

ABSTRAK

Nama Penulis : Imbran
NRP : 11.04.7.1.1.00002
Dosen Pembimbing : Muhammad Ali Syakur, S.Si, M.T

Media pembelajaran merupakan alat pendukung yang dipergunakan dalam proses belajar. Tingkat keberhasilan dan efektifitas proses belajar mengajar akan lebih baik dalam penguasaan pelajaran. Pada penelitian ini akan membuat aplikasi media pembelajaran bahasa inggris untuk SLTP kelas VII yang disesuaikan dengan RPP yang ada.

Terdapat evaluasi dalam setiap materi dengan tujuan untuk melihat tingkat keberhasilan siswa menguasai materi yang terdapat di dalam aplikasi ini dengan menggunakan metode scoring system.

Hasil dari aplikasi ini adalah evaluasi berdasarkan listening, speaking, game dan reading. Materi – materi yang terdapat pada aplikasi media pembelajaran ini, sesuai dengan RPP saat ini. Sehingga aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris ini dapat dipergunakan di SLTP Darul Mustofa untuk mempermudah siswa dalam memahami materi – materi bahasa Inggris.

Kata Kunci : *Media pembelajaran, evaluasi, materi, aplikasi, bahasa.*

DAFTAR ISI

COVER -----	i
LEMBAR PENGESAHAN-----	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN -----	iii
ABSTRAK -----	iv
KATA PENGANTAR-----	v
UCAPAN TERIMAKASIH -----	vii
DAFTAR ISI-----	viii
DAFTAR GAMBAR -----	xi
DAFTAR TABEL-----	xiii
BAB I Pendahuluan -----	1
1.1 Latar Belakang-----	1
1.2 Rumusan Masalah-----	3
1.3 Batasan Masalah-----	4
1.4 Tujuan dan Manfaat-----	4
1.5 Metodologi -----	4
1.6 Sistematika Penulisan-----	5
BAB II Studi Pustaka-----	7
2.1 Penelitian Sebelumnya-----	7
2.2 Android-----	8
2.3 Media Pembelajaran-----	11
2.4 Bahasa -----	13
2.5 Bahasa Inggris-----	14
2.6 <i>Use Case</i> dan <i>Flowchart</i> -----	15
2.7 <i>Scoring System</i> -----	19

BAB III Perancangan Sistem-----	23
3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> -----	23
3.2 Kebutuhan <i>Software</i> -----	24
3.3 Perancangan Data -----	24
3.3.1 Data Masukan-----	24
3.3.2 Data Proses -----	39
3.3.3 Data Keluaran-----	43
3.4 Perancangan Proses -----	44
3.4.1 <i>Use Case Diagram</i> -----	44
3.4.2 <i>Activity Diagram</i> -----	45
3.4.2.1 <i>Activity Diagram</i> Melihat Materi -----	45
3.4.2.2 <i>Activity Diagram</i> Menjalankan Audio -----	46
3.4.2.3 <i>Activity Diagram</i> Menjawab Soal Latihan -	47
3.4.2.4 <i>Activity Diagram</i> About -----	48
BAB IV Implementasi-----	51
4.1 Uji Coba Aplikasi -----	51
4.2 Lingkungan Implementasi-----	51
4.3 Tampilan Aplikasi-----	53
4.3.1 <i>Icon</i> Aplikasi -----	53
4.3.2 <i>Splash Screen</i> -----	54
4.3.3 Menu Awal -----	54
4.3.4 Menu Utama-----	56
4.3.5 <i>Contents</i> -----	58
4.3.6 Tampilan Materi Bab (<i>Chapter</i>) -----	58
4.3.7 Materi Sub Bab -----	59
4.3.8 Soal Latihan -----	61

4.3.9 Evaluasi -----	64
4.3.10 <i>Vocabulary</i> -----	66
BAB V Penutup-----	69
5.1 Kesimpulan -----	70
5.2 Saran-----	70
Daftar Pustaka-----	xiv
Sekilas Biografi	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Contoh <i>conceptual flowchart</i> -----	14
Gambar 3.2 Contoh detail <i>flowchart</i> -----	14
Gambar 3.3 Contoh <i>use case diagram</i> -----	17
Gambar 3.4 <i>Flowchart diagram</i> Tampilan Awal-----	18
Gambar 3.5 <i>Flowchart diagram</i> Tampilan Awal-----	20
Gambar 3.6 <i>Flowchart diagram</i> Menu Materi-----	22
Gambar 3.7 <i>Flowchart diagram</i> Menu Materi-----	23
Gambar 3.8 <i>Flowchart diagram</i> Menu Materi-----	24
Gambar 3.9 <i>Flowchart diagram</i> Menu Materi-----	25
Gambar 3.10 <i>Flowchart diagram</i> Menu Materi-----	26
Gambar 3.11 <i>Flowchart diagram</i> Menu Materi-----	27
Gambar 3.12 <i>Flowchart diagram</i> Menu Materi-----	28
Gambar 3.13 <i>Flowchart diagram</i> Tampilan Awal-----	29
Gambar 3.14 <i>Flowchart diagram</i> Tampilan Awal-----	30
Gambar 3.15 Data Proses-----	31
Gambar 3.16 <i>Use case</i> aplikasi pada Pengguna-----	33
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> untuk melihat materi-----	34
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram</i> untuk menjalankan audio-----	35
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram</i> untuk menjawab soal latihan-----	36
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram</i> untuk menjawab soal latihan-----	37
Gambar 4.1 icon aplikasi-----	41
Gambar 4.2 <i>Splash screen</i> aplikasi-----	41
Gambar 4.3 tampilan utama-----	42
Gambar 4.4 Tombol <i>Let's Begin</i> -----	42

Gambar 4.5 Tombol <i>Exit</i> -----	43
Gambar 4.6 <i>Main of contents</i> -----	43
Gambar 4.7 Tombol <i>Let's Study</i> -----	44
Gambar 4.8 Tombol Evaluasi -----	44
Gambar 4.9 Tombol <i>Vocabulary</i> -----	44
Gambar 4.10 Tombol <i>Back to home</i> -----	44
Gambar 4.11 Tampilan halaman <i>contents</i> -----	45
Gambar 4.12 Tombol <i>Back to home</i> -----	46
Gambar 4.13 Tombol <i>Back to home</i> -----	46
Gambar 4.14 Tombol <i>Back chapter 1</i> -----	47
Gambar 4.15 Tombol contoh kalimat (<i>example</i>)-----	47
Gambar 4.16 Tampilan contoh kalimat (<i>example</i>)-----	47
Gambar 4.17 Tampilan input nama soal latihan-----	48
Gambar 4.18 Tampilan soal latihan -----	49
Gambar 4.19 Tampilan hasil nilai dari soal latihan -----	50
Gambar 4.20 Tampilan halaman menu evaluasi-----	51
Gambar 4.21 Tampilan <i>list nilai user</i> .-----	52
Gambar 4.22 Tampilan nilai salah satu <i>user</i> -----	53
Gambar 4.23 Tampilan menu <i>user</i> -----	54
Gambar 4.24 Tampilan <i>vocabulary class environment</i> -----	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Simbol proses <i>flowchart</i> -----	15
Tabel 3.2 Simbol <i>input / output flowchart</i> -----	16
Tabel 4.1 Lingkungan Implementasi -----	40
Tabel 4.2 <i>File Manifest</i> -----	41