

**SKRIPSI**  
***FRUIT GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA**  
**INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA DI SMP NEGERI 37**  
**PALEMBANG**



Oleh :  
**Farah Ulfa Khairani**  
**20552010036**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN**  
**2024**

**SKRIPSI**  
***FRUIT GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA  
INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA DI SMP NEGERI 37  
PALEMBANG**



Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan  
Gelar Sarjana

**Oleh :**  
**Farah Ulfa Khairani**  
**20552010036**

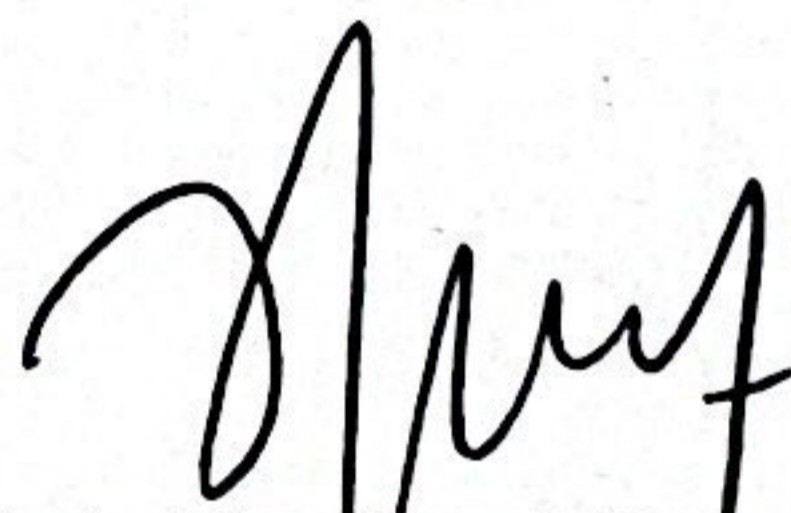
**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN**  
**2024**

## HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN SKRIPSI

Nama : Farah Ulfa Khairani  
NIM : 20552010036  
Program Studi : Ilmu Komputer  
Judul Skripsi : *Fruit Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Multimedia di SMP Negeri 37 Palembang

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji skripsi Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sumatera Selatan dan dinyatakan **LULUS** pada Senin, 15 Juli 2024 di Universitas Sumatera Selatan.

Palembang, 15 Juli 2024  
Ketua Penguji



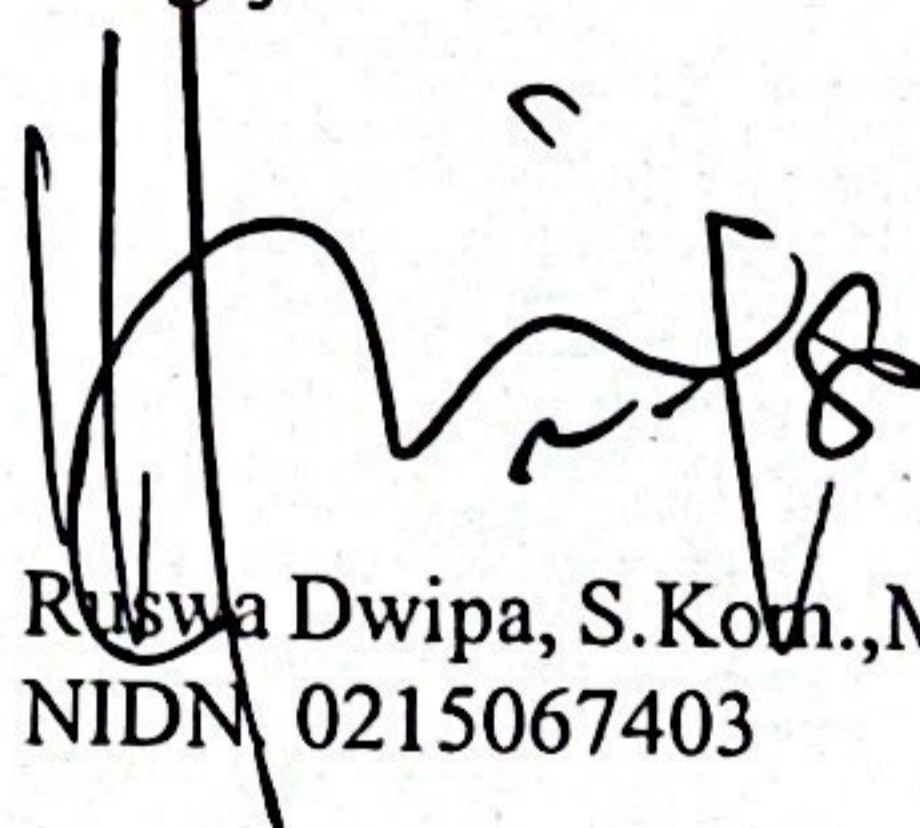
Serly Oktarina, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0215109003

Penguji I



Usep Teisnajaya, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0221028101

Penguji II



Ruswa Dwipa, S.Kom., M.M  
NIDN. 0215067403

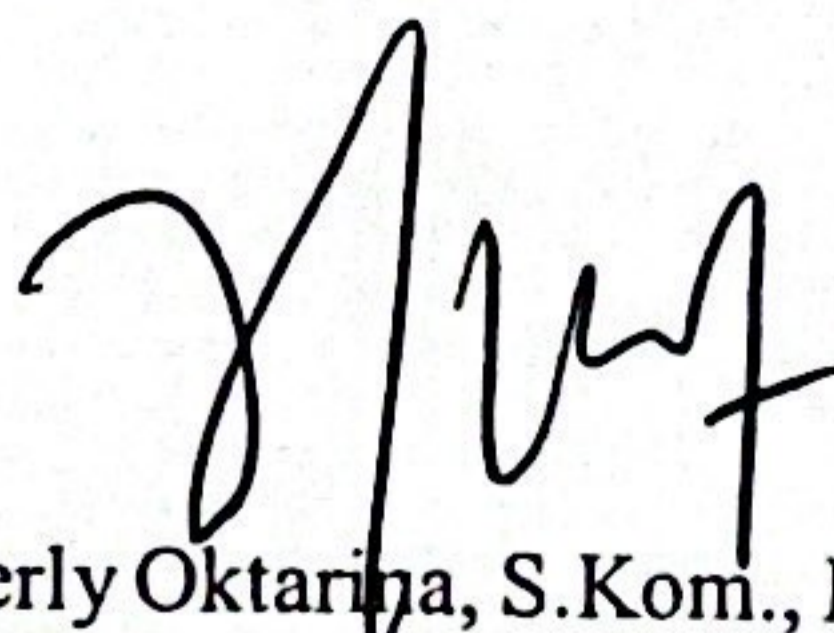
Mengetahui,

Dekan



Dr. M. Taufik Roseno, ST  
NIDN. 0023037705

Kepala Program Studi



Serly Oktarina, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0215109003

## ABSTRAK

Saat ini multimedia bisa digunakan sebagai media pendidikan yang dibutuhkan. Di SMP Negeri 37 Palembang dalam melakukan pembelajaran bahasa Inggris masih seperti biasa, masuk lalu membuka buku dan materi yang disampaikan tidak terlalu dilihat oleh siswa karena tampilan yang monoton maka dari itu dalam membantu penyampaian materi bahasa Inggris dibuat suatu *game quis* yang berisi tentang *grammar (to be), telling time, and expressing intention/purpose* disebabkan karena banyak siswa yang kurang memahami dan mengerti dalam membaca dan menulis dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Sesuai dengan rumusan masalah yang dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, maka untuk pembuatan Aplikasi *Fruit Game* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash 8, hasilnya akan dibahas berikut ini. Pada tahap ini penulis menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Tahap-tahap yang dilakukan oleh penulis dari metode tersebut adalah sebagai berikut : 1. Potensi dan Masalah Masalah yang ada di SMP Negeri 37 ini disebabkan karena banyak siswa yang kurang memahami, menulis dan berbicara bahasa Inggris dengan baik dan benar 2. Pengumpulan data Dari potensi dan masalah penulis secara langsung datang ke sekolah 3. Design Tahap design ini terjadi menjadi tiga tahap yaitu usecase, merancang aplikasi dengan menggunakan Perancangan Interface dan Pembahasan Interface. 4. Validasi Setelah desain terbentuk maka validasi dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai rancangan desain yang baru dirancang dengan menggunakan black box. Penulis telah berhasil membuat aplikasi *Fruit Game* pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan metode R & D, dan aplikasi desain grafis *Macromedia Flash 8*.

**Kata Kunci :** *Game fruit, macromedia flash 8, Metode R&D (Resesarch and Development).*

## ABSTRACT

*currently multimedia can be used as an educational media that is needed. In high school 37 Palembang in doing learning English is still as usual, entered and opened the book and the material presented is not very seen by the students because of the monotonous appearance then from that in helping the delivery of English language material made a game quis that contains about grammar (to be), telling time, and expressing intention/purpose because of many students who do not understand and understand in reading and writing in English well and correctly. The method used in this study is R&D (Research and Development). According to the problem formula described in previous chapters, then for the creation of Fruit Game Applications as English Learning Media Based Multimedia Using Macromedia Flash 8, the results will be discussed below. At this stage the writer uses R&D methods (Research and Development). The steps carried out by the author of the method are as follows: 1. Potential and Problem Problems existing in the 37th State High School This is due to many students who lack understanding, writing and speaking English well and correctly 2. Data collection From the potential and problems of the author comes directly to the school 3. Design The design stage occurs in three stages namely usecase, designing applications using Interface Design and Interface Speech. 4. Validation After the design is formed then the validation can be done by introducing some experienced experts to evaluate the newly designed design using the black box. The author has successfully created Fruit Game English learning application using R&D methods, and Macromedia Flash 8 graphic design application.*

**Keywords :** *Game fruit, macromedia flash 8, Metode R&D (Resesarch and Development).*