



ISSN : 2339 - 1871

JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

Editor Office : LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia
Phone : +62 852-7901-1390.
Email : betrik@lppmsttpagaralam.ac.id | admin.jurnal@lppmsttpagaralam.ac.id
Website : <https://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Pada SMA PGRI Pagaralam

Siti Aminah¹, Kiki Agustini²

Dosen Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam¹, Mahasiswa Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam²
Jalan Masik Siagim No.75 Simpang Mbacang Kec.Dempo Tengah Kota Pagar Alam
Sur-el:ameenaelbadr@gmail.com¹, Kiki.sy.128@gmail.com²

Abstract: *The increased competitiveness and competitive advantage from all sectors, demands that humans have the ability of increasingly good quality in the field of Human Resources (HR), science and technology, so that man still able to survive in life. One of the tools that must be mastered in the era of globalization is the ability to communicate in English, so English is emphasized mastery in Indonesia. Research Multimedia learning English in SMA PGRI Pagaralam aims to develop and evaluate multimedia software learning English to high school students. Stages of the study include Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing. Concept phase includes determining the scope, identify the characteristics of the students. Stage design includes determining system specifications and system views. Collecting material phase includes the collected material according to the needs. Assembly phase where all objects or multimedia materials created. The final stage of the Testing and Distribution, testing consisting of alpha testing by subject matter experts, the beta test by students whereas, distribution stage distribution was not the way multimedia system. Multimedia learning that have been developed consist of materials and exercises in the form of reading, writing, listening and listening to the video.*

Keywords: *Multimedia learning, English, High School Students*

Abstrak: Meningkatnya daya saing dan keunggulan kompetitif dari semua sektor, menuntut manusia untuk mempunyai kemampuan yang semakin berkualitas baik dalam bidang Sumber Daya Manusia (SDM), ilmu maupun teknologi, agar manusia tetap mampu bertahan dalam kehidupannya. Salah satu sarana yang harus dikuasai dalam menghadapi era globalisasi tersebut adalah kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Inggris, sehingga bahasa Inggris sangat ditekankan penguasaannya di Indonesia. Penelitian Multimedia pembelajaran bahasa Inggris pada SMA PGRI Pagaralam ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi perangkat lunak multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Menengah Atas. Tahapan penelitian ini meliputi *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing*. Tahap *concept* meliputi penentuan ruang lingkup, identifikasi karakteristik siswa. Tahap *design* meliputi penentuan spesifikasi sistem dan tampilan sistem. Tahap *material collecting* meliputi pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap *assembly* dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Tahap akhir yakni *Testing* dan *Distribution, testing* terdiri atas uji alpha oleh ahli materi, uji beta oleh siswa sedangkan, tahap *distribution* cara pendistribusian sistem multimedia. Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan ini terdiri atas materi dan latihan dalam bentuk *reading, writing, listening* dan menyimak video.

Kata kunci: Multimedia pembelajaran, Bahasa Inggris, Siswa SMA

1. PENDAHULUAN

Meningkatnya daya saing dan keunggulan

kompetitif dari semua sektor, menuntut manusia untuk mempunyai kemampuan yang semakin berkualitas baik dalam bidang Sumber Daya Manusia (SDM), ilmu maupun teknologi, agar manusia mampu bertahan hidupnya. Hanya SDM dengan kualitas tinggi yang akan menang dalam ketatnya persaingan hidup. Salah satu sarana yang harus dikuasai dalam menghadapi era globalisasi tersebut adalah kemampuan berkomunikasi dengan bahasa Inggris, sehingga bahasa Inggris sangat ditekankan penguasaannya di Indonesia.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum di SMA, akan tetapi proses pembelajaran bahasa Inggris masih belum bisa mencapai hasil seperti yang diharapkan. Hal ini terbukti dengan banyaknya siswa yang tetap belum mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris walaupun mereka sudah mempelajarinya sejak memasuki bangku Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas ataupun yang sederajat. Kondisi pembelajaran ini mengharuskan guru aktif dan kreatif menyiasati, mencari dan memilih strategi pembelajaran yang paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran terkait dengan proses dan hasil pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru yang dapat diartikan sebagai kegiatan ditujukan untuk membelajarkan siswa. Dalam proses pembelajaran masih sering ditemui adanya kecenderungan siswa lebih pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mereka butuhkan. Aspek yang jelas dan tampak dalam pembelajaran adalah dipergunakannya

prinsip-prinsip teknologi dalam masalah belajar dengan mengembangkan teknologi sebagai sumber belajar. Kegiatan ini merupakan suatu langkah yang harus dilakukan oleh setiap pengajar dalam proses pembelajaran.

Pengembangan multimedia pembelajaran sangat diperlukan di lingkup Sekolah Menengah Atas (SMA), karena banyak kendala yang dihadapi oleh guru mata pelajaran adaptif, normatif maupun produktif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Kurangnya minat siswa pada pelajaran adaptif khususnya pelajaran bahasa Inggris karena mereka beranggapan bahwa pelajaran bahasa Inggris memiliki tingkat kesulitan dan pemahaman yang tinggi, padahal bahasa Inggris merupakan keterampilan yang harus dikuasai untuk menghadapi kecepatan perubahan dan kemajuan Iptek yang diaplikasikan di industri menuntut SDM yang berkualitas termasuk dalam kemampuannya berbahasa Inggris. Kemampuan berbahasa Inggris harus dikuasai oleh seluruh siswa, dengan adanya keadaan yang demikian, maka diperlukan kerja keras guru mata pelajaran bahasa Inggris untuk dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris seperti yang diharapkan.

Perumusan rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana membangun multimedia pembelajaran bahasa Inggris menggunakan macromedia flash dan database MYSQL?

Adapun tujuan penelitian pada penelitian ini adalah :

- a. Membangun Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan berbasis *web* dalam rangka meningkatkan

dan mengembangkan kualitas pembelajaran di SMA PGRI Pagaram.

- b. Dengan adanya Multimedia pembelajaran bahasa Inggris pada SMA PGRI Pagaram dapat diimplementasikan dengan baik, karena multimedia merupakan media pembelajaran yang bermanfaat untuk siswa dan guru.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini metode pengembangan menggunakan metode pengembangan sistem multimedia. Menurut Sutopo (2003), Metode pengembangan sistem multimedia terdiri atas 6 tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Tahapan pada pengembangan sistem multimedia dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Concept*

Tahap *concept* adalah tahap menentukan kebutuhan sistem antara lain identifikasi pengguna sistem atau biasa disebut dengan identifikasi *audience*. Selain itu, pada tahap ini juga ditentukan tipe tujuan dari sistem multimedia yang akan dikembangkan serta kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras untuk pengembangan sistem.

2) *Design*

Pada tahap *design* (perancangan) dilakukan penentuan spesifikasi sistem, antara lain mengenai arsitektur sistem atau jalannya sistem dan tampilan sistem multimedia.

3) *Material Collecting*

Tahap *Material Collecting* merupakan tahap dimana dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly*. Pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara linear.

4) *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan bahan multimedia didasarkan pada tahap *design* dan tahap *material collecting*.

5) *Testing*

Pada *testing* dilakukan setelah tahap *assembly* selesai. Tahap *testing* dilakukan dengan cara mencoba sistem multimedia oleh pengembang. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya kesalahan dalam sistem multimedia. Selain itu dilakukan pula pengujian oleh beberapa pengguna untuk mengetahui kesesuaian sistem multimedia dengan kebutuhan pengguna.

6) *Distribution*

Tahap *distribution* merupakan tahap penentuan cara pendistribusian sistem multimedia.

2.2. Pembelajaran

Teori Gestalt, menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna). Yusufhadi Miarso (2004: 457). Teori Humanistik, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai

dengan minat dan kemampuannya. (Eggen P dan Kauchak D, 2004: 216).

2.2.1. Multimedia

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, gambar suara, video dan animasi dengan menggabungkan perangkat-perangkat tertentu yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkereasi dan berkomunikasi. Henry, Theo, (2005: 628).

2.2.2. Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam suatu domain atau subdomain yang tepatnya berada didalam *World Wide Web* di *internet*. Sebuah *web page* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hypertext Markup Language*) yang hampir selalu dapat diakses melalui HTTP, yaitu *protocol* yang menyampaikan informasi dari *serverwebsite* untuk dapat ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. Semua *ublikasi* dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

2.2.3. Unified Modelling Language (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh Booch, *Object Modelling Technique* (OMT) dan *Object Oriented Software Engineering* (OOSE). Metode ini menjadikan proses analisis dan *design ke* dalam empat tahapan interatif, yaitu: identifikasi kelas-kelas dan obyek-obyek, identifikasi semantik dari hubungan obyek dan kelas

tersebut, *perincian interface* dan implementasi (Munawar, 2005 :17).

Diagram-diagram yang didefinisikan oleh UML :

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem (actor).

2. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar obyek didalam maupun diluar sistem.

3. *Class Diagram*

Class diagram memperlihatkan deskripsi dan struktur *class*, *package* dan *obyek* beserta hubungannya satu sama lain. Obyek merupakan hasil dari sebuah instasiasi dari sebuah *class*.

4. *StateChart Diagram*

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan suatu obyek pada sistem sebagai akibat dari *message* yang diterima.

5. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang.

6. *Collaboration Diagram*

Colaboration diagram menggambarkan interaksi antar obyek tapi lebih menekankan pada peran masing-masing obyek dan bukan pada waktu penyampaian *message*.

7. *Component Diagram*

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen

piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya

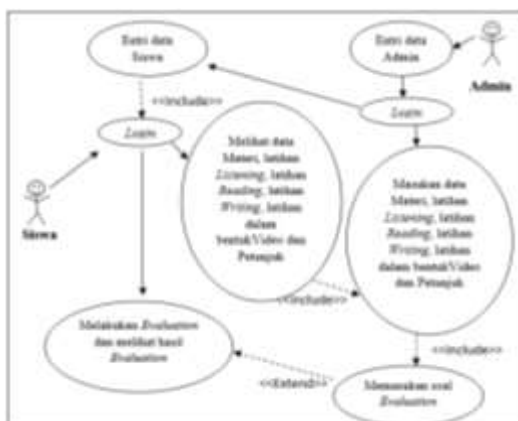
8. Deployment Diagram

Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem. Diagram ini memperlihatkan pemetaan perangkat lunak (*software*) kepada perangkat keras (*hardware*).

2.3. Perancangan

2.3.1. Use Case Diagram

Pada diagram *use case* dibawah ini memiliki dua aktor yaitu admin dan siswa. Dimana kedua aktor tersebut mempunyai hak login kedalam sistem. Admin login setelah itu admin menginputkan data ke dalam sistem media pembelajaran bahasa inggris pada SMA PGRI Pagar Alam. Diadalam sistem terdapat beberapa menu yaitu home, profil, melihat data materi dan lain-lain.

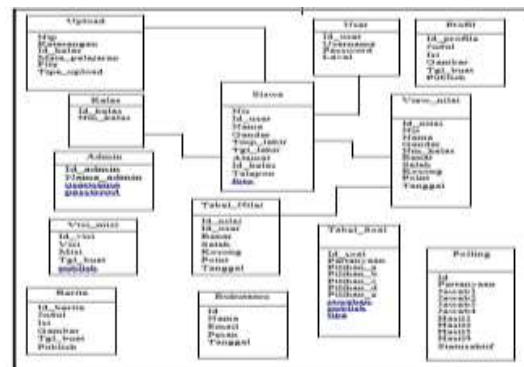


Gambar 1. Use Case Diagram

2.3.2. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam system. *Class diagram* memberikan gambaran system secara statis dan relasi antar

mereka. Biasanya, dibuat beberapa *class diagram* untuk system tunggal. Beberapa diagram akan menampilkan subset dari kelas-kelas dan relasinya. Dapat dibuat beberapa diagram sesuai dengan yang diinginkan untuk mendapatkan gambaran lengkap terhadap system yang dibangun. Berikut gambar *Class Diagram* yang digunakan:

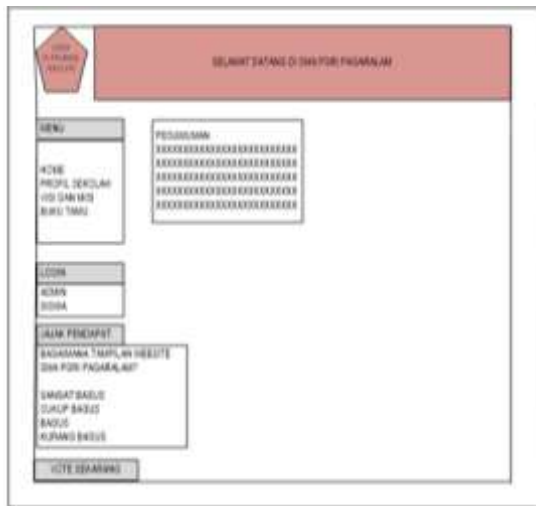


Gambar 2. Class Diagram

2.3.3. Desain Form

2.3.3.1. Desain Halaman Utama

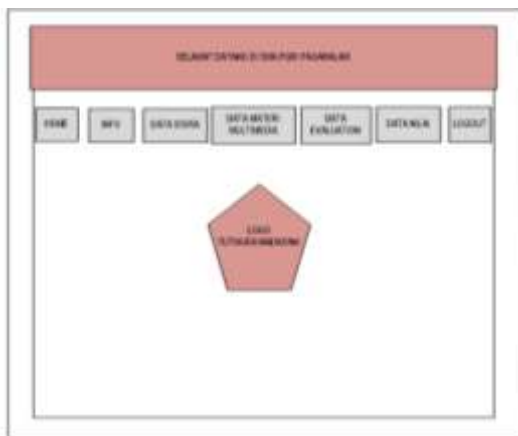
Halaman utama merupakan halaman awal yang ditampilkan pada saat pengunjung baik admin (guru) maupun siswa membuka *Website SMA PGRI Pagaralam*. Halaman ini memuat ucapan selamat datang di SMA PGRI Pagaralam, logo, menu yang terdiri dari *home*, profil sekolah, visi dan misi sekolah dan buku tamu kemudian menu *login* yang terdiri dari admin dan siswa, pengumuman dan pertanyaan pendapat pengunjung tentang *website* ini.



Gambar 3. Halaman Utama

2.3.3.2. Halaman Utama Admin

Halaman *home* admin (guru) merupakan halaman awal yang ditampilkan pada saat admin (guru) selesai *Login*.



Gambar 4. Halaman Utama Admin

2.3.3.3. Desain Input Profil Sekolah

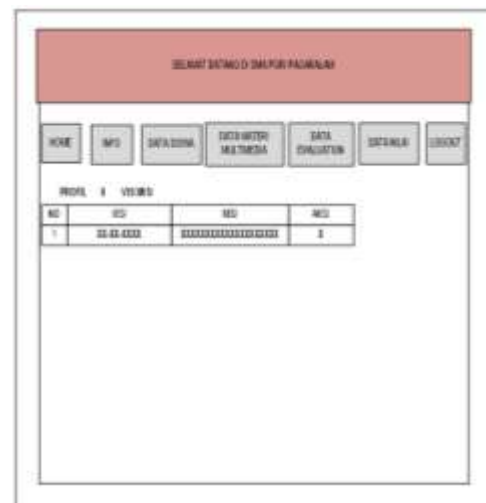
Halaman *Input* profil sekolah merupakan halaman yang ditampilkan pada saat admin (guru) ingin menambah, menghapus profil pada tampilan *website* SMA PGRI Pagaram.



Gambar 5. Input Profil Sekolah

2.3.3.4. Desain Halaman Input Visi Misi Sekolah

Halaman *Input* visi misi sekolah merupakan halaman yang ditampilkan pada saat admin (guru) ingin menambah, menghapus visi misi pada tampilan *website* SMA PGRI Pagaram.

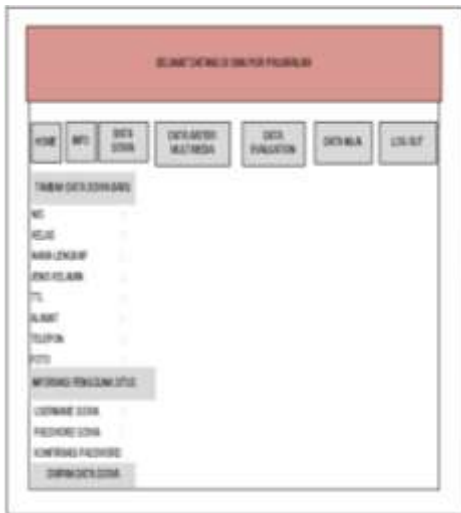


Gambar 6. Halaman Input Visi Misi Sekolah

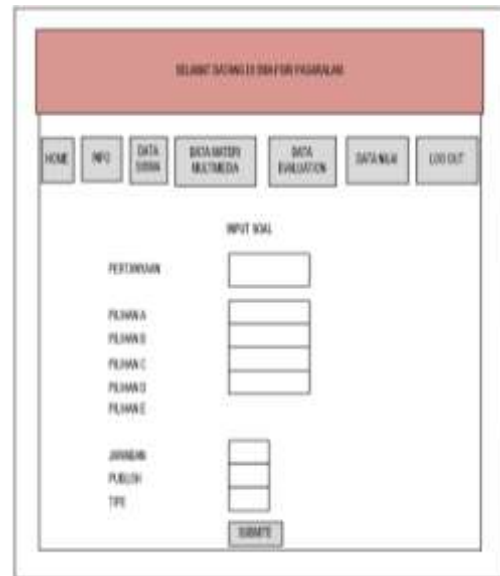
2.3.3.5. Desain Halaman Tambah siswa

Halaman *Input* data tambah siswamerupakan halaman yang ditampilkan pada saat admin (guru) ingin menambah siswa.

D



Gambar 7. Input Data Siswa



Gambar 9. Halaman Input Evaluation

2.3.3.6. Input Data Materi Multimedia

Halaman *Input* materi multimedia merupakan halaman yang ditampilkan pada saat admin (guru) ingin menambah materi multimedia.



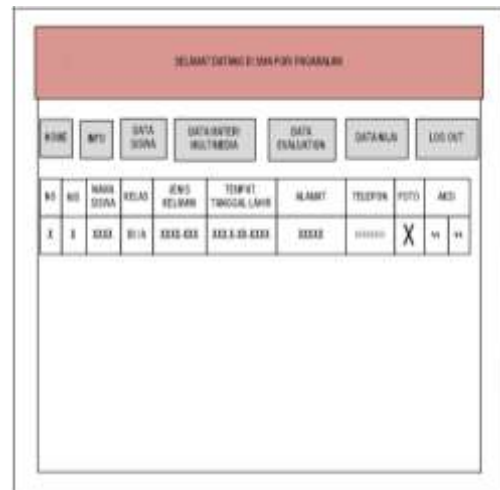
Gambar 8. Input Data Materi Multimedia

2.3.3.7. Halaman Input Data Evaluation

Halaman *Input Evaluation* merupakan halaman yang ditampilkan pada saat admin (guru) ingin menambah *Evaluation*.

2.3.3.8. Halaman Output Data Siswa

Halaman lihat siswa merupakan halaman yang ditampilkan pada saat admin (guru) ingin melihat siswa pada *Website* SMA PGRI Pagaram.



Gambar 10. Output Data Siswa

2.3.3.9. Menu Utama Multimedia Pembelajaran

Halaman menu utama adalah kumpulan halaman yang terdiri dari halaman Materi, halaman *Listening*, halaman *Reading*, halaman *Writing*, halaman *Video*, dan halaman petunjuk.



Gambar 11. Halaman Utama Multimedia

2.3.3.10. Rancangan Menu Reading

Rancangan *output* menu *reading* digunakan untuk membaca materi - materi yang telah disediakan dan menjawab secara langsung pertanyaan yang telah diberikan dengan cara memilih salah satu jawaban yang dianggap benar.



Gambar 12. Halaman Menu Reading

2.3.3.11. Rancangan Menu Listening

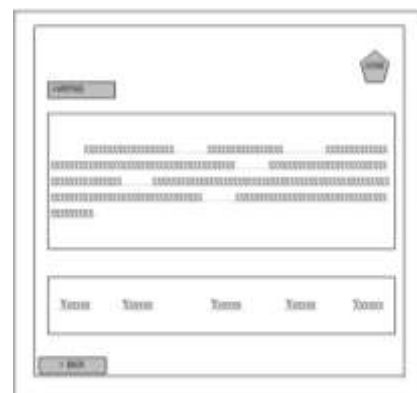
Rancangan *output* menu *listening* digunakan untuk mendengarkan audio materi dan menjawab secara langsung pertanyaan – pertanyaan yang diberikan dengan memilih langsung jawaban yang diambil.



Gambar 13. Halaman Menu Listening

2.3.3.12. Rancangan Menu Writing

Rancangan *output* menu *writing* digunakan untuk membaca materi - materi yang telah disediakan dan menjawab secara langsung dengan cara melengkapi paragraf yang kosong dengan kata – kata yang telah disediakan.



Gambar 14. Halaman Writing

2.3.3.13. Rancangan Menu Video

Rancangan *output* menu *video* digunakan untuk melihat dan mendengarkan video serta menjawab secara langsung pertanyaan yang diajukan dengan cara memilih salah satu pertanyaan yang dianggap tepat.



Gambar 15. Halaman Menu Video

3. HASIL

Hasil dari rancangan multimedia pembelajaran yang telah dibuat dapat dijalankan sesuai dengan yang diharapkan. Program basis data yang sudah dibuat diantaranya adalah data user, data admin, data siswa, data kelas, data nilai, data profil, data *upload*, data berita, data buku tamu, data *polling*, dan data visi misi. Hasil dari rancangan multimedia pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan yaitu dengan program basis data ini administrator dapat mengerjakan *input* data profil baik itu profil sekolah atau visi misi sekolah, *input* data berita (pengumuman), *input* data siswa, *input* data materi multimedia dan *input* data *evaluation* dengan mudah dan cepat serta penyimpanan yang lebih efisien terlebih lagi dapat ditampilkan secara *online*. Dari segi tampilan multimedia lebih menarik dengan tampilan warna yang bagus dan disukai banyak siswa karena dirancang secara interaktif. Tampilan pada menu utama didesain dan semenarik mungkin dengan menampilkan Berita (pengumuman) secara langsung kemudian terdapat menu profil sekolah, visi misi sekolah serta pengunjung *website* dapat mengirim pesan dengan cara mengisi buku tamu

yang terdapat pada menu tersebut serta dapat melakukan *vote* pada *polling* yang disediakan.

3.1. Pembahasan Tampilan Halaman Website

Pada SMA PGRI Pagar Alam memiliki beberapa halaman yang mana tipe halamannya masing-masing memiliki link, yang tiap isi halaman web menunjukkan setiap informasi yang berbeda-beda. Diantaranya home, profil, informasi siswa, buku tamu, data siswa, dan materi pembelajaran yang disediakan. Adapun halaman-halaman yang ada di website dapat kita lihat seperti gambar dibawah ini:

3.1.2. Tampilan Halaman Utama

Sebelum masuk ke menu *home* administrator atau *home* siswa pengunjung baik umum, guru maupun siswa disajikan dengan halaman utama website SMA PGRI Pagaralam disini mereka dapat melihat pengumuman, profil sekolah dan visi misi sekolah yang telah di *posting* oleh admin, serta dapat mengirimkan pesan ke *website* dengan cara mengisi buku tamu yang terdapat pada menu halaman utama kemudian *website* menyediakan *vote* untuk mengetahui pendapat pengunjung mengenai *website* tersebut.



Gambar 16. Halaman Utama

3.1.3. Halaman Utama Admin

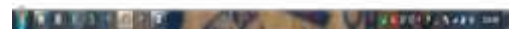
Halaman admin (*home*) adalah halaman yang digunakan untuk mengatur dan mengontrol *web*, apa saja yang hendak ditampilkan dan apa saja yang tidak ditampilkan, dan di sini admin dapat menginputkan data-data yang diinginkan ke dalam *database*. Di dalam halaman utama ini terdapat beberapa menu pilhan di antaranya, *home*, *info*, *data siswa*, *data materi multimedia*, *data evaluation*, *data nilai* dan *logout* untuk keluar dari *home* admin.



Gambar 17. Halaman Utama Admin

3.1.4. Halaman Menu Input Profil

Profil, di dalam menu ini admin dapat memasukan data-data profil serta visi misi sekolah dengan cara mengklik tombol ceklis yang ada di sebelah kanan, maka sistem akan membuka *form input* profil.



Gambar 18. Input Profil.

3.1.5. Halaman Input Data Siswa

Input siswa, menu ini untuk menambahkan data siswa baru serta memberikan *username* dan *password* untuk siswa tersebut.



Gambar 19. Input Data Siswa

3.1.6. Halaman Input Materi Multimedia

Input multimedia, menu ini untuk menambahkan data multimedia untuk siswa melalui *website* SMA PGRI Pagaram.



Gambar 20. Input Materi Multimedia

3.1.7. Halaman Input Evaluation

Input evaluation, menu ini untuk menambahkan soal *evaluation* untuk siswa melalui *website* SMA PGRI Pagaram.



Gambar 21. Input Evaluation

3.1.8. Halaman Lihat Data Siswa

Lihat Siswa, menu ini untuk melihat siswa yang telah terdaftar dan dapat juga untuk mengedit data siswa yang telah ada atau ingin menghapus siswa yang tidak lagi terdaftar.



Gambar 22. Lihat Data Siswa

3.1.9. Menu Utama Media Pembelajaran

Halaman ini ditampilkan pada saat membuka multimedia dan mengklik tombol OK di halaman utama multimedia pembelajaran di *website* SMA PGRI Pagaram. Selain gambar animasi pelajar pada halaman ini terdapat menu materi, *reading*, *listening*, *writing*, video dan petunjuk.



Gambar 23. Menu Utama Media Pembelajaran

3.1.10. Halaman Menu Reading

Pada menu latihan *reading* sebelum mengerjakan soal siswa harus membaca wacana atau paragraph yang telah disediakan di halaman *reading* sebelum siswa lanjut ke soal multimedia, kemudian siswa dapat menjawab soal-soal yang diberikan dengan cara mengklik salah satu jawaban yang dianggap tepat sampai mereka mengetahui nilai dari latihan yang telah mereka kerjakan, serta melihat kunci jawaban dari soal-soal tersebut.



Gambar 24. Menu Reading

3.1.11. Halaman Menu Listening

Pada menu *listening* sebelum mengerjakan soal siswa harus mendengarkan audio yang telah disediakan di halaman *listening* sebelum siswa lanjut ke soal multimedia, kemudian siswa dapat menjawab soal-soal yang

diberikan dengan cara mengklik salah satu jawaban yang dianggap tepat sampai mereka mengetahui nilai dari latihan yang telah mereka kerjakan, serta melihat kunci jawaban dari soal-soal tersebut.



Gambar 25. Menu Listening

3.1.12. Halaman Menu Writing

Pada menu *writing* siswa harus mengisi sebuah paragraph cerita yang telah di dirumpangkan dengan mencocokkan kalimat-kalimat yang telah disediakan dibawah paragraph tersebut.



Gambar 26. Menu Writing

3.1.13. Menu Video

Pada menu video sebelum mengerjakan soal siswa harus menyaksikan dan menyimak video yang telah disediakan dihalaman video sebelum siswa lanjut ke soal multimedia, kemudian siswa dapat menjawab soal-soal yang diberikan dengan cara mengklik salah satu jawaban yang dianggap tepat sampai mereka

mengetahui nilai dari latihan yang telah mereka kerjakan, serta melihat kunci jawaban dari soal-soal tersebut.



Gambar 27. Menu Video

4. SIMPULAN

Dengan adanya pembuatan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Pada SMA PGRI Pagaram berbasis *website* menggunakan Macromedia Flash 8.0, PHP, dan MySQL sebagai *databasenya*, sangat mungkin diperoleh multimedia pembelajaran yang modern dan menarik. Dari analisis yang tela dilakukan pada sistem pembelajaran pada SMA PGRI Pagaram maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini menghasilkan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris pada SMA PGRI Pagaram dengan mengkolaborasikan antara macromedia flash dengan *website* SMA PGRI Pagaram menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.
- b. Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dibuat untuk memudahkan

siswa-siswi, admin (guru) untuk melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM) disekolah maupun diluar sekolah.

- c. Selain *user* admin (guru) dan siswa, pengunjung umum juga bisa melihat berita (pengumuman) yang telah dikeluarkan oleh SMA PGRI Pagaram dan Informasi umum lainnya.

RUJUKAN

- Chandra.2004. *ActionScript Flash MX 2004 untuk Orang Awam*.Maxikom: Palembang
- Chandra. 2003. *Beranimasi Ria dengan Flash MX*. Maxikom : Palembang
- Musyawah Rina.2005.*Membangun Aplikasi Database Berbasis Web untuk Pemula*.PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia : Jakarta
- Romi Satrio Wahono, *eLearning System Development*,<http://university.romisatriawahono.net>, *Download* Tanggal 3Juli 2014, pada pukul 20.00 WIB.
- Sasmita, 2014. Rancang Bangun *E-Learning* Pada Sekolah Tinggi Teknologi Pagaram. *Skripsi*.
- Subari dan Yuswanto.2008.*Pemrograman Grafis dan Multimedia Visual Basic.net 2005*.Cerdas Pustaka Publisher : Jakarta