



**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
UNTUK SISWA KELAS 3 PADA SDN 28 PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH PRAKTIK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1411500027	ALFIL HIDAYAH
2. 1411500086	ADI ISMAIL PRAMANSYAH
3. 1411500179	HADI SUSILO

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2017/2018**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTIK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH UNTUK SISWA KELAS 3 PADA SDN 28
PANGKALPINANG**

NIM	NAMA
1. 1411500027	ALFIL HIDAYAH
2. 1411500086	ADI ISMAIL PRAMANSYAH
3. 1411500179	HADI SUSILO

Pangkalpinang, 22 Desember 2017

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Yohanes Setiawan, S.Kom., M.Kom

NIDN.0219068501

Pembimbing Lapangan,



Amol, S.Pd

NIDN.021988042004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

R. Burham Isnanto Fard, S.Si., M.Kom

NIDN.0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Alfil Hidayah (1411500027)
2. Adi Ismail Pramansyah (1411500086)
3. Hadi Susilo (1411500179)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktik dari Tanggal 18 Bulan Oktober Tahun 2017 sampai dengan Tanggal 22 Bulan Desember Tahun 2017 dengan baik.

Nama Instansi : Sekolah Dasar Negeri 28 Pangkalpinang

Alamat : Jalan Mandala Kel. Melintang Kec. Rangkui
Pangkalpinang

Kepala Sekolah SD Negeri 28 Pangkalpinang

Tanggal, 22 - 12 - 2017



ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Kuliah Praktik ini adalah membuat perancangan media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak Sekolah Dasar. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat para siswa untuk memahami pembelajaran tentang bahasa Inggris. Sekolah Dasar adalah awal jenjang pendidikan formal yang diterapkan di Indonesia yang ditempuh selama 6 tahun, yaitu mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pelajar sekolah dasar pada umumnya berusia diantara 7-12 tahun, pada tahap ini ilmu yang diajarkan adalah dasar ilmu yang kemudian akan terus dikembangkan hingga sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas.. Media Pembelajaran Adobe Flash adalah suatu media yang terdiri dari banyak komponen atau media yang terhubung satu sama lain dan mampu berinteraksi. Pengajaran media dalam bentuk Media Pembelajaran memiliki kemampuan untuk pengenalan secara langsung kepada siswa, membuat Perancangan Media Pembelajaran khususnya Media Pembelajaran sebagai pendukung metode pembelajaran konvensional yang dulu disampaikan melalui buku dan penjelasan langsung tanpa contoh dianggap kurang mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga diharapkan pemanfaatan Media Pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan dari pada harus mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Perancangan, Adobe Flash.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Praktek yang berjudul "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN ADOBE FLASH UNTUK SISWA KELAS 3 SDN 28 PANGKALPINANG"

Penelitian ini dibuat dengan metode *Waterfall* dengan sub bidang ilmu komputer. Peneliti menyadari bahwa Kuliah Praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa KP ini tak kan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
3. Pembimbing Kuliah Praktik (Yohanes Setiawan,S.Kom.,M.Kom)
4. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
5. Teman – teman dan seperjuangan dalam mengerjakan Kuliah Praktek .

Diharapkan kiranya Kuliah Praktik ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis Kuliah Praktik dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN MUKA	i
PERSETUJUAN LAPORAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABLE	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	2
1.4.1 Tujuan	2
1.4.2 Manfaat	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian perancangan	5
2.2 Pengertian Media Pembelajaran	5
2.3 Pengertian Pembelajaran	6
2.4 Pengertian Bahasa Inggris	7
2.5 Pengertian <i>Adobe Flash CS6</i>	7
2.6 <i>Waterfall</i>	8
2.7 <i>Flowchart</i>	8
2.8 Tinjauan Studi	10

BAB III ORGANISASI

3.1 Sekolah Dasar Negeri 28 Pangkalpinang.....	14
3.1.1 Sejarah.....	15
3.1.2 Visi Misi SD Negeri 28 Pangkalpinang	15
3.1.3 Struktur Organisasi.....	16
3.1.4 Tenaga Pendidik dan Kependidikan.....	17
3.2 Tugas dan Wewenang Setiap Bagian Organisasi	20
3.3 Spesifikasi Komputer	24
3.3.1 Spesifikasi Komputer Utama	24
3.4 <i>Software</i>	24
3.5 Jaringan	25

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Analisa Masalah	26
4.2 Identifikasi Kebutuhan	26
4.3 <i>Use Case Diagram</i>	28
4.4 Rancangan Tampilan Media Pembelajaran.....	28
4.5 Tampilan Layar Media Pembelajaran	36

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran.....	43

DAFTAR PUSTAKA	44
-----------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.7 : Simbol <i>Flowchart</i>	9
Gambar 3.1 : SDN 28 Pangkalpinang.....	14
Gambar 3.2 : SDN 28 Pangkalpinang.....	14
Gambar 3.3 : Struktur Organisasi SD Negeri 28 Pangkalpinang.....	16
Gambar 3.4 : Spesifikasi Komputer Utama	24
Gambar 3.5 : Jaringan Wifi di SD Negeri 28 Pangkalpinang.....	25
Gambar 4.1 : <i>Use Case Diagram</i>	28
Gambar 4.2 : Tampilan Rancangan Pembuka.....	29
Gambar 4.3 : Tampilan Rancangan Tampilan Awal	29
Gambar 4.4 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Body</i>	30
Gambar 4.5 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Body 2</i>	30
Gambar 4.6 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Fruit</i>	31
Gambar 4.7 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Fruit 2</i>	31
Gambar 4.8 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Fruit 3</i>	32
Gambar 4.9 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Profession</i>	32
Gambar 4.10 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Profession 2</i>	33
Gambar 4.11 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Things</i>	33
Gambar 4.12 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Things 2</i>	34
Gambar 4.13 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Vegetable</i>	34
Gambar 4.14 : Tampilan Rancangan Halaman <i>Vegetable 2</i>	35
Gambar 4.15 : Tampilan Layar Menu.....	36
Gambar 4.16 : Tampilan Materi Pembelajaran.....	36
Gambar 4.17 : Tampilan Halaman <i>Body</i>	37
Gambar 4.18 : Tampilan Halaman <i>Body 2</i>	37
Gambar 4.19 : Tampilan Halaman <i>Vegetable</i>	38
Gambar 4.20 : Tampilan Halaman <i>Vegetable 2</i>	38
Gambar 4.21 : Tampilan Halaman <i>Profession</i>	39
Gambar 4.22 : Tampilan Halaman <i>Profession 2</i>	39
Gambar 4.23 : Tampilan Halaman <i>Fruit</i>	40
Gambar 4.24 : Tampilan Halaman <i>Fruit 2</i>	40

Gambar 4.25 : Tampilan Halaman <i>Fruit 3</i>	41
Gambar 4.26 : Tampilan Halaman <i>Things</i>	41
Gambar 4.27 : Tampilan Halaman <i>Things 2</i>	42

DAFTAR TABLE

Table 3.1 : Kualifikasi Pendidikan Guru dan jenis kelamin	17
Table 3.2 : Kualifikasi Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Jenis kelamin...	18
Table 3.3 : Data Siswa Dalam Tahun 2017	19
Table 3.4 : Data Rombongan Belajar Tahun 2017	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Surat Permohonan Izin KP	45
Lampiran 2 : Lembar Surat Balasan Permohonan Izin KP	46
Lampiran 3 : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen.....	47
Lampiran 4 : Lembar Berita Kunjungan KP.....	48