

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

“DAILY ACTIVITY” TINGKAT SMP

DI SMP MAA'RIF IMOIRI

(Studi Kasus: SMP Ma'arif Imogiri)

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Wahyu Yuli Fatmawati 07.01.2449

Yuliningsih 07.01.2459

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

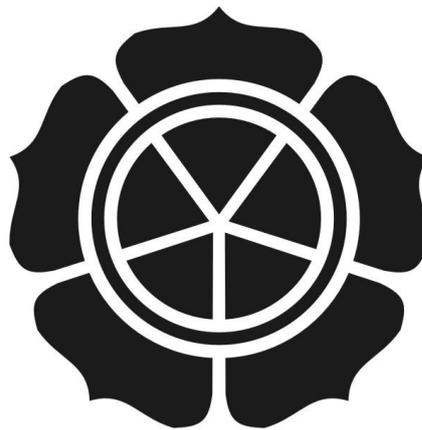
“DAILY ACTIVITY” TINGKAT SMP

DI SMP MAA'RIF IMOIRI

(Studi Kasus:SMP Ma'arif Imogiri)

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh:

disusun oleh :

Wahyu Yuli Fatmawati 07.01.2449

Yuliningsih 07.01.2459

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM
YOGYAKARTA**

2010

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
'DAILY ACTIVITY' TINGKAT SMP
DI SMP MAA'RIF IMOIRI**

disusun oleh

**Wahyu Yuli Fatmawati
NIM. 07.01.2449**

**Yuliningsih
NIM. 07.01.2459**

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom
NIK. 190302047

Tanggal, 01 November 2010

**Ketua Jurusan
Teknik Informatika**




Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

**PLANNING THE INSTRUCTIONAL MEDIA OF ENGLISH LANGUAGE
EDUCATION “DAILY ACTIVITY” FOR JUNIOR HIGH
IN SMP MA’ARIF IMOIRI**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
“DAILY ACTIVITY” TINGKAT SMP
DI SMP MA’ARIF IMOIRI**

Wahyu Yuli Fatmawati

Yuliningsih

Jurusan Teknik Informatika

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

Instructional media as one component of a learning resource and an integral part of the overall learning component, occupies an important position and also determines the success - the success of the implementation of learning. With instructional media, the teaching and learning activities will be more effective.

One of media that can be utilized in teaching and learning is the computer. Teachers can present the information by involving more than one sense, so the information is absorbed by students can be improved. This development was designed with the aim to produce instructional media in the form of daily activity in subjects junior high school English class VII semester I.

Procedure development of computer-based instructional media reach by step - step Identify the needs, Analysis of learning goals, Development of learning materials, Develop an evaluation tool, Prepare the draft of learning, Production, Preparing guidance utilization, validation and testing, Revision and refinement. Based on field validation result are stated there is a difference that is significantly (positively), achievement of student learning outcomes between before and after use with a computer – based instructional media macromedia flash program

Keywords: *multimedia, Procedure Development, Instructional media*

1. Pendahuluan

Upaya peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian, maupun tanggung jawab. Di ikuti juga perkembangan dunia komputer telah mencapai perkembangan yang sangat mengagumkan. Semua bidang pekerjaan di dunia ini telah dikendalikan oleh komputer. Sama seperti dengan dunia pendidikan proses pembelajarannya tidak ingin ketinggalan.

Perkembangan teknologi juga telah merambah dunia pendidikan (learning). Pembelajaran yang dahulu mengharuskan adanya tatap muka dan beberapa mata pelajaran yang kadang membosankan sekarang ini dapat dilakukan jarak jauh dengan metode yang interaktif dan menarik. Jadi tanpa bertatap muka pun seseorang dapat mempelajari materi-materi yang dibutuhkan melalui internet, ataupun software-software tertentu.

2. Landasan Teori

2.1 Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan Komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized dan karya seni manusia bagian dari pertunjukan. "Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM." Tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adapter card bagi PS/2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada 1994 diperkirakan ada lebih dari system multimedia di pasara.

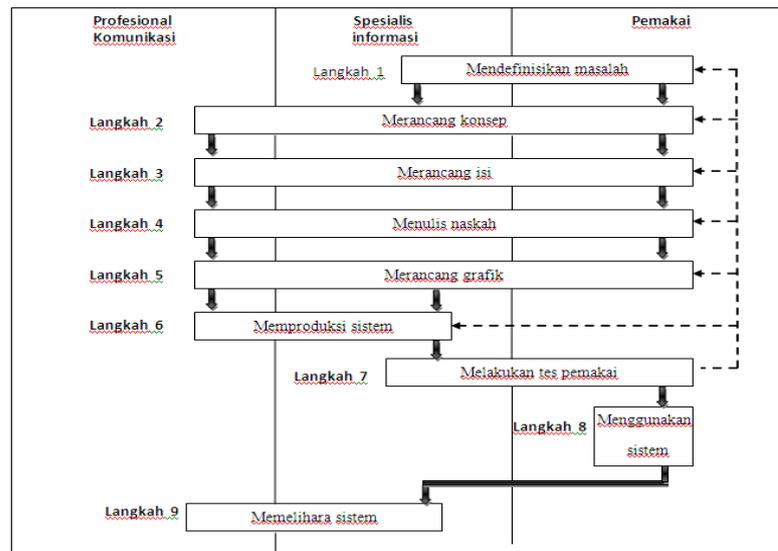
Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (Video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi.

2.2 Struktur Aplikasi Multimedia dan langkah pengembangan Multimedia

Struktur aplikasi Multimedia ada 4 yaitu :

- 1. Struktur Linear**
- 2. Struktur Hierarki**
- 3. Struktur Piramida**
- 4. Struktur Polar**

Siklus pengembangan multimedia berdasarkan Raymon Mc Leod dapat dilihat dalam bagan seperti di bawah ini :



Gambar 2.1 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymon Mc Leod

2.3 Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harafiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Syaiful, 2002: 136).

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan. Dalam hal ini selain media sebagai sumber belajar, media juga sebagai penyalur pesan dari bahan pelajaran.

3. Analisis (Proses Penelitian)

3.1 Mendefinisikan Masalah

Pembuatan aplikasi multimedia memerlukan pendefinisian yang baik dan tepat sesuai kebutuhan pemakai dan menentukan bahwa pemecahannya membutuhkan aplikasi multimedia. Oleh karena itu, aplikasi multimedia ini di buat untuk memecahkan masalah yang ada di SMP Ma’arif Imogiri.

Permasalahan yang sering muncul dari penelitian adalah adanya guru pengganti lain jika guru mata pelajaran yang bersangkutan tidak hadir, dan dimungkinkan terjadi perbedaan materi, cara penyampaian materi guru pelajaran juga kurang menarik serta siswa sulit memahami pelajaran. Bahan yang digunakan oleh guru untuk memberikan materi pada siswa adalah buku paket yang tersedia di perpustakaan dan lembar kerja siswa yang wajib dibeli oleh para siswa sebagai pembantu belajar siswa di rumah selain buku paket.

Aplikasi multimedia ini dapat membantu pengajaran guru dan dapat membantu para siswa dalam belajar. Karena materi yang disampaikan sudah mengacu pada kurikulum bahasa Inggris kelas VII SMP Ma’arif Imogiri. Sehingga tidak dimungkinkan terjadi pemberian materi yang tidak sama.

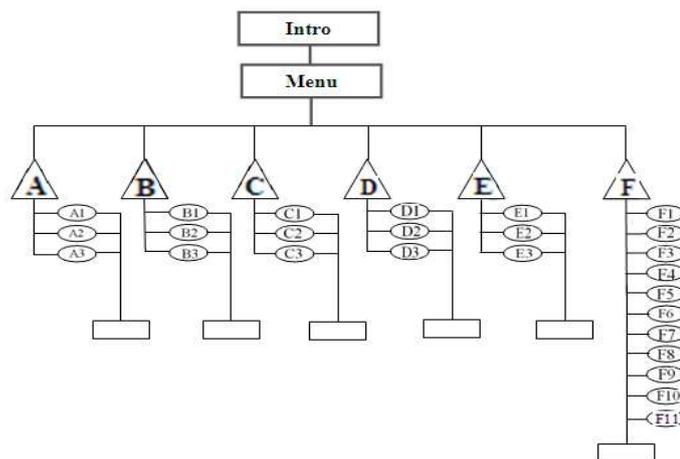
3.2 Merancang Konsep

Membangun media pembelajaran akan lebih mudah apabila telah memiliki rancangan konsep agar pembuatan aplikasi lebih mudah, terarah, dan terkoordinir. Tujuan yang ingin dicapai berkaitan dengan aplikasi yang dibuat adalah memberikan suatu gambaran yang jelas mengenai pembelajaran bahasa Inggris khususnya kelas VII yang diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Supaya lebih menarik aplikasi ini dilengkapi dengan animasi-animasi dan penambahan gambar yang bervariasi agar cukup menarik ditambah input suara yang disajikan secara sederhana didalam media pembelajaran tersebut

3.3 Merancang Isi Aplikasi

Isi dari pembuatan aplikasi multimedia ini mencakup perpaduan antara teks, gambar, suara dan animasi. Agar terkesan lebih menarik suara digunakan untuk mendukung secara audio dan visual juga digunakan untuk mengiringi gambar. Gambar merupakan komponen yang sangat penting untuk mendukung visualisasi yang digunakan sebagai background, tombol dan lain-lain. Sedangkan teks digunakan untuk menjelaskan materi yang ada dalam aplikasi tersebut dan animasi berperan untuk menarik minat belajar.

Diagram aplikasi yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat adalah bentuk hierarki. Aplikasi ini dirancang dalam bentuk menu-menu pilihan sederhana. Menu-menu yang diterapkan dalam aplikasi ini nantinya dapat digunakan untuk memperoleh / menampilkan informasi tentang materi yang ada dalam aplikasi tersebut. Kegiatan dalam merancang isi dapat dijelaskan sebagai berikut:



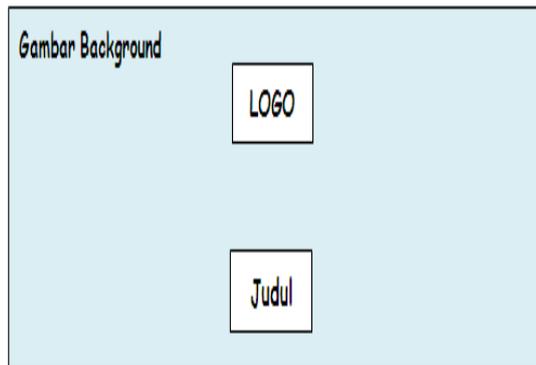
Gambar 3.1 Perancangan Desain Struktur Aplikasi Model Hierarki

3.4 Merancang Naskah

Perancangan naskah pada multimedia pembelajaran interaktif ini terdiri dari :

1. Intro

Halaman Intro berisi background, animasi logo dimana logo SMP Ma'arif Imogiri juga difungsikan sebagai tombol untuk masuk ke halaman menu dan, teks sebagai judul dari aplikasi yang dibuat.



Gambar 3.2 Rancangan Halaman Intro

2. Menu

Menu terdiri dari :

- Chapter 1 Personal Identification
- Chapter 2 Life at Home
- Chapter 3 Life at School
- Chapter 4 Daily Needs
- Chapter 5 Jobs
- Chapter 6 Exercises

Halaman Menu Utama berisi background, teks berupa chapter 1- 6, tombol sound (untuk menghidupkan / mematikan backsound), tombol home (digunakan untuk melink kehalaman yang dituju), tombol exit (keluar), dan backsound. Masing-masing chapter dibuat sebagai tombol navigasi untuk menampilkan sub menu yang ada dibawahnya.



Gambar 3.3 Rancangan Halaman Intro

3.5 Merancang Grafik

Bagian ini berisi proses pembuatan elemen-elemen yang diperlukan dan juga melakukan penggabungan dari beberapa software yang digunakan. Tahapan ini adalah tahapan membangun dan mengembangkan aplikasi sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Bagian ini merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan desain grafik yang mendukung semua dialog, membuat animasi yang sesuai dengan tema, membuat text sebagai penyampaian pesan dan juga animasi.

Tahap ini bisa dimulai dengan mengerjakan komponen gambar terlebih dahulu, akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk pengerjaan animasi maupun komponen pendukung lainnya. Pekerjaan ini dilakukan perhalaman atau

pertampilan baru kemudian dilakukan pemberian scripting maupun link antar halaman.

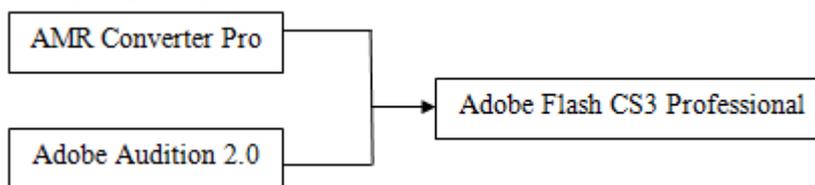
Bagian background yang digunakan pada setiap halaman adalah sama yaitu menggunakan warna yang bergradasi radial yaitu biru dan putih. Pada backsound, sound yang digunakan pada setiap halaman adalah sama yaitu sound daily yang di download dari internet kemudian di edit dengan menggunakan Audition 2.0. Sound tersebut bisa di on / off.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Memproduksi Sistem

Tahapan ini berisi mengenai dilakukannya proses pembuatan elemen-elemen yang diperlukan, melakukan penggabungan dari beberapa software yang digunakan, serta membangun dan mengembangkan aplikasi, sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Bagian ini merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan desain grafik yang mendukung semua dialog, membuat sound atau hasil rekaman, membuat animasi, dan membuat text sebagai penyampaian pesan dan juga animasi.

Tahap ini dimulai dengan mengerjakan rekaman suara atau sound terlebih dahulu, lalu membuat komponen gambar, akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk pengerjaan animasi maupun komponen pendukung lainnya. Proses pembuatan dilakukan perhalaman atau pertampilan baru kemudian dilakukan pemberian scripting maupun link antar halaman.



Gambar 4.1 Siklus software yang dipakai

4.1.1 Gambar

Gambar yang digunakan dalam aplikasi ini diambil dari buku bahasa Inggris English for Junior High School Student yang digunakan sebagai panduan dalam pembuatan aplikasi daily activity. Gambar-gambar yang dibutuhkan di scan terlebih dahulu dengan resolusi 600 dpi, kemudian diedit dengan menggunakan program Nero PhotoSnap Viewer Essentials.

Gambar tombol sound, petunjuk, home, back, quit dibuat langsung di dalam software utama yaitu Adobe Flash CS3 Professional.

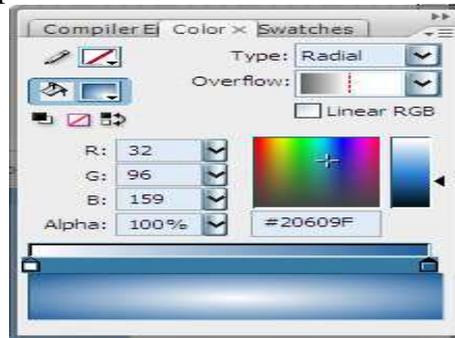
4.1.2 Membuat dan mengolah Grafik Background

Pembuatan suatu system tidak lepas dari perancangan. Rancangan dianggap perlu karena dengan rancangan yang baik kemungkinan besar hasil yang diinginkan akan tercapai lebih maksimal. Selain itu dengan rancangan yang baik pembuat system dalam kasus ini adalah programmer tentu akan lebih dipermudah dalam pembuatan system tersebut.

Software yang digunakan untuk mengolah grafik pada aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran untuk siswa adalah Adobe Flash CS3 Profesional.

Langkah-langkah untuk membuat background sebagai berikut :

1. Klik Rectangle Tool.
2. Tentukan warna dasar object (fill color) dengan memilih bentuk warna gradasi radial.
3. Buat bentuk persegi dalam lembar kerja.
4. Atur warna gradasi pada object dengan menggunakan fill color yang terdapat di dalam palet properties.



Gambar 4.2 Tampilan color mixer untuk warna gradasi

Tekan F8 (convert to symbol) > isi name: background > pilih type : movie clip > klik ok.

4.1.3 Mengolah Suara

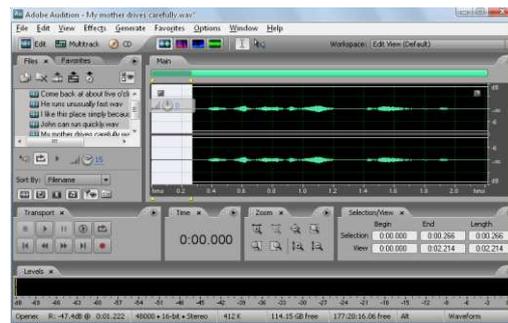
Proses editing suara diperlukan untuk mendapatkan suara yang sesuai dengan kebutuhan. Proses editing suara meliputi memotong suara, menyambung, meredam noise atau pemberian efek. Langkah dalam membuat sound terlebih dahulu dilakukan dengan perekaman suara dengan HP Samsung F250 kemudian hasil rekaman ditransfer ke netbook untuk di ubah formatnya terlebih dahulu dengan AMR Converter Pro kemudian di edit dengan menggunakan software Adobe Audition 2.0.

Proses perubahan format dilakukan karena format sound hasil rekaman dari HP Samsung F250 .AMR tidak dapat diimport ke dalam software Adobe Audition 2.0, jadi format AMR diubah ke .WAV menggunakan software AMR Converter Pro dengan cara :

- a. Jalankan Software AMR Converter Pro.
- b. Klik Edit > Add File (ctrl + ins) > pilih file yang akan diubah formatnya > open > pilih format WAV > klik convert file > pilih lokasi penyimpanan file > OK.

Berikut ini merupakan contoh pengambilan suara yang akan di edit :

1. Memotong Suara
 - a. Buka Software Adobe Audition 2.0.
 - b. Klik open file > pilih file suara yang akan dipotong.
 - c. Seleksi bagian yang akan dipotong.
 - d. Klik edit > cut atau tekan Ctrl+X.

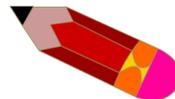


Gambar 4.3 Tampilan Pemotongan Lagu dengan Adobe Audition 2.0

4.1.4 Membuat Cursor dan Tombol

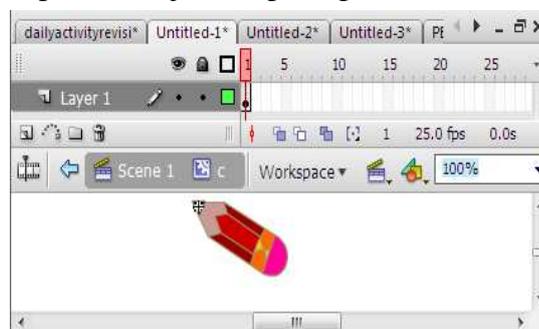
Untuk membuat cursor agar terlihat lebih menarik dalam aplikasi ini, langkahnya adalah sebagai berikut:

- Tekan (Ctrl+F8) untuk menciptakan simbol baru."Create New simbol" jendela akan muncul.
- beri nama symbol dengan nama c_mc simbol.
- Klik pada movieclip dan kemudian tekan "OK" kemudian masukkan simbol movieclip sebagai animasi kursor .
- Gambar sembarang bentuk kursor yang diinginkan untuk menjadi kursor di animasi flash anda. Berikut ini adalah contoh gambar cursor yang dibuat dalam aplikasi dailyactivity.



Gambar 4.4 Gambar cursor

- kembali ke "Scene 1" dengan cara klik pada "Scene 1" teks pada bagian atas jendela timeline seperti ditunjukkan pada gambar di bawah ini :



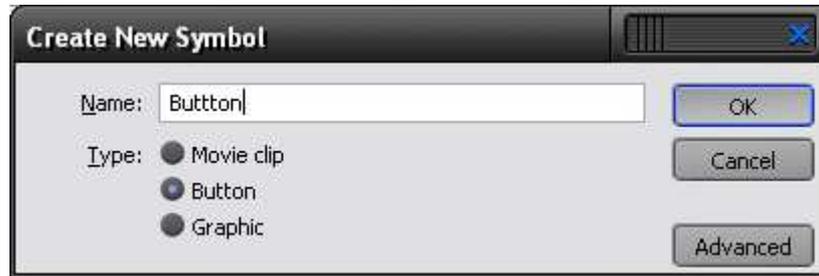
Gambar 4.5 Gambar Jendela Timeline

- Setelah berada dalam scene 1, drag movieclip c dari library ke dalam stage, jika jendela library tidak terbuka tekan (Ctrl+L).
- Pada layer cursor frame 1, tekan F9 untuk membuka jendela action-frame. Kemudian ketikkan :

```
Mouse.hide();
startDrag(c, true);
```

Adapun cara pembuatan tombol pada aplikasi ini dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pilih insert – new symbol – klik button – Ok.
2. Untuk membuat button berupa gambar importlah terlebih dahulu gambar yang akan dijadikan ke dalam library.
3. Drag gambar tersebut kedalam stage, klik kanan convert to symbol maka akan muncul jendela sebagai berikut :



Gambar. 4.6 Create New Symbol

4. Klik Ok untuk menghasilkan symbol button.
5. Kembali ke symbol button, apabila klik maka pada timeline terdapat 4 frame yaitu Up, Over, Down, Hit.
 - * Up : Keadaan tombol pada saat normal.
 - * Over : Keadaan tombol pada saat mouse berada diatas tombol
 - * Down : Keadaan pada saat tombol ditekan.
 - * Hit : Mendefinisikan luas area tombol.

4.1.5 Mempublish atau membuat file EXE

Secara default Adobe Flash CS3 Profesional apabila kita melakukan tes movie, secara otomatis telah terbuat file movienya juga (.swf). Untuk membuat file exe. Klik file – publish setting, kemudian pilih check box windows projector (.exe) – publish – Ok.

4.2 Hasil Sistem

Setelah melewati beberapa proses pembuatan aplikasi, maka telah didapatkan aplikasi sebagai berikut :

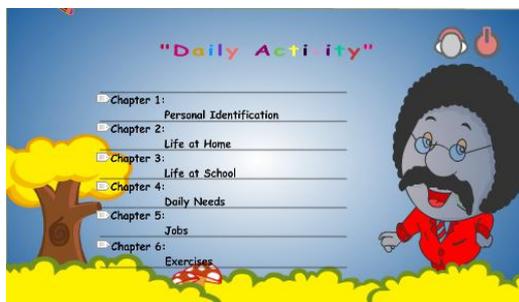
4.2.1 Halaman pertama



Gambar 4.7 Tampilan Akhir Intro

4.2.2 Halaman Inti

Pada menu utama ini akan muncul enam menu dan satu tombol keluar yang beranimasi muncul satu persatu dan disusul kata bangun datar diatas tombol-tombol. Menu itu terdiri dari menu materi, menu latihan, Tombol Music dan tombol keluar.

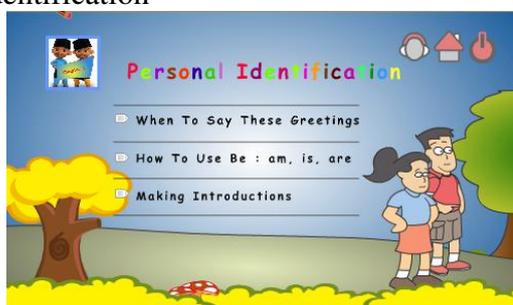


Gambar 4.8 Tampilan Akhir Menu

4.2.3 Halaman dalam menu Daily Activity

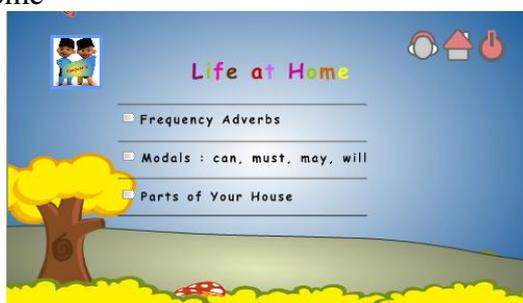
Halaman menu bangun menampilkan 6 submenu materi.

a. Halaman Personal Identification



Gambar 4.9 Halaman Personal Identification

b. Halaman Life At Home



Gambar 4.10 Halaman Life At Home

c. Halaman Life At School



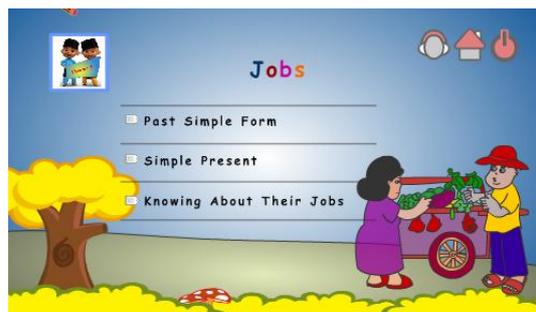
Gambar 4.11 Halaman Life At School

d. Halaman Daily Needs



Gambar 4.12 Halaman Daily Needs

e. Halaman Jobs



Gambar 4.13 Halaman Jobs

f. Halaman Excercise /Latihan



Gambar 4.14 Halaman Excercise/ Latihan

4.2.4 ActionScript yang digunakan

ActionScript adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan oleh Adobe Flash CS3 Profesional untuk mempermudah pembuatan animasi. Dasar pemrograman actionscript berasal dari bahasa C. Dalam bahasa pemrograman ActionScript mempunyai sifat Case Sensitive (Huruf besar dan kecil dibedakan). berikut adalah actionScript yang digunakan dalam Aplikasi Media Pembelajaran ini :

1. ActionScript pada Cursor

```
Mouse.hide();
startDrag(c, true);
```

2. ActionScript pada Sound

```
my_sound = new Sound();
my_sound.attachSound("mix1");
my_sound.start();
my_sound.onSoundComplete = function() {
my_sound.start();
```

```

    }

```

3. ActionScript pada tombol

Script untuk pindah ke menu lain diletakkan pada tombol

```

    On (release) {
        gotoAndPlay(2);
    }

```

4. Action Navigasi Movie Flash

- a. Action Stop(); = yang digunakan untuk menghentikan permainan atau gerakan pada movie flash, action ini diberikan pada frame dimana kita akan menghentikan aktivitas movie flash.
- b. Action Fscommand (“Fullscreen”,”true”); = digunakan untuk mengubah tampilan menjadi fullscreen (layar penuh), action ini diletakkan pada frame 1 yang nantinya tampilan aplikasi akan menjadi fullscreen dari awal sampai akhir.
- c. Action Fscommand (“quit”); = action ini digunakan untuk mengakhiri atau keluar dari tampilan aplikasi ini, action ini akan diberikan pada tombol exit.

4.3 Melakukan Tes

4.3.1.1 Pengujian Loading File Aplikasi

Pengujian loading file aplikasi Daily Activity ini dilakukan pada dua sistem yaitu CPU dengan memory 954 MB dan komputer pentium III dengan memory 256 MB.

a. Intro

Pengujian loading pada intro yang dilakukan pada CPU dengan memory 954 MB lebih cepat dibandingkan dengan komputer pentium III yang memorynya 256 MB.

b. Menu Utama

Pengujian loading pada menu utama yang dilakukan pada CPU dengan memory 954 MB lebih cepat dibandingkan dengan komputer pentium III yang memorynya 256 MB.

c. Menu Chapter 1 Personal Identification

Pengujian loading pada menu Chapter 1 Personal Identification dan 3 sub menu yang ada dibawahnya, yang dilakukan pada CPU dengan memory 954 MB lebih cepat dibandingkan dengan komputer pentium III yang memorynya 256 MB.

d. Menu Chapter 2 Life At Home

Pengujian loading pada menu Chapter 2 Life At Home dan 3 sub menu yang ada dibawahnya, yang dilakukan pada CPU dengan memory 954 MB lebih cepat dibandingkan dengan komputer pentium III yang memorynya 256 MB.

e. Menu Chapter 3 Life At School

Pengujian loading pada menu Chapter 3 Life At School dan 3 sub menu yang ada dibawahnya, yang dilakukan pada CPU dengan memory 954 MB lebih cepat dibandingkan dengan komputer pentium III yang memorynya 256 MB.

f. Menu Chapter 4 Daily Needs

Pengujian loading pada menu Chapter 4 Daily Needs dan 3 sub menu yang ada dibawahnya, yang dilakukan pada CPU dengan memory 954 MB lebih cepat dibandingkan dengan komputer pentium III yang memorynya 256 MB.

g. Menu Chapter 5 Jobs

Pengujian loading pada menu Chapter 5 Jobs dan 3 sub menu yang ada dibawahnya, yang dilakukan pada CPU dengan memory 954 MB lebih cepat dibandingkan dengan komputer pentium III yang memorynya 256 MB.

h. Menu Chapter 6 Exercises

Pengujian loading pada menu Chapter 6 Exercises dan materi kuiz interaktif yang ada di dalamnya, yang dilakukan pada CPU dengan memory 954 MB lebih cepat dibandingkan dengan komputer pentium III yang memorynya 256 MB.

i. Button Sound, Petunjuk, Home, dan Quit

Pengujian loading button sound, petunjuk, home, quit yang dilakukan pada CPU dengan memory 954 MB lebih cepat dibandingkan dengan komputer pentium III yang memorynya 256 MB

Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi

	Tidak Bisa Loading	Sedang (8-12 detik)	Cepat (1-5 detik)
Processor Pentium(R) Dual-Core CPU E7300 T4200 @ 2.00GHz, Memory 954 MB			✓
Komputer Pentium III dengan Memory 256 MB		✓	

4.4 Menggunakan Sistem

4.4.1 Spesifikasi Komputer yang direkomendasikan untuk digunakan

Untuk dapat menggunakan aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris 'Daily Activity' sebaiknya menggunakan spesifikasi yang direkomendasikan minimal sebagai berikut:

- a. Prosesor Intel Celeron 2,13 GHz
- b. Ram 256 MB
- c. Hardisk 20 GB
- d. VGA 64 Bit 128 Mb
- e. Monitor Standart
- f. Motherbord
- g. SoundCard onboard
- h. CD ROM Samsung 52x
- i. Speaker aktif
- j. Sistem Operasi Windows XP

4.4.2 Cara Menggunakan Sistem

- a. Nyalakan computer

- b. Masukkan CD Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris ‘Daily Activity’ ke dalam CD ROM
- c. Tunggu beberapa saat maka secara outplay aplikasi akan otomatis berjalan dengan sendirinya.
- d. Pada tampilan akan muncul intro 1, yang terdapat logo SMP Ma’arif Imogiri yang difungsikan sebagai tombol untuk menuju halaman menu.
- e. Pada halaman menu terdiri dari beberapa chapter. Setiap chapter berfungsi sebagai tombol untuk menuju ke sub menu yang tertera pada masing-masing chapter.
- f. Untuk menampilkan informasi yang diinginkan cukup dengan mengklik tombol menu yang diinginkan.
- g. Untuk mengakhiri atau keluar dari aplikasi tekan tombol Exit
- h. Atau dengan alternatif lain, dengan membuka lewat windows explorer. Cari file dailyactivity.exe kemudian klik dua kali file tersebut.

4.5 Memelihara Sistem

Setelah sistem digunakan, sistem perlu adanya pemeliharaan atau perawatan, hal ini dilakukan untuk mengantisipasi terjadinya kerusakan pada sistem dengan cara :

1. Perangkat keras
 - a. Gunakan Stabilizer sesuai dengan daya yang diperlukan oleh computer. Hardisk harus terpasang dalam posisi yang rapat dan kencang agar terbebas dari getaran.
 - b. Pastikan RAM terpasang dalam posisi yang benar, dan tidak terbalik.
 - c. Apabila CD selesai digunakan, simpan kembali ke dalam tempat CD.
 - d. CD tidak boleh digores atau digesek.
 - e. CD tidak boleh terkena air.
 - f. Bersihkan CD minimal satu minggu sekali dengan kain halus searah tidak boleh sembarangan.
2. Perangkat Lunak
 - a. Backup Data

Backup Data dilakukan dengan cara menduplikat aplikasi yang dibuat dengan cara mengcopy semua file-file aplikasi tersebut ke dalam CD, untuk mengantisipasi jika terdapat kesalahan atau eror pada aplikasi yang dibuat.
 - b. Updating

Updating dilakukan pada saat ada informasi atau data yang harus diganti pada aplikasi untuk menjaga agar informasi yang diberikan tidak telat dan agar aplikasi tersebut selalu terlihat baru, informasi dalam hal ini adalah tentang kurikulum pembelajarannya. Apabila sewaktu-waktu terjadi pergantian kurikulum maka informasi yang disampaikan dalam aplikasi dapat disesuaikan dengan kurikulumnya. Spesialis informasi dan professional komunikasi adalah yang berhak untuk melakukan updating aplikasi ini.

5. Kesimpulan

Pembuatan media pembelajaran ini diharapkan nantinya bisa menjadi media belajar bagi siswa SMP Ma'arif Imogiri. Dari uraian dan penjelasan secara keseluruhan maka dapat diambil kesimpulan mengenai "Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris "Daily Activity" Tingkat SMP di SMP Maa'rif Imogiri, antara lain :

1. Adanya aplikasi multimedia ini dapat memberikan peranan kemudahan bagi para guru dalam menjelaskan materi pelajaran bahasa inggris dan para siswa dapat dengan mudah belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Media pembelajaran Bahasa Inggris ini dibuat dalam bentuk Multimedia Interaktif yang dilengkapi dengan animasi multimedia yang dapat merangsang minat para siswa untuk belajar , sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa.
3. Materi belajar Bahasa Inggris ini dalam bentuk aplikasi multimedia yang disampaikan dengan bantuan seperangkat komputer, proyektor yang tersedia di lab komputer SMP Ma'arif Imogiri, sehingga guru dapat menerangkan mata pelajaran Bahasa Inggris dengan mudah dan lebih menyenangkan.

Saran

Gambaran terhadap laporan tugas akhir, Aplikasi komunikatif dan interaktif sebagai media belajar mengajar pada SMP Ma'arif Imogiri, masih ada kekurangan - kekurangan yang dapat diperbaiki maupun dilengkapi untuk pengembangan selanjutnya, antara lain :

Aplikasi ini tidak dapat diupdate, sehingga materi yang ditampilkan akan sama dan tidak dapat berubah karena belum terhubung dengan database.

Pada aplikasi ini materi - materi yang ada dikelas VII belum bisa ditampilkan secara keseluruhan.

Aplikasi yang dibuat ini masih jauh dari kesempurnaan, dikarenakan perkembangan teknologi berbasis multimedia ini sangat cepat berkembang. Oleh karena itu diharapkan perbaikan dan pengembangan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Laura Lemay, Jon M. Duff, James L. Mohler. 2002. *Desain Grafik dan Halaman Web*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mc Leod, Jr. Raymond. 1995 *Management Information System*. Edisi Bahasa Indonesia, Jilid II. Jakarta : PT Prenhallindo.
- Purwoko, Herudjati. 2002. *Stepping Stone: English for Junior High School Student*. Jakarta : ESIS.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi Offset
- Tim. 2006. *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta : ANDI.
- Tim Dosen, 2009. *Pedoman Penyusunan Proposal dan Tugas Akhir*, STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.