester 2 pada materi pokok *Theme 2 : I Have A Pet* dengan pembagian subpokok bahasan Kind of

Animal, Singular and Plural Noun dan Asking for Clarity

- b) Objek penelitian pada siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Randugunting.
- c) Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan software Macromedia Flash 8, Adobe Auditions sebagai media perekaman suara, Adobe Premier sebagai media editing video, serta Adobe Photoshop dan CorelDraw X4 sebagai pengolah grafis.

3. Rumusan Masalah

- a) Bagaimana merancang media pembelajaran yang interaktif agar pelajaran Bahasa Inggris mudah dipahami?
- b) Bagaimana menyusun materi pembelajaran bahasa Inggris sesuai kurikulum yang berlaku agar lebih mudah dimengerti oleh siswa?

4. Tujuan Penelitian

- a) Merancang media pembelajaran yang interaktif agar pelajaran Bahasa Inggris dapat dipahami oleh siswa.
- b) Membuat penyusunan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum agar pembelajaran bahasa Inggris dapat dimengerti.

5. Manfaat Penelitian

- a) Memberikan sarana baru dalam pengajaran khususnya untuk pelajaran Bahasa Inggris kelas 4 SD Randugunting.
- b) Memberi kontribusi dalam bidang ilmu komputer, dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam pengajaran.

B. DASAR TEORI

1. Bahasa Inggris

Inggris, seperti yang diketahui, dikembangkan di Inggris dan lebih baru-baru ini di Amerika dan di tempat lain di seluruh dunia. Ini tidak dimulai di Inggris melainkan bahasa imigran yang datang ke sana dengan menyerang Anglo-Saxon pada abad kelima. Sebelum itu, Bahasa Inggris dituturkan di Benua Eropa, yang berbatasan dengan Laut atau yang kita sebut Indo-Eropa, yang merupakan sumber kebanyakan bahasa

selatan-Asia ,Eropa dan lebih banyak lagi. John Algeo (2005:49)

2. Media

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar menurut Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4).

3. Pembelajaran

Aunurrahman (2010 :35) menyimpulkan bahwa “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”.

4. Media Pembelajaran

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

5. Sekolah

Sekolah efektif sebagai sekolah yang memiliki kemampuan dalam menjalankan fungsinya secara maksimal, baik fungsi ekonomis, fungsi sosial kemanusiaan, fungsi politis, fungsi budaya maupun fungsi pendidikan (Rama Cahyati, 2012).

6. Multimedia

Menurut Dwi Agus Diartono (2008 :159) Dalam Kamus Amerika didefinisikan bahwa multimedia adalah kombinasi dari penggunaan beberapa media seperti film, slide, musik, penerangan dengan text, image, khususnya untuk tujuan pendidikan, dan hiburan. Unsur-unsur seperti teks, audio (narasi, dialog, sound effect), musik, film, video, fotografi, animasi dan grafik merupakan media pendukung yang tergantung dan terintegrasi menjadi satu-kesatuan karya multimedia. Bentuk

Interaktif Multimedia termasuk didalamnya WebSite, CDROM Interactive, Program / software, Presentasi, Tutorial, Help section, dan bahkan Games.

7. Teks

Teks merupakan salah satu elemen terpenting dalam multimedia, karena elemen ini menjadi dasar dalam penyampaian informasi, teks merupakan jenis data yang paling sederhana dan memerlukan tempat penyimpanan yang paling kecil. Dengan penggunaan teks penyampaian informasi akan lebih mudah dimengerti oleh pamakai. (Dwi Agus Diartono, 2008 :160)

8. Gambar

Gambar dapat berupa hasil dari foto, gambar yang telah diedit dan scanning. Berdasarkan cara pembuatannya, format file gambar dapat dibagi menjadi dua, yaitu bitmap dan vector (Dwi Agus Diartono, 2008 :160)

9. Suara / Audio

Suara yang dihasilkan dalam multimedia berisikan informasi suara yang kompleks. Suara terdiri dari berbagai format file, antara lain WAV (Waveform) dan MIDI (Music Instrument Digital Interface) (Yuswanto, 2003)

10. Animasi

Animasi merupakan gambar yang bergerak dan dihasilkan dari pemasangan frameframe gambar secara tepat yang untuk menghasilkan efek pergerakan, sehingga tampil seperti hidup. (Dwi Agus Diartono, 2008 :160)

11. Video

Video adalah Teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Berkaitan dengan “penglihatan dan pendengaran” (Diyar, 2012).

12. Bahasa

Bahasa adalah suatu sistem symbol bunyi yang bermakna yang berarti kualisi (dihasilkan oleh alat ucap) yang bersifat arbiter dan konfisional yang dipakai sebagai alat komunikasi oleh sekelompok orang untuk melahirkan perasaan dan pikiran. Wibowo (2009 : 3)

13. Macromedia Flash 8

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikan serta mudah dipelajari. Di samping digunakan untuk keperluan pembuatan animasi biasa dan animasi sirus web, Flash juga dapat digunakan untuk membuat game, presentasi, dan animasi kartun. Sekarang juga sudah mulai berkembang penggunaan

Flash untuk pembuatan game di mobile device seperti handpone, PDA, dll (Amrullah, 2009).

14. Adobe Photoshop CS

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe System yang dikhususkan untuk pengeditan foto / gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar / foto, dan bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems, Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi Sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi Kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6 (Zainal Hakim, 2012).

15. Corel Draw X5

CorelDraw adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bemarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal 23

Februari 2008. CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk sistem operasi Windows 2000 dan seterusnya. (Ian Chandra K, 2009)

16. CD Interaktif

Menurut Taufiq Zulfikar (2011) CD interaktif merupakan sebuah program interaktif yang dibuat untuk menyampaikan informasi dimana pengguna (user) dapat menavigasikan program tersebut, karena dalam CD interaktif memiliki beberapa menu yang dapat diklik untuk menampilkan suatu informasi tertentu. Dan CD interaktif biasanya dibuat dengan program adobe flash, adobe director dan swishmax.

17. Adobe Audition CS

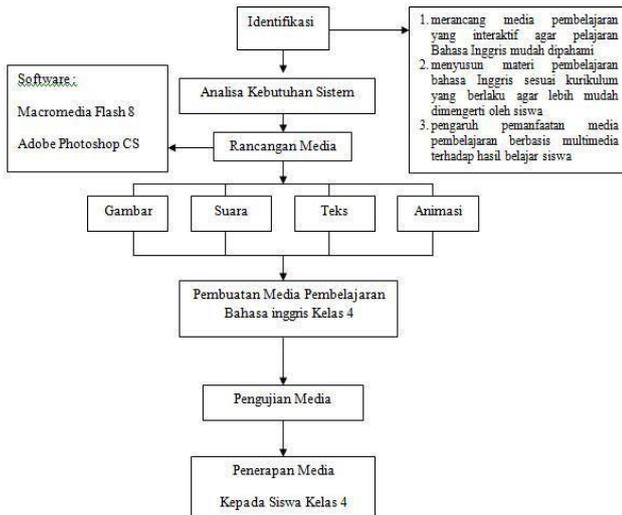
Adobe Audition merupakan suatu program yang digunakan untuk merekam, mengedit suara dalam bentuk digital yang berbasis Windows. Program ini dilengkapi dengan modul-modul efek suara, seperti Delay, Echo, Pereduksi Noise/Hiss, Reverb, Pengatur Tempo, Pitch, Graphic Dan Parametric Equalizer. Adobe Audition memberikan fasilitas perekaman suara sampai dengan 128 track hanya dengan satu sound card, hal ini akan memberikan kemudahan bagi seorang sound editor untuk berekspresi lebih jauh. Edit suara bisa dilakukan dalam bentuk .wav Dan penyimpanan bisa diconvert dalam bentuk format seperti .wma, .mp3, mp3pro, dll. Dalam arrangement sebuah musik bisa dilakukan dengan menambahkan beberapa alat musik dan dikoneksikan dengan line in atau microphone dari soundcard. (Dody Firmansyah, 2008).

18. Actions Script

Actions Script adalah bahasa scripting Macromedia Flash yang berfungsi untuk melakukan pengaturan interaktivitas dalam Flash Movie. Dengan Actions Script bisa mengatur aksi – aksi yang bisa dilakukan oleh objek – objek di dalam flash. (Teguh Wahyono, 2006).

19. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir berikut merupakan serangkaian bagan-bagan yang menggambarkan alur dari proses penelitian dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk anak kelas 4 SD, diagram kerangka berpikir penelitian seperti ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Penelitian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang digunakan untuk membuat program pembelajaran Bahasa Inggris kelas 4 adalah sebagai berikut :

- a. Intel Pentium IV 2.8 Ghz LGA 775
- b. Memory 512 MB
- c. Hard Disk 80 GB
- d. Kartu VGA128 MB
- e. Mouse
- f. Keyboard
- g. Active Speaker
- h. Mikrofon

2. Perangkat Lunak (Software)

Sedangkan kebutuhan software untuk membangun sistem rancangan media pembelajaran ini, penulis menggunakan :

- a. Adobe PhotoShop
- b. CorelDraw X5
- c. Macromedia Flash 8
- d. Adobe Audition

3. Produk yang akan dikembangkan

Isi media pembelajaran yang akan dikembangkan antara lain meliputi :

- a. Halaman Intro
- b. Halaman Menu Utama
- c. Halaman Kind of Animals
- d. Halaman Singular and Plural Noun
- e. Halaman Asking for Clarity
- f. Halaman Soal / Latihan

Isi media tersebut nantinya akan dikemas kedalam bentuk kepingan CD yang akan diserahkan dan dipakai oleh guru pengajar.

4. Implementasi

a. Tampilan Opening



Gambar 2. Opening

b. Tampilan Identitas Sekolah



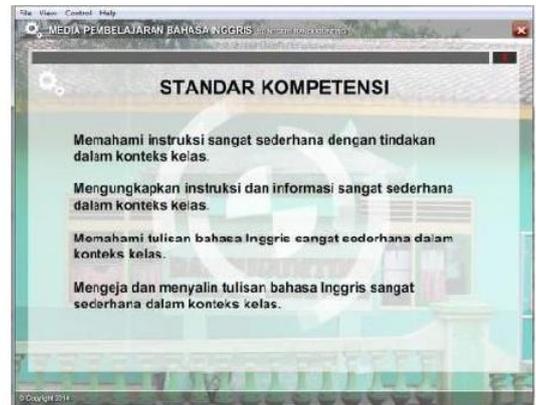
Gambar 3. Identitas Sekolah

c. Tampilan Visi dan Misi



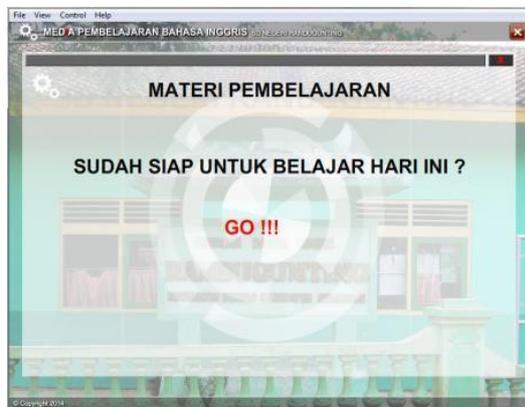
Gambar 4. Visi dan Misi

f. Tampilan Standar Kompetensi



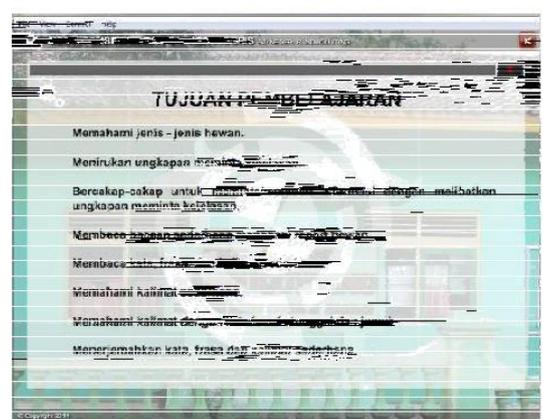
Gambar 7. Standar Kompetensi

d. Tampilan Materi



Gambar 5. Materi

g. Tampilan Tujuan Pembelajaran



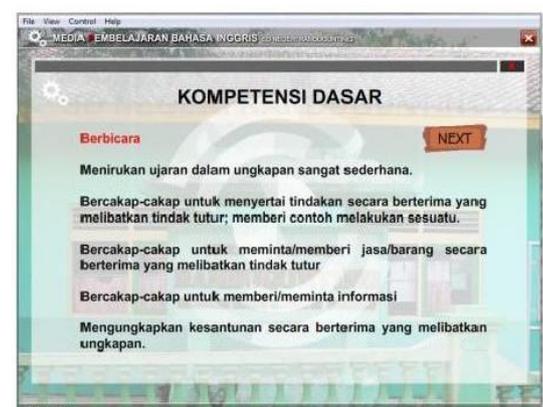
Gambar 8. Tujuan Pembelajaran

e. Tampilan Evaluasi



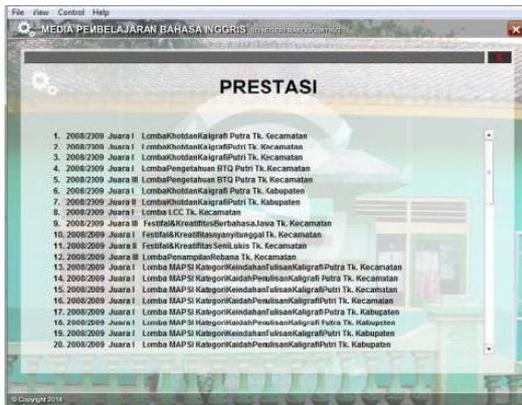
Gambar 6. Evaluasi

h. Tampilan Kompetensi Dasar



Gambar 9. Kompetensi Dasar

i. Tampilan Prestasi



Gambar 10. Prestasi

j. Tampilan Awal Materi Pembelajaran



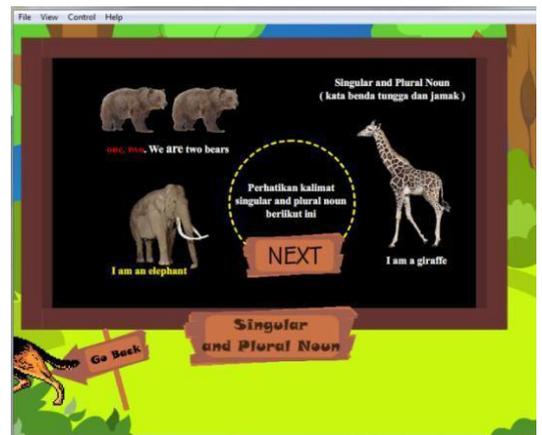
Gambar 11. Awal Materi Pembelajaran

k. Tampilan Menu



Gambar 12. Menu

l. Tampilan Singular and Plural Noun



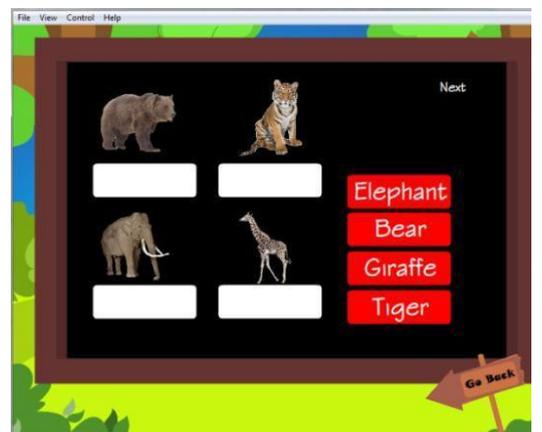
Gambar 13. Singular and Plural Noun

m. Tampilan Asking for Clarity



Gambar 14. Asking for Clarity

n. Tampilan Soal



Gambar 14. Soal

D. SIMPULAN

Dari hasil pembahasan Skripsi mengenai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris *Theme I Have A Pet* Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Dengan adanya media pembelajaran bahasa Inggris untuk kelas 4 SD, maka penyampaian pembelajaran sebagai sarana membantu proses belajar Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar Negeri Randugunting akan dapat lebih meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif membantu memperkenalkan teknologi berbasis multimedia dalam proses belajar mengajar untuk anak sekolah dasar.
- c. Dengan adanya Media Pembelajaran Interaktif berbasis multimedia memberikan kemudahan bagi tenaga pendidik dalam memberikan materi yang sulit dijelaskan.

E. SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan, kesimpulan dan keterbatasan yang tersebut diatas, saran dan saran sebagai berikut :

- a. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang lebih baik lagi dari yang dibuat oleh peneliti saat ini.
- b. Perlu diadakannya pelatihan untuk tenaga pengajar, agar tenaga pengajar lebih mengerti tentang pembelajaran secara interaktif dengan perangkat multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

Algeo, John; 2005; *The Origins and Development of the English Language: Sixth Edition*; Wadsworth, Cengage Learning.

A.M., Sardiman; 2007; *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*; Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Amrullah; 2009; *Pemanfaatan Game Fisika Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Mengatasi Rendahnya Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Siswa SMP Negeri 2 Gelumbang Kelas IX pada Pokok Bahasan Kemagnetan*.

Aunurrahman; 2010; *Belajar dan Pembelajaran*; Bandung : Alfabeta Slameto.

Bustaman, Burmansyah; 2001;. *Web design dengan macromedia flash mx 2004.*;Yogyakarta: Andi Offset.

Cahyati, Rama, 2012; “Pengertian Sekolah Efektif”, 15 November 2012

Chandra K., Ian; 2009; “Desain Kreatif dengan CorelDRAW X4”; Jakarta: PT Gramedia.

Diyar; 2012; “Pengertian Video”; Jakarta : Salemba Infotek.

Diartono, Dwi Agus ; 2008 ; “Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia”; Unisbank Semarang

Hakim, Zainal; 2012; “Sejarah Adobe Photoshop”; Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum .

Hasibuan, Malayu S.P; 2005;

Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi Revisi; Bumi Aksara, Jakarta.

Hormby, John; (2007-06-05); "How Adobe's Photoshop Was Born". *Story Photography*; Diakses 2007-06-15.

Riberu, Tito; 2004; *Refrensi dan Tuntunan Perancangan Program Action Script Macromedia Flash MX*; Jakarta: Dinastindo.

Suciadi, Andi Andreas ;2003; *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX* ; Jakarta: Dinastindo.

Suprijono, Agus. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivitik*. Yakarta : Prestasi Pustaka Publisher.(Azhar Arsyad, 2003).

Wahyono, Teguh; 2006; “36 jam Relajar Komputer Animasi Dengan Macromedia”

Wibowo; 2009; “Restructuring Components of Integrated Health Information System In Outpatient and Inpatient Departments Using Service Oriented Architecture”,

The 5th International Conference on Information & Communication Technology and Systems ; ITS Surabaya; Surabaya

Yuswanto; 2002; “Microsoft Visual Basic 6.0 Pemrograman Grafis dan Multimedia “; Surabaya : Prestasi Pustaka Publisher.

Zembry ; 2001; *Animasi web dengan macromedia Flash 8*; Jakarta: Elex Media Komputindo.

Zulkifli; 2012; “Pengertian Media Menurut Para Ahli”; Jakarta : Andi Offset.