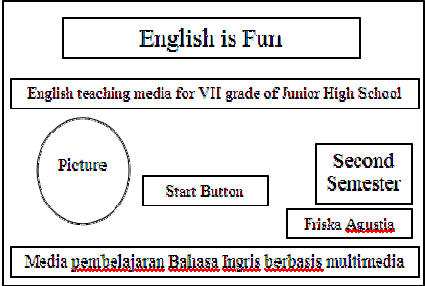
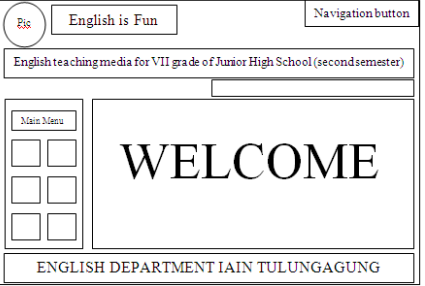
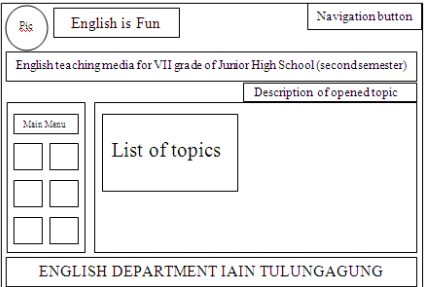
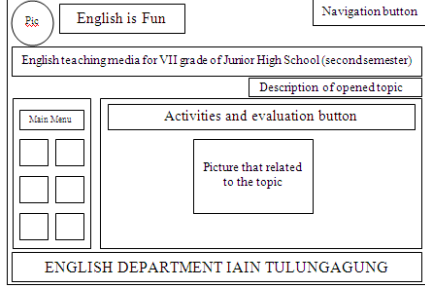
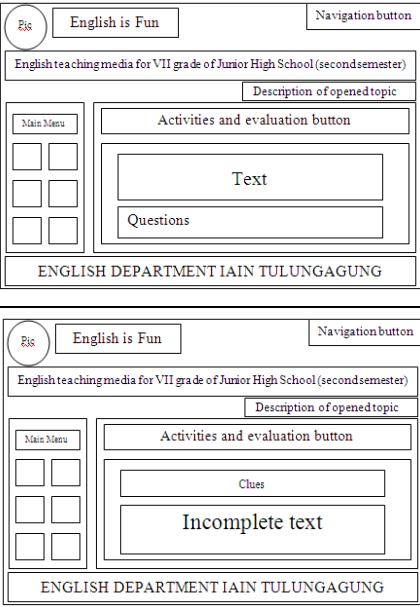
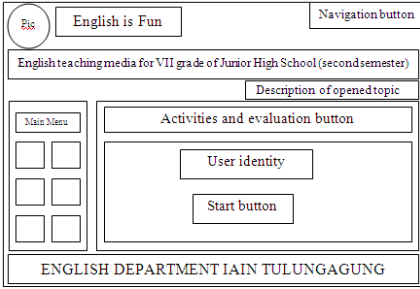
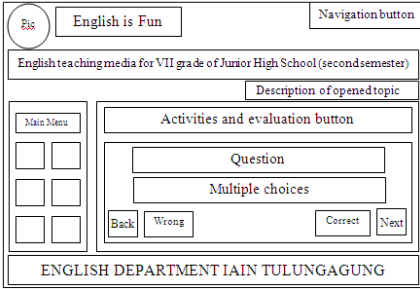


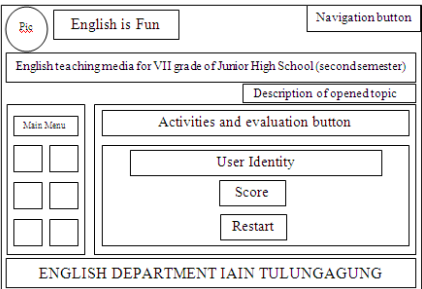
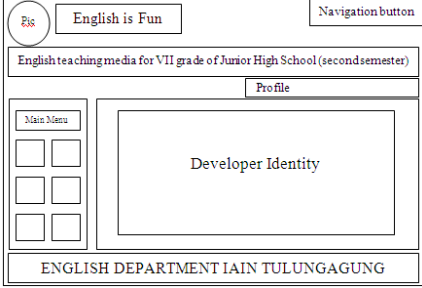
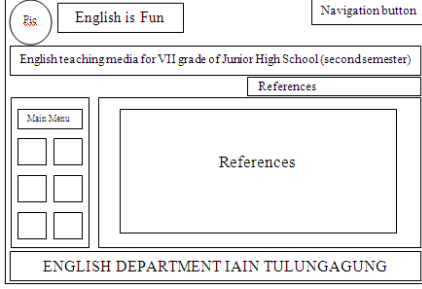
Appendix 1

Design of Teaching Media

No	Name	Design
1	Title Page	
2	Main Menu Page	
3	List of topics Page	
4	Introduction of topic page	

No	Name	Design
<p>5</p>	<p>Listening activities page</p>	

No	Name	Design
6	Reading activities	
7	Evaluation Page	
		

No	Name	Design
		
8	Profile Page	
9	References page	

Appendix 2

Product Layout

Title page and main menu page



Unit 1



English is Fun
English Teaching Media for VII Grade of Junior High School

d. Descriptive text (describing people)

Menu Activity 1 Activity 2 Activity 3 Activity 4 Activity 5 Activity 6 Evaluation

Unit 01 Unit 02
Unit 03 Unit 04
Practice Materials



She is a diligent girl.

English Department IAIN Tulungagung

English is Fun
English Teaching Media for VII Grade of Junior High School

e. Adjective

Menu ACTIVITY 1 ACTIVITY 2 ACTIVITY 3 EVALUATION

Unit 01 Unit 02
Unit 03 Unit 04
Practice Materials



A tall man and short woman

English Department IAIN Tulungagung

Unit 2

English is Fun
English Teaching Media for VII Grade of Junior High School

a. Asking and giving fact

Menu Activity 1 Activity 2 Activity 3 Activity 4 Activity 5 Activity 6 Evaluation

Unit 01 Unit 02
Unit 03 Unit 04
Practice Materials



In fact, that's a big house.

English Department IAIN Tulungagung

English is Fun
English Teaching Media for VII Grade of Junior High School

b. Asking for clarification

Menu Activity 1 Activity 2 Activity 3 Activity 4 Activity 5 Activity 6 Evaluation

Unit 01 Unit 02
Unit 03 Unit 04
Practice Materials



Are you sure that it's an expensive bicycle?

English Department IAIN Tulungagung

English is Fun
English Teaching Media for VII Grade of Junior High School

c. Announcement

Menu Activity 1 Activity 2 Activity 3 Activity 4 Activity 5 Evaluation

Unit 01 Unit 02
Unit 03 Unit 04
Practice Materials

Announcement

English Department IAIN Tulungagung

English is Fun
English Teaching Media for VII Grade of Junior High School

d. Descriptive text (describing thing)

Menu Activity 1 Activity 2 Activity 3 Activity 4 Activity 5 Activity 6 Evaluation

Unit 01 Unit 02
Unit 03 Unit 04
Practice Materials



It is a big house

English Department IAIN Tulungagung



Unit 3



Unit 4



Activities page





Evaluation page





Profile and references page



Appendix 3

The Subjects Identity**Teaching Material Expert Identity**

No.	Name	Institution
1	Siti Muyasaroh, S.Pd	MTs Al Huda Bandung Tulungagung
2	A. Munirul Huda, S.Pd.I	MTs Al Huda Bandung Tulungagung

Teaching Media Expert Identity

No.	Name	Institution
1	Anisa Rosidah, S.Pd.I	MTs Al Huda Bandung Tulungagung
2	Emmi Naja, M.Pd	IAIN Tulungagung

Small Group Students Identity

No.	Name	Class
1	Andi Pratama	VII A
2	Dewi Yuhanida	VII A
3	M. Adin Anshori	VII A
4	Muhammad Firdaus A.E	VII A
5	M. Faizal Gazera	VII A
6	Natasya Aprilia A.	VII A
7	Sovia Luklu'ul Arafah	VII A
8	Yuli Verawati	VII A
9	Zulfia Lutfiani	VII A
10	Titis Putri Istigfarin	VII A

Field Trial (Whole Class) Students Identity

No.	Name	Class
1	Andi Pratama	VII A
2	Aprelia Salsabila Putri	VII A
3	Ashana Naifi	VII A
4	Dewi Yuhanida	VII A
5	M. Adin Anshori	VII A
6	Lientang Dwi Arianie	VIIA
7	Muhammad Firdaus A.E	VII A
8	M. Salimi S.	VII A
9	Muhammad Alwi Muzaqi	VII A
10	M. Faizal Gazera	VII A
11	M. Zamzami	VII A
12	Nafi'atuz Zakariya	VII A
13	N. Zahki A.M.	VII A
14	Natasya Aprilia A.	VII A
15	Rohma Roifatun Nisa'	VII A
16	Sovia Luklu'ul Arafah	VII A
17	Titik Kartika Sari	VII A
18	Vicky Rohmatul Maqsudah	VII A
19	Vina Oktaviani	VII A
20	Yuli Verawati	VII A
21	Yusuf Satria M.	VII A
22	Zulfia Lutfiani	VII A
23	Titis Putri Istigfarin	VII A

Appendix 4

The Detail of Questionnaire

KISI-KISI ANGKET VALIDASI DAN TRY-OUT

Adapun kisi-kisi angket validasi dan try-out berdasarkan kriteria evaluasi media pembelajaran sebagai berikut:

No.	Kriteria Pembelajaran	Indikator	Butir Instrumen
1	Kriteria Pendidikan (Educational Criteria)		
	a. Pembelajaran (Instruction)	1) Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil, dan kelas.	1
		2) Program dapat dijadikan media belajar dan pengalaman sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SMP.	2
	b. Kurikulum (Curriculum)	1) Program relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.	3
		2) Program sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	4
	c. Isi materi (Content of material)	1) Isi materi mempunyai konsep yang benar dan tepat.	5
		2) Program memiliki materi konsep.	6
		3) Program memiliki soal latihan yang sesuai dengan isi materi.	7
		4) Program memiliki soal tes yang sesuai dengan isi materi.	8
	d. Interaksi (Interaction)	1) Program mempunyai interaksi terhadap input yang diberikan oleh pengguna.	9
	e. Timbal balik (Feedback)	1) <i>Feedback</i> bersifat positif dan pengguna tidak merasa bosan.	10
		2) <i>Feedback</i> relevan terhadap respon siswa.	11
		3) <i>Feedback</i> mendorong siswa untuk memperoleh jawaban yang benar.	12
f. Penanganan kesalahan (Treatment of error)	1) Pengguna dapat mengoreksi kesalahan dalam memasukkan jawaban.	13	

2.	Tampilan program (Layout)		
	a. Pewarnaan (color)	1) Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada layar.	1
		2) Pemilihan warna sudah sesuai sehingga membantu pemahaman konsep.	2
	b. Pemakaian kata dan bahasa (text layout)	1) Penggunaan bahasa sudah sesuai dengan grammar yang tepat.	3
		2) Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4
		3) Penggunaan huruf dan karakter sudah sesuai.	5
	c. Tampilan pada layar (Screen layout)	1) Kombinasi teks, warna, dan background sudah baik.	6
		2) Tata letak tombol pada program sudah baik.	7
	d. Grafis (Graphic)	1) Grafis membantu mengingat informasi yang dipelajari.	8
		2) Grafis terlihat jelas dan mudah dipahami (membantu pemahaman).	9
	e. Animasi/Gambar	1) Animasi/gambar membutuhkan input dari pengguna.	10
2) Animasi/gambar dapat mewakili kejadian dalam kehidupan nyata.		11	
3) Animasi/gambar membuat media semakin menarik.		12	
f. Suara (Sound)	1) Penggunaan efek suara membantu pemahaman konsep.	13	
	2) Suara terdengar jelas dan dapat digunakan secara efektif.	14	
g. Perintah menu (Menu Command)	1) Perintah-peintah yang ada di program bersifat sederhana dan mudah dipahami.	15	
	2) Tombol dan menu dapat digunakan secara tepat dan efektif.	16	
h. Tampilan design (Design interface)	1) Desain antar muka menarik.	17	

3	Kualitas teknis		
	a. Pengoperasian program (program operation)	1) Program dapat dibuka dengan mudah	1
		2) Program dapat digunakan dengan mudah.	2
	b. Reaksi pemakai (User reaction)	1) Pemakai merasa senang dalam menggunakan program.	3
		2) Pemakai tidak merasa bosan dalam menggunakan program.	4
		3) Pemakai termotivasi belajar setelah menggunakan program.	5
	c. Keamanan program (Safety program)	1) Program tidak dapat diubah oleh pengguna (tidak dapat diedit).	6
		2) Program tidak mengandung unsur-unsur yang negative.	7
		3) Program tidak akan terhapus jika ada kesalahan dari pemakai.	8
	d. Fasilitas pendukung (Supplementary material)	1) Terdapat fasilitas gambar dan tabel.	9
		2) Memuat animasi tentang materi dalam kehidupan sehari-hari.	10

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
(Untuk Ahli Media)

DEVELOPING ENGLISH MULTIMEDIA-BASED TEACHING MEDIA
USING BY ADOBE FLASH CS3 FOR VII GRADE OF JUNIOR HIGH
SCHOOL AT MTS AL HUDA BANDUNG TULUNGAGUNG

Petunjuk pengisian:

1. Melalui instrument ini Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian tentang kualitas program media pembelajaran.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan dalam instrument ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan kualitas program media pembelajaran.
3. Silahkan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada salah satu kolom SK, K, C, B atau SB. Adapun keterangannya:
 SK = Sangat Kurang B = Baik
 K = Kurang SB = Sangat Baik
 C = Cukup
4. Apabila Bapak/Ibu memilih option kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.
5. Sebelum melakukan penilaian terhadap kualitas program media pembelajaran, isilah identitas Bapak/Ibu terlebih dahulu secara lengkap.

IDENTITAS

Paraf,

Nama :

NIP :

Instansi/Lembaga :

Jurusan/Specialisasi :

No.	Indikator	Nilai					Saran/Masukan
		SK	K	C	B	SB	
1	Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada layar.						
2	Pemilihan warna sudah sesuai sehingga membantu pemahaman konsep.						
3	Penggunaan bahasa sudah sesuai dengan grammar yang tepat.						
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.						
5	Penggunaan huruf dan karakter sudah sesuai.						

6	Kombinasi teks, warna, dan background sudah baik.						
7	Tata letak tombol pada program sudah baik.						
8	Grafis membantu mengingat informasi yang dipelajari.						
9	Grafis terlihat jelas dan mudah dipahami (membantu pemahaman).						
10	Animasi/gambar membutuhkan input dari pengguna.						
11	Animasi/gambar dapat mewakili kejadian dalam kehidupan nyata.						
12	Animasi/gambar membuat media semakin menarik.						
13	Penggunaan efek suara membantu pemahaman konsep.						
14	Suara terdengar jelas dan dapat digunakan secara efektif.						
15	Perintah-perintah yang ada di program bersifat sederhana dan mudah dipahami.						
16	Tombol dan menu dapat digunakan secara tepat dan efektif.						
17	Desain antar muka menarik.						

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
(Untuk Ahli Materi)

DEVELOPING ENGLISH MULTIMEDIA-BASED TEACHING MEDIA BY
USING ADOBE FLASH CS3 FOR VII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL
AT MTS AL HUDA BANDUNG TULUNGAGUNG

Petunjuk pengisian:

1. Melalui instrument ini Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian tentang kualitas program media pembelajaran.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan dalam instrument ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan kualitas program media pembelajaran.
3. Silahkan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada salah satu kolom SK, K, C, B atau SB. Adapun keterangannya:
 SK = Sangat Kurang B = Baik
 K = Kurang SB = Sangat Baik
 C = Cukup
4. Apabila Bapak/Ibu memilih option kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.
5. Sebelum melakukan penilaian terhadap kualitas program media pembelajaran, isilah identitas Bapak/Ibu terlebih dahulu secara lengkap.

IDENTITAS

Paraf,

Nama :

NIP :

Instansi/Lembaga :

Jurusan/Specialisasi :

No.	Indikator	Nilai					Saran/Masukan
		SK	K	C	B	SB	
1	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil, dan kelas.						
2	Program dapat dijadikan media belajar dan pengalaman sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SMP.						
3	Program relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.						
4	Program sudah sesuai						

	dengan kurikulum yang berlaku.						
5	Isi materi mempunyai konsep yang benar dan tepat.						
6	Program memiliki materi konsep.						
7	Program memiliki soal latihan yang sesuai dengan isi materi.						
8	Program memiliki soal tes yang sesuai dengan isi materi.						
9	Program mempunyai interaksi terhadap input yang diberikan oleh pengguna.						
10	<i>Feedback</i> bersifat positif dan pengguna tidak merasa bosan.						
11	<i>Feedback</i> relevan terhadap respon siswa.						
12	<i>Feedback</i> mendorong siswa untuk memperoleh jawaban yang benar.						
13	Pengguna dapat mengoreksi kesalahan dalam memasukkan jawaban.						

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
(Untuk Siswa)

DEVELOPING ENGLISH MULTIMEDIA-BASED TEACHING MEDIA BY
USING ADOBE FLASH CS3 FOR VII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL
AT MTS AL HUDA BANDUNG TULUNGAGUNG

Petunjuk pengisian:

1. Berikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Anda!
2. Angket bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon Anda terhadap program media pembelajaran yang diujikan dalam pembelajaran.
3. Isilah angket ini sampai selesai dan berilah komentar sesuai dengan permintaan pada akhir angket ini!
4. Angket ini memiliki lima pilhan jawaban dengan keterangan sebagai berikut:
 SK = Sangat Kurang B = Baik
 K = Kurang SB = Sangat Baik
 C = Cukup
5. Berdoalah sebelum mengisi angket dan isi identitas Anda seara lengkap!

IDENTITAS

Nama :

No. Presensi :

No.	Indikator	Nilai				
		SK	K	C	B	SB
1	Program dapat dibuka dengan mudah.					
2	Program dapat digunakan dengan mudah.					
3	Pemakai merasa senang dalam menggunakan program.					
4	Pemakai tidak merasa bosan dalam menggunakan program.					
5	Pemakai termotivasi belajar setelah menggunakan program.					
6	Program tidak dapat diubah oleh pengguna (tidak dapat diedit).					
7	Program tidak mengandung unsur-unsur yang negative.					
8	Program tidak akan terhapus jika ada kesalahan dari pemakai.					
9	Terdapat fasilias gambar dan tabel.					
10	Memuat animasi tentang materi dalam kehidupan sehari-hari.					
Kritik dan saran:						

Appendix 5

Action Script in the Media**Script in title page**

1. Script for start button.
on (release) {
 gotoAndStop(2);
}

Script for unit 1

1. Script unit 1 button.
on (release) {
 gotoAndPlay(23);
}
2. Script for asking and giving opinion topic button.
on (release) {
 gotoAndPlay(57);
}
 - a. Script for asking and giving opinion activity 1
on (release) {
 gotoAndPlay(58);
}
 - b. Script for asking and giving opinion activity 2
on (release) {
 gotoAndPlay(59);
}
 - c. Script for asking and giving opinion activity 3
on (release) {
 gotoAndPlay(61);
}
 - d. Script for asking and giving opinion activity 4
on (release) {
 gotoAndPlay(66);
}
 - e. Script for asking and giving opinion activity 5
on (release) {
 gotoAndPlay(67);
}
 - f. Script for asking and giving opinion activity 6
on (release) {
 gotoAndPlay(73);
}
 - g. Script for asking and giving opinion evaluation
on (release) {
 gotoAndPlay(341);
}

```

    }
    a) Script for start button (start asking and giving opinion evaluation)
       on (release) {
           gotoAndPlay(342);
       }
    b) Script for restart button (restart the evaluation)
       restart.onPress=function(){
           gotoAndStop(341);
       }
}
3. Script for express like and dislike topic button.
on (release) {
    gotoAndPlay(75);
}
a. Script for like and dislike activity 1
   on (release) {
       gotoAndPlay(76);
   }
b. Script for like and dislike activity 2
   on (release) {
       gotoAndPlay(77);
   }
c. Script for like and dislike activity 3
   on (release) {
       gotoAndPlay(79);
   }
d. Script for like and dislike activity 4
   on (release) {
       gotoAndPlay(84);
   }
e. Script for like and dislike activity 5
   on (release) {
       gotoAndPlay(85);
   }
f. Script for like and dislike activity 6
   on (release) {
       gotoAndPlay(91);
   }
g. Script for like and dislike evaluation
   on (release) {
       gotoAndPlay(353);
   }
}
a) Script for start button (start like and dislike evaluation)
   on (release) {
       gotoAndPlay(354);
   }
}

```


- c. Script for descriptive text (describing people) activity 3


```
on (release) {
    gotoAndPlay(97);
}
```
- d. Script for descriptive text (describing people) activity 4


```
on (release) {
    gotoAndPlay(101);
}
```
- e. Script for descriptive text (describing people) activity 5


```
on (release) {
    gotoAndPlay(103);
}
```
- f. Script for descriptive text (describing people) activity 6


```
on (release) {
    gotoAndPlay(109);
}
```
- g. Script for descriptive text (describing people) evaluation


```
on (release) {
    gotoAndPlay(365);
}
```

 - a) Script for start button (start describing people evaluation)


```
on (release) {
            gotoAndPlay(366);
          }
```
 - b) Script for restart button (restart the evaluation)


```
restart.onPress=function(){
    gotoAndStop(365);
}
```
- 6. Script for adjective topic button


```
on (release) {
    gotoAndPlay(29);
}
```

 - a. Script for adjective activity 1


```
on (release) {
            gotoAndPlay(30);
          }
```
 - b. Script for adjective activity 2


```
on (release) {
            gotoAndPlay(35);
          }
```
 - c. Script for adjective activity 3


```
on (release) {
            gotoAndPlay(47);
          }
```


- d. Script for adjective evaluation
 - on (release) {
 - gotoAndPlay(377);
 - }
 - a) Script for start button (start adjective evaluation)
 - on (release) {
 - gotoAndPlay(378);
 - }
 - b) Script for restart button (restart the evaluation)
 - restart.onPress=function(){
 - gotoAndStop(377);
 - }

Script for unit 2

- 1. Script unit 2 button.
 - on (release) {
 - gotoAndPlay(24);
 - }
- 2. Script for asking and giving fact topic button.
 - on (release) {
 - gotoAndPlay(155);
 - }
 - a. Script for asking and giving fact activity 1
 - on (release) {
 - gotoAndPlay(116);
 - }
 - b. Script for asking and giving fact activity 2
 - on (release) {
 - gotoAndPlay(117);
 - }
 - c. Script for asking and giving fact activity 3
 - on (release) {
 - gotoAndPlay(119);
 - }
 - d. Script for asking and giving fact activity 4
 - on (release) {
 - gotoAndPlay(124);
 - }
 - e. Script for asking and giving fact activity 5
 - on (release) {
 - gotoAndPlay(125);
 - }
 - f. Script for asking and giving fact activity 6
 - on (release) {
 - gotoAndPlay(131);
 - }

- g. Script for asking and giving fact evaluation


```
on (release) {
    gotoAndPlay(381);
}
```

 - a) Script for start button (start asking and giving fact evaluation)


```
on (release) {
            gotoAndPlay(116);
          }
```
 - b) Script for restart button (restart the evaluation)


```
restart.onPress=function(){
            gotoAndStop(381);
          }
```
3. Script for asking for clarification topic button.
- ```
on (release) {
 gotoAndPlay(133);
}
```
- a. Script for asking for clarification activity 1
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(134);
 }
```
  - b. Script for asking for clarification activity 2
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(135);
 }
```
  - c. Script for asking for clarification activity 3
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(137);
 }
```
  - d. Script for asking for clarification activity 4
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(142);
 }
```
  - e. Script for asking for clarification activity 5
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(143);
 }
```
  - f. Script for asking for clarification activity 6
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(149);
 }
```
  - g. Script for asking for clarification evaluation
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(393);
 }
```

- a) Script for start button (start asking for clarification evaluation)
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(394);
}
```
  - b) Script for restart button (restart the evaluation)
 

```
restart.onPress=function(){
 gotoAndStop(393);
}
```
- 4. Script for announcement topic button.
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(151);
}
```

  - a. Script for asking and giving opinion activity 1
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(152);
}
```
  - b. Script for asking and giving opinion activity 2
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(153);
}
```
  - c. Script for asking and giving opinion activity 3
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(159);
}
```
  - d. Script for asking and giving opinion activity 4
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(161);
}
```
  - e. Script for asking and giving opinion activity 5
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(167);
}
```
  - f. Script for asking and giving opinion evaluation
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(405);
}
```

    - a) Script for start button (start announcement evaluation)
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(406);
}
```
    - b) Script for restart button (restart the evaluation)
 

```
restart.onPress=function(){
 gotoAndStop(405);
}
```

5. Script for descriptive text (describing thing) topic button.
 

```

on (release) {
 gotoAndPlay(173);
}

```

  - a. Script for describing thing activity 1
 

```

on (release) {
 gotoAndPlay(174);
}

```
  - b. Script for describing thing activity 2
 

```

on (release) {
 gotoAndPlay(175);
}

```
  - c. Script for describing thing activity 3
 

```

on (release) {
 gotoAndPlay(177);
}

```
  - d. Script for describing thing activity 4
 

```

on (release) {
 gotoAndPlay(182);
}

```
  - e. Script for describing thing activity 5
 

```

on (release) {
 gotoAndPlay(184);
}

```
  - f. Script for describing thing activity 6
 

```

on (release) {
 gotoAndPlay(183);
}

```
  - g. Script for describing thing evaluation
 

```

on (release) {
 gotoAndPlay(417);
}

```

    - a) Script for start button (start describing thing evaluation)
 

```

on (release) {
 gotoAndPlay(418);
}

```
    - b) Script for restart button (restart the evaluation)
 

```

restart.onPress=function(){
 gotoAndStop(417);
}

```
6. Script for preposition topic button
 

```

on (release) {
 gotoAndPlay(199);
}

```

- a. Script for preposition activity 1
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(211);
}
```
- b. Script for preposition activity 2
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(200);
}
```
- c. Script for preposition activity 3
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(206);
}
```
- d. Script for preposition evaluation
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(429);
}
```

  - a) Script for start button (start preposition evaluation)
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(430);
 }
```
  - b) Script for restart button (restart the evaluation)
 

```
restart.onPress=function(){
 gotoAndStop(429);
 }
```

### Script for unit 3

- 1. Script unit 3 button.
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(25);
}
```
- 2. Script for asking and giving something topic button.
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(216);
}
```

  - a. Script for asking and giving something activity 1
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(217);
 }
```
  - b. Script for asking and giving something activity 2
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(218);
 }
```
  - c. Script for asking and giving something activity 3
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(220);
 }
```



- e. Script for shopping list evaluation
  - on (release) {
    - gotoAndPlay(453);
  - }
  - a) Script for start button (start shopping list evaluation)
    - on (release) {
      - gotoAndPlay(454);
    - }
  - b) Script for restart button (restart the evaluation)
    - restart.onPress=function(){
      - gotoAndStop(453);
    - }
- 4. Script for procedure text topic button.
  - on (release) {
    - gotoAndPlay(245);
  - }
  - a. Script for procedure text activity 1
    - on (release) {
      - gotoAndPlay(246);
    - }
  - b. Script for procedure text activity 2
    - on (release) {
      - gotoAndPlay(247);
    - }
  - c. Script for procedure text activity 3
    - on (release) {
      - gotoAndPlay(249);
    - }
  - d. Script for procedure text activity 4
    - on (release) {
      - gotoAndPlay(254);
    - }
  - e. Script for procedure text activity 5
    - on (release) {
      - gotoAndPlay(255);
    - }
  - f. Script for procedure text activity 6
    - on (release) {
      - gotoAndPlay(262);
    - }
  - g. Script for procedure text evaluation
    - on (release) {
      - gotoAndPlay(465);
    - }

- a) Script for start button (start procedure text evaluation)
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(466);
}
```
  - b) Script for restart button (restart the evaluation)
 

```
restart.onPress=function(){
 gotoAndStop(465);
}
```
- 5. Script for sentence connectors topic button.
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(264);
}
```

  - a. Script for sentence connectors activity 1
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(265);
}
```
  - b. Script for sentence connectors activity 2
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(268);
}
```
  - c. Script for sentence connectors activity 3
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(273);
}
```
  - d. Script for sentence connectors evaluation
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(477);
}
```

    - a) Script for start button (start sentence connectors evaluation)
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(478);
}
```
    - b) Script for restart button (restart the evaluation)
 

```
restart.onPress=function(){
 gotoAndStop(477);
}
```

#### Script for unit 4

- 1. Script unit 4 button.
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(26);
}
```
- 2. Script for asking and giving service topic button.
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(275);
}
```



- a. Script for asking and giving service activity 1
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(276);
}
```
- b. Script for asking and giving service activity 2
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(277);
}
```
- c. Script for asking and giving service activity 3
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(279);
}
```
- d. Script for asking and giving service activity 4
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(284);
}
```
- e. Script for asking and giving service activity 5
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(285);
}
```
- f. Script for asking and giving service activity 6
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(291);
}
```
- g. Script for asking and giving service evaluation
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(485);
}
```

  - a) Script for start button (start asking and giving service evaluation)
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(486);
 }
```
  - b) Script for restart button (restart the evaluation)
 

```
restart.onPress=function(){
 gotoAndStop(485);
}
```
- 3. Script for responding interpersonally topic button.
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(330);
}
```

  - a. Script for responding interpersonally activity 1
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(331);
 }
```

- b. Script for responding interpersonally activity 2
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(332);
}
```
  - c. Script for responding interpersonally activity 3
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(334);
}
```
  - d. Script for responding interpersonally activity 4
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(340);
}
```
  - e. Script for responding interpersonally evaluation
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(519);
}
```

    - a) Script for start button (start responding interpersonally evaluation)
 

```
on (release) {
 gotoAndPlay(520);
 }
```
    - b) Script for restart button (restart the evaluation)
 

```
restart.onPress=function(){
 gotoAndStop(519);
}
```
4. Script for instruction topic button.
- ```
on (release) {
    gotoAndPlay(312);
}
```
- a. Script for asking and giving opinion activity 1


```
on (release) {
    gotoAndPlay(313);
}
```
 - b. Script for asking and giving opinion activity 2


```
on (release) {
    gotoAndPlay(316);
}
```
 - c. Script for asking and giving opinion activity 3


```
on (release) {
    gotoAndPlay(317);
}
```
 - d. Script for asking and giving opinion activity 4


```
on (release) {
    gotoAndPlay(318);
}
```

- e. Script for asking and giving opinion activity 5


```
on (release) {
    gotoAndPlay(325);
}
```
- f. Script for asking and giving opinion evaluation


```
on (release) {
    gotoAndPlay(509);
}
```

 - a) Script for start button (start instruction evaluation)


```
on (release) {
            gotoAndPlay(510);
          }
```
 - h) Script for restart button (restart the evaluation)


```
restart.onPress=function(){
    gotoAndStop(509);
}
```
- 5. Script for procedure text topic button.


```
on (release) {
    gotoAndPlay(293);
}
```

 - a. Script for procedure text activity 1


```
on (release) {
            gotoAndPlay(294);
          }
```
 - b. Script for procedure text activity 2


```
on (release) {
            gotoAndPlay(295);
          }
```
 - c. Script for procedure text activity 3


```
on (release) {
            gotoAndPlay(297);
          }
```
 - d. Script for procedure text activity 4


```
on (release) {
            gotoAndPlay(303);
          }
```
 - e. Script for procedure text activity 5


```
on (release) {
            gotoAndPlay(304);
          }
```
 - f. Script for procedure text activity 6


```
on (release) {
            gotoAndPlay(310);
          }
```

- g. Script for procedure text evaluation
- ```
on (release) {
 gotoAndPlay(497);
}
a) Script for start button (start procedure text evaluation)
on (release) {
 gotoAndPlay(498);
}
b) Script for restart button (restart the evaluation)
restart.onPress=function(){
 gotoAndStop(497);
}
```

### Script for evaluation

- a) Script for go to next question
- ```
on (release) {
    nextFrame();
}
b) Script for go to previous question
on (release) {
    prevFrame();
}
c) Script for correct answer
stop();
onRollOver=function(){
    gotoAndStop(2);
}
onRollOut=function(){
    gotoAndStop(1);
}
onRelease=function(){
    gotoAndStop(3);
    _parent.benar+=1;
    //_parent.salah+=1;
    _parent.nilai+=10;
}
d) Script for wrong answer
stop();
onRollOver=function(){
    gotoAndStop(2);
}
onRollOut=function(){
    gotoAndStop(1);
}
```

```
onRelease=function(){
    gotoAndStop(3);
    //_parent.benar+=1;
    _parent.salah+=1;
    //_parent.nilai+=10;
}
e) Script for the comment
if(nilai>=75){
    keterangan="Excelent! Keep Learning!";
}
if(nilai<=75){
    keterangan="Try Again!";
}
```

Script for profile button

```
on (release) {
    gotoAndPlay(27);
}
```

Script for references button

```
on (release) {
    gotoAndPlay(28);
}
```

Appendix 6

Standard Competence and Basic Competence**VII Grade, Second Semester**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>Mendengarkan</p> <p>1. Memahami makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal sangat sederhana untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat</p>	<p>1.1 Merespon makna dalam percakapan transaksional (<i>to get things done</i>) dan interpersonal (bersosialisasi) sangat sederhana secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur: meminta dan memberi jasa, meminta dan memberi barang, serta meminta dan memberi fakta</p> <p>1.2 Merespon makna dalam percakapan transaksional (<i>to get things done</i>) dan interpersonal (bersosialisasi) sangat sederhana secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur: meminta dan memberi pendapat, menyatakan suka dan tidak suka, meminta klarifikasi, dan merespon secara interpersonal</p>
<p>2. Memahami makna dalam teks lisan fungsional dan monolog pendek sangat sederhana yang berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i> untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat</p>	<p>2.1 Merespon makna yang terdapat dalam teks lisan fungsional pendek sangat sederhana secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat</p> <p>2.2 Merespon makna yang terdapat dalam monolog sangat sederhana secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat dalam teks berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i></p>
<p>Berbicara</p> <p>3. Mengungkapkan makna dalam percakapan</p>	<p>3.1 Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional (<i>to get things done</i>) dan interpersonal (bersosialisasi) sangat</p>

<p>transaksional dan interpersonal sangat sederhana untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat</p>	<p>sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur: meminta dan memberi jasa, meminta dan memberi barang, dan meminta dan memberi fakta</p> <p>3.2 Mengungkapkan makna dalam percakapan transaksional (<i>to get things done</i>) dan interpersonal (bersosialisasi) sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat yang melibatkan tindak tutur: meminta dan memberi pendapat, menyatakan suka dan tidak suka, meminta klarifikasi, merespon secara interpersonal</p>
<p>4. Mengungkapkan makna dalam teks lisan fungsional dan monolog pendek sangat sederhana berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i> untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat</p>	<p>4.1 Mengungkapkan makna yang terdapat dalam teks lisan fungsional pendek sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat</p> <p>4.2 Mengungkapkan makna dalam monolog pendek sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat dalam teks berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i></p>
<p>Membaca</p> <p>5. Memahami makna teks tulis fungsional dan esei pendek sangat sederhana berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i> yang berkaitan dengan lingkungan terdekat</p>	<p>5.1 Merespon makna yang terdapat dalam teks tulis fungsional pendek sangat sederhana secara akurat, lancar dan berterima yang berkaitan dengan lingkungan terdekat</p> <p>5.2 Merespon makna dan langkah retorika secara akurat, lancar dan berterima dalam esei sangat sederhana yang berkaitan dengan lingkungan terdekat dalam teks berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i></p> <p>5.3 Membaca nyaring bermakna teks</p>

	<p>fungsional dan esei pendek dan sangat sederhana berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i> dengan ucapan, tekanan dan intonasi yang berterima</p>
<p>Menulis</p> <p>6. Mengungkapkan makna dalam teks tulis fungsional dan esei pendek sangat sederhana berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i> untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat</p>	<p>6.1 Mengungkapkan makna dalam teks tulis fungsional pendek sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa tulis secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat</p> <p>6.2 Mengungkapkan makna dan langkah retorika dalam esei pendek sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa tulis secara akurat, lancar dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat dalam teks berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i></p>

Appendix 7

Lesson Plan**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)****Pertemuan Pertama**

SMP/MTS	: MTs Al Huda Bandung Tulungagung
Kelas/Semester	: VII (Tujuh) / 2
Standar Kompetensi	: 11. Memahami makna teks tulis fungsional dan esei pendek sangat sederhana berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i> yang berkaitan dengan lingkungan terdekat.
Kompetensi Dasar	: 11.2 Merespon makna dan langkah retorika secara akurat, lancar, dan berterima dalam esei sangat sederhana yang berkaitan dengan lingkungan terdekat dalam teks berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i> .
Jenis teks	: Teks esai pendek berbentuk <i>descriptive</i> .
Tema	: <i>Home Life</i>
Aspek/Skill	: Membaca, mendengarkan
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (1x pertemuan)

1. Tujuan Pembelajaran

- Pada akhir pembelajaran siswa mampu menentukan benar atau salah suatu pernyataan yang berkaitan dengan teks esei pendek sangat sederhana berbentuk *descriptive*.
- Pada akhir pembelajaran siswa mampu mengisi paragraph rumpang teks esei pendek sangat sederhana berbentuk *descriptive*.
- Pada akhir pembelajaran siswa mampu menentukan gambar sesuai dengan pernyataan yang didengar dalam kalimat berbentuk *descriptive*.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (*trustworthines*)
 Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
 Tekun (*diligence*)
 Tanggungjawab (*responsibility*)

2. Indikator Pencapaian Kompetensi :

Pada akhir pembelajaran, siswa mampu:

- Menentukan “True” atau “False” suatu pernyataan yang terkait dengan teks esei pendek berbentuk *descriptive*.
- Mengisi paragraph rumpang terkait teks esei pendek berbentuk *descriptive*.
- Menentukan gambar sesuai pernyataan yang didengar dalam kalimat berbentuk *descriptive*.

3. Materi Pembelajaran

- Teks esai pendek berbentuk *descriptive*.
- Materi teks *descriptive*.
 - Activity 1
“Study the statement below, click “T” for correct statement and “F” for incorrect one”

This is Mr. Abdulrahman’s house. His house is on Jl. Mawar. It is a big house. It has three bedrooms and a big living room. In front of the house there is a little pond. There is also beautiful garden behind his house.

- | | | |
|--|---|---|
| 1. Mr. Abdurahman’s house located on Jl. Sudirman. | T | Ⓕ |
| 2. His house has three bedrooms. | Ⓓ | F |
| 3. A little pond in front of his house. | Ⓓ | F |
| 4. A beautiful garden is beside his house. | T | Ⓕ |
| 5. Mr. Abdulrahman’s house is a small house. | T | Ⓕ |

- Activity 2
“Read the description of Dina’s bedroom and complete the text with the clues”

Window Bedrooms Desk Shelf Wall

My house has two (1) bedrooms. My bedroom is my favorite room. It has blue (2) wall. I put posters of my favorite singers on the wall. There is a small (3) shelf for my books and my cassettes. My room has a big (4) window. It also has a new (5) desk with yellow lamp. It is a nice room.

- Activity 3
“Click the sound button first to listen to the statement, then click appropriate picture”

1. (sound) “This is a big house”



2. (sound) “Mr. Rano has a beautiful garden”



3. (sound) “Budi’s living room is nice”



4. (sound) “Rina has comfortable bedroom”



5. (sound) “My house has a clean kitchen”



4. Metode Pembelajaran:

1. Ceramah.
2. Penugasan.

5. Langkah-langkah Kegiatan

A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru datang tepat waktu.
- Guru mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa.
- Sebelum pelajaran dimulai guru mengajak untuk berdo'a bersama-sama.

- Guru menyapa siswa dengan mengucapkan “Good morning, class” dan “How are you today?”

Apersepsi:

- Guru bertanya seputar kehadiran siswa.
- Memberi pengantar tentang materi yang akan dibahas hari ini dengan media pembelajaran berbasis multimedia.

Motivasi:

- Menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari berikut kompetensi yang harus dikuasai siswa.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- Siswa dipandu dalam penggunaan media pembelajaran terkait dengan topik bahasan teks esei pendek berbentuk *descriptive*.
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika belum memahami materi pada program yang diberikan.

Elaborasi

- Siswa mengerjakan sola latihan pada activity 1,2, dan 3 yang ada dalam media pembelajaran.
- Guru bersama membahas soal latihan yang telah dikerjakan.

Konfirmasi

- Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang hasil belajar pertemuan hari ini.
- Guru melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.
- Guru mengucapkan salam penutup.

6. Sumber / Bahan dan Alat Belajar

- a. Program media pembelajaran berbasis multimedia.
- b. Kamus Bahasa Inggris – Indonesia dan Indonesia - Inggris
- c. LCD Proyektor
- d. Laptop

7. Penilaian

Jenis tes (evaluation) yang ada di dalam program media pembelajaran berbasis multimedia.

Bandung, 14 Mei 2015

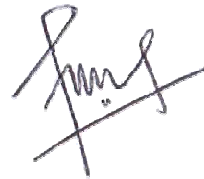
**Mengetahui;
Guru Bahasa Inggris Kelas VII**



Anisa Rosidah, S.Pd.I

NIP :

Peneliti



Friska Agustia Anggraini

NIM : 3213113078

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Pertemuan Kedua

SMP/MTS	: MTs Al Huda Bandung Tulungagung
Kelas/Semester	: VII (Tujuh) / 2
Standar Kompetensi	: 11. Memahami makna teks tulis fungsional dan esei pendek sangat sederhana berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i> yang berkaitan dengan lingkungan terdekat.
Kompetensi Dasar	: 11.2 Merespon makna dan langkah retorika secara akurat, lancar, dan berterima dalam esei sangat sederhana yang berkaitan dengan lingkungan terdekat dalam teks berbentuk <i>descriptive</i> dan <i>procedure</i> .
Jenis teks	: Teks esai pendek berbentuk <i>descriptive</i> .
Tema	: <i>Home Life</i>
Aspek/Skill	: Membaca, menulis
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (1x pertemuan)

1. Tujuan Pembelajaran

- Pada akhir pembelajaran siswa mampu menentukan *generic structure* teks berbentuk *descriptive*.
- Pada akhir pembelajaran siswa mampu menjawab pertanyaan sesuai teks esei pendek berbentuk *descriptive*.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Dapat dipercaya (*trustworthines*)
 Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
 Tekun (*diligence*)
 Tanggungjawab (*responsibility*)

2. Indikator Pencapaian Kompetensi :

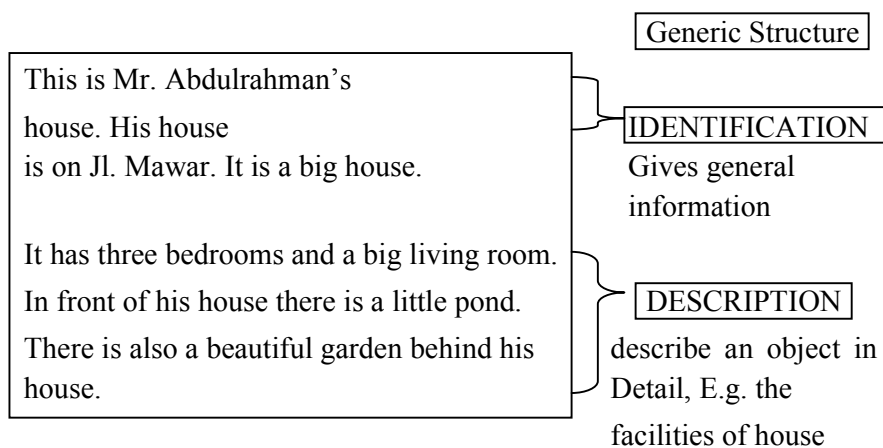
Pada akhir pembelajaran, siswa mampu:

- Menentukan *generic structure* teks esei pendek berbentuk *descriptive*.
- Menjawab pertanyaan seputar teks esei pendek berbenrtuk *descriptive*.

3. Materi Pembelajaran

- Teks esai pendek berbentuk *descriptive*.
- Materi teks *descriptive*.
- Activity 4
“Learn the following explanation”

The text in activity 1 is DESCRIPTIVE TEXT that describe an OBJECT. A DESCRIPTIVE TEXT describe the characteristics of a specific things, for example a specific person, animal, or object.



- Activity 5
“Read the following text and answer the questions”

My house

Hi, I’m Risa. My house is on Jl. Kartini. It is big and nice.

It has two floors. It has a big living room, a small kitchen, and a bathroom on the first floor. On the second floor there are three bedrooms and a bathroom. My parents’ bedroom is big. My brother’s room is next to my room. My room is small but I like it. It has light green wall. There is a desk with computer on it. I do homework there. There is also a nice garden in front of my house and I often play in the garden. We love our house.

Questions:

1. How many floors has Risa’s house got? (two floors)
2. What are the rooms on the first floor? (a living room, a small kitchen, and a bathroom)

3. What are the rooms on the second floor? (three bedrooms and a bathroom)
4. Who has the big bedroom? (Risa's parents)
5. Who has the small bedroom? (Risa)
6. Where is Risa's brother bedroom? (next to Risa's room)
7. What is the color of Risa's bedroom wall? (light green)
8. What is on the desk in Risa's room? (computer)
9. What is in front of the house? (a nice garden)
10. Who often plays in the garden? (Risa)

- Activity 6

“Write a description about your house. Use the following questions for help”

1. Is your house big?
2. Is your house nice?
3. What rooms are there in your house? How many?
4. What is your favorite room?
5. Describe your favorite room?

4. Metode Pembelajaran:

3. Ceramah.
4. Penugasan.

5. Langkah-langkah Kegiatan

A. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru datang tepat waktu.
- Guru mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa.
- Sebelum pelajaran dimulai guru mengajak untuk berdo'a bersama-sama.
- Guru menyapa siswa dengan mengucapkan “Good morning, class” dan “How are you today?”

Apersepsi:

- Guru bertanya seputar kehadiran siswa.
- Memberi pengantar tentang materi yang akan dibahas hari ini dengan media pembelajaran berbasis multimedia.

Motivasi:

- Menjelaskan pentingnya materi yang akan dipelajari berikut kompetensi yang harus dikuasai siswa.

B. Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- Siswa dipandu dalam penggunaan media pembelajaran terkait dengan topik bahasan teks esei pendek berbentuk *descriptive*.
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika belum memahami materi pada program yang diberikan.

Elaborasi

- Siswa mengerjakan sola latihan pada activity 5 dan 6 yang ada dalam media pembelajaran.
- Guru bersama membahas soal latihan yang telah dikerjakan.

Konfirmasi

- Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik.
- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang hasil belajar pertemuan hari ini.
- Guru melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.
- Guru mengucapkan salam penutup.

6. Sumber / Bahan dan Alat Belajar

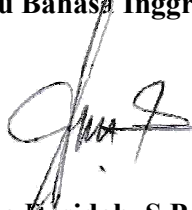
- a. Program media pembelajaran berbasis multimedia.
- b. Kamus Bahasa Inggris – Indonesia dan Indonesia – Inggris
- c. LCD Proyektor
- d. Laptop

7. Penilaian

Jenis tes (evaluation) yang ada di dalam program media pembelajaran berbasis multimedia.

Bandung, 18 Mei 2015

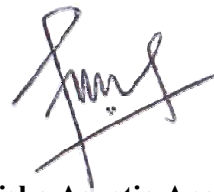
**Mengetahui;
Guru Bahasa Inggris Kelas VII**



Anisa Rosidah, S.Pd.I

NIP :

Peneliti



Friska Agustia Anggraini

NIM : 3213113078

Appendix 8

Expert Validation & Try-out Data

Expert of Teaching Material Validation Result

No	Item	Scale	Category
1	1	5	H
2	2	5	H
3	3	4	H
4	4	4	H
5	5	4	H
6	6	5	H
7	7	5	H
8	8	5	H
9	9	4	H
10	10	4	H
11	11	5	H
12	12	5	H
13	13	4	H
N		59	
Percentage		90.76923 %	
Category		Very good	
H = High, L = Low			

No	Item	Scale	Category
1	1	5	H
2	2	5	H
3	3	5	H
4	4	5	H
5	5	4	H
6	6	5	H
7	7	5	H
8	8	5	H
9	9	5	H
10	10	4	H
11	11	5	H
12	12	5	H
13	13	5	H
n		63	
Percentage		96.92308 %	
Category		Very good	
H = High, L = Low			

$$\begin{aligned}
 \text{Percentage} &= \frac{\text{score } (n)}{\text{score maximal } (N)} \times 100\% \\
 &= \frac{59}{65} \times 100\% \\
 &= 90.76923 \%
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Percentage} &= \frac{\text{score } (n)}{\text{score maximal } (N)} \times 100\% \\
 &= \frac{63}{65} \times 100\% \\
 &= 96.92308 \%
 \end{aligned}$$

Expert of Teaching Media Validation Result

No	Item	Scale	Category
1	1	4	H
2	2	4	H
3	3	5	H
4	4	5	H
5	5	4	H
6	6	4	H
7	7	4	H
8	8	4	H
9	9	4	H
10	10	5	H
11	11	4	H
12	12	3	H
13	13	4	H
14	14	4	H
15	15	5	H
16	16	5	H
17	17	4	H
N	72		
Percentage	84.70588 %		
Category	Very good		
H = High, L = Low			

$$\begin{aligned}
 \text{Percentage} &= \frac{\text{score } (n)}{\text{score maximal } (N)} \times 100\% \\
 &= \frac{72}{85} \times 100\% \\
 &= 84.70588 \%
 \end{aligned}$$

No	Item	Scale	Category
1	1	3	H
2	2	2	L
3	3	5	H
4	4	5	H
5	5	4	H
6	6	3	H
7	7	5	H
8	8	5	H
9	9	5	H
10	10	5	H
11	11	5	H
12	12	5	H
13	13	5	H
14	14	4	H
15	15	5	H
16	16	5	H
17	17	5	H
n	76		
Percentage	89.41176 %		
Category	Very good		
H = High, L = Low			

$$\begin{aligned}
 \text{Percentage} &= \frac{\text{score } (n)}{\text{score maximal } (N)} \times 100\% \\
 &= \frac{76}{85} \times 100\% \\
 &= 89.41176 \%
 \end{aligned}$$

Small Group Try-out Data Analysis Result

No	Item	Scale					Respondent	Total Score	Mean	Category	
		5	4	3	2	1					
1	1	2	8	0	0	0	10	42	4.2	H	
2	2	2	8	0	0	0	10	42	4.2	H	
3	3	6	3	1	0	0	10	45	4.5	H	
4	4	6	3	1	0	0	10	45	4.5	H	
5	5	3	7	0	0	0	10	43	4.3	H	
6	6	2	7	1	0	0	10	41	4.1	H	
7	7	9	1	0	0	0	10	49	4.9	H	
8	8	2	8	0	0	0	10	42	4.2	H	
9	9	3	7	0	0	0	10	43	4.3	H	
10	10	4	5	1	0	0	10	41	4.1	H	
N		433									
Percentage		86.6 %									
Category		Very good									
H = High, L = Low											

$$\begin{aligned}
 \text{Percentage} &= \frac{\text{score } (n)}{\text{score maximal } (N)} \times 100\% \\
 &= \frac{433}{500} \times 100\% \\
 &= 86.6 \%
 \end{aligned}$$

Field Trial (whole class) Try-out Data Analysis

No	Item	Scale					Respondent	Total Score	Mean	Category
		5	4	3	2	1				
1	1	8	15	0	0	0	23	100	4.3478261	H
2	2	7	16	0	0	0	23	99	4.3043478	H
3	3	10	13	0	0	0	23	102	4.4347826	H
4	4	11	12	0	0	0	23	103	4.4782609	H
5	5	7	16	0	0	0	23	99	4.3043478	H
6	6	6	14	3	0	0	23	95	4.1304348	H
7	7	20	3	0	0	0	23	112	4.8695652	H
8	8	4	16	3	0	0	23	93	4.0434783	H
9	9	11	12	0	0	0	23	103	4.4782609	H
10	10	8	15	0	0	0	23	100	4.3478261	H
N		1006								
Percentage		87.47826 %								
Category		Very good								
H = High, L = Low										

$$\begin{aligned}
 \text{Percentage} &= \frac{\text{score (n)}}{\text{score maximal (N)}} \times 100\% \\
 &= \frac{1006}{1150} \times 100\% \\
 &= 87.47826 \%
 \end{aligned}$$

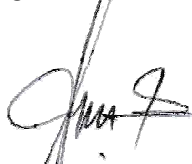
Appendix 9

Preliminary Observation

This preliminary observation is used to know the problems and potentials to develop a new teaching media. This observation is emphasized on teaching media that used by English teacher during teaching learning process. Then, the results are:

According to researcher observation in English teaching learning process in VIIA class at MTs Al Huda Bandung Tulungagung, academic year 2014/2015 at October 10th 2014, the teacher only used textbook to convey the material during teaching learning process. There is no other media used by teacher. Students just asked to do the exercise in the textbook then they discuss the exercise with their friends or just translate the text from English into Bahasa. The using of textbook as the one and only teaching media sometimes makes students bored, this situation can be seen from students' responses toward teaching learning process. Students had less motivation to follow the teaching learning process. So, both the English teacher and students need the innovation of teaching media to increase students' motivation in learning English and also make the teaching learning process more run effective and efficient.

English Teacher,



Anisa Rosidah, S.Pd.I
NIP.

Appendix 10

Expert Validation Questionnaire ResultLEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
(Untuk Ahli Media)DEVELOPING ENGLISH MULTIMEDIA-BASED TEACHING MEDIA USING BY
ADOBE FLASH CS3 FOR VII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL AT MTS AL HUDA
BANDUNG TULUNGAGUNG

Petunjuk pengisian:

- Melalui instrument ini Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian tentang kualitas program media pembelajaran.
- Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan dalam instrument ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan kualitas program media pembelajaran.
- Silahkan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada salah satu kolom SK, K, C, B atau SB. Adapun keterangannya:
SK = Sangat Kurang B = Baik
K = Kurang SB = Sangat Baik
C = Cukup
- Apabila Bapak/Ibu memilih option kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.
- Sebelum melakukan penilaian terhadap kualitas program media pembelajaran, isilah identitas Bapak/Ibu terlebih dahulu secara lengkap.

IDENTITAS

Nama : Anisa Risdah S.Pd
 NIP :
 Instansi/Lembaga : Mts. Al Huda Bandung
 Jurusan/Specialisasi : Guru Bahasa Inggris

Paraf,



Anisa R. S.Pd

No.	Indikator	Nilai					Saran/Masukan
		SK	K	C	B	SB	
1	Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada layar.				✓		
2	Pemilihan warna sudah sesuai sehingga membantu pemahaman konsep.				✓		
3	Penggunaan bahasa sudah sesuai dengan grammar yang tepat.					✓	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓	
5	Penggunaan huruf dan karakter sudah sesuai.				✓		
6	Kombinasi teks, warna, dan background sudah baik.				✓		
7	Tata letak tombol pada program sudah baik.				✓		
8	Grafis membantu mengingat informasi yang dipelajari.				✓		
9	Grafis terlihat jelas dan mudah				✓		

	dipahami (membantu pemahaman).						
10	Animasi/gambar membutuhkan input dari pengguna.					✓	
11	Animasi/gambar dapat mewakili kejadian dalam kehidupan nyata.				✓		
12	Animasi/gambar membuat media semakin menarik.		✓				Gambar/animasi itu yang berwarna.
13	Penggunaan efek suara membantu pemahaman konsep.				✓		
14	Suara terdengar jelas dan dapat digunakan secara efektif.				✓		
15	Perintah-perintah yang ada di program bersifat sederhana dan mudah dipahami.					✓	
16	Tombol dan menu dapat digunakan secara tepat dan efektif.					✓	
17	Desain antar muka menarik.				✓		

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
(Untuk Ahli Media)

DEVELOPING ENGLISH MULTIMEDIA-BASED TEACHING MEDIA USING BY
ADOBE FLASH CS3 FOR VII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL AT MTS AL HUDA
BANDUNG TULUNGAGUNG

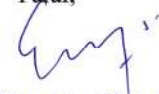
Petunjuk pengisian:

1. Melalui instrument ini Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian tentang kualitas program media pembelajaran.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan dalam instrument ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan kualitas program media pembelajaran.
3. Silahkan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada salah satu kolom SK, K, C, B atau SB. Adapun keterangannya:
 SK = Sangat Kurang B = Baik
 K = Kurang SB = Sangat Baik
 C = Cukup
4. Apabila Bapak/Ibu memilih option kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.
5. Sebelum melakukan penilaian terhadap kualitas program media pembelajaran, isilah identitas Bapak/Ibu terlebih dahulu secara lengkap.

IDENTITAS

Nama : Emmi MASA
 NIP : 1982.01.03.2011.01.2010
 Instansi/Lembaga : IAIN TULUNGAGUNG
 Jurusan/Specialisasi : BHS. INGGRIS / TEACHING MEDIA

Paraf,


 Emmi MASA

No.	Indikator	Nilai					Saran/Masukan
		SK	K	C	B	SB	
1	Pemakaian warna tidak mengacaukan tampilan pada layar.			✓			
2	Pemilihan warna sudah sesuai sehingga membantu pemahaman konsep.		✓				warna terlalu gelap, rubah yang lebih terang
3	Penggunaan bahasa sudah sesuai dengan grammar yang tepat.					✓	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓	
5	Penggunaan huruf dan karakter sudah sesuai.				✓		
6	Kombinasi teks, warna, dan background sudah baik.			✓			teks font terlalu formal, buat yg lebih menarik
7	Tata letak tombol pada program sudah baik.					✓	
8	Grafis membantu mengingat informasi yang dipelajari.					✓	
9	Grafis terlihat jelas dan mudah					✓	

	dipahami (membantu pemahaman).						
10	Animasi/gambar membutuhkan input dari pengguna.					✓	
11	Animasi/gambar dapat mewakili kejadian dalam kehidupan nyata.					✓	
12	Animasi/gambar membuat media semakin menarik.					✓	
13	Penggunaan efek suara membantu pemahaman konsep.					✓	
14	Suara terdengar jelas dan dapat digunakan secara efektif.				✓		
15	Perintah-perintah yang ada di program bersifat sederhana dan mudah dipahami.					✓	
16	Tombol dan menu dapat digunakan secara tepat dan efektif.					✓	
17	Desain antar muka menarik.					✓	

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
(Untuk Ahli Materi)

DEVELOPING ENGLISH MULTIMEDIA-BASED TEACHING MEDIA BY USING
ADOBE FLASH CS3 FOR VII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL AT MTS AL HUDA
BANDUNG TULUNGAGUNG

Petunjuk pengisian:

1. Melalui instrument ini Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian tentang kualitas program media pembelajaran.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan dalam instrument ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan kualitas program media pembelajaran.
3. Silahkan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada salah satu kolom SK, K, C, B atau SB. Adapun keterangannya:
 SK = Sangat Kurang B = Baik
 K = Kurang SB = Sangat Baik
 C = Cukup
4. Apabila Bapak/Ibu memilih option kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.
5. Sebelum melakukan penilaian terhadap kualitas program media pembelajaran, isilah identitas Bapak/Ibu terlebih dahulu secara lengkap.

IDENTITAS

Nama : Siti Muayasaroh
 NIP :
 Instansi/Lembaga : MTs Al Huda
 Jurusan/Specialisasi : Guru Bahasa Inggris

Paraf,


Siti Muayasaroh

No.	Indikator	Nilai					Saran/Masukan
		SK	K	C	B	SB	
1	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil, dan kelas.					✓	
2	Program dapat dijadikan media belajar dan pengalaman sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SMP.					✓	
3	Program relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.				✓		
4	Program sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku.				✓		
5	Isi materi mempunyai konsep yang benar dan tepat.				✓		
6	Program memiliki materi konsep.					✓	
7	Program memiliki soal latihan yang sesuai dengan isi materi.					✓	
8	Program memiliki soal tes yang sesuai dengan isi materi.					✓	

9	Program mempunyai interaksi terhadap input yang diberikan oleh pengguna.				✓	
10	<i>Feedback</i> bersifat positif dan pengguna tidak merasa bosan.				✓	
11	<i>Feedback</i> relevan terhadap respon siswa.					✓
12	<i>Feedback</i> mendorong siswa untuk memperoleh jawaban yang benar.					✓
13	Pengguna dapat mengoreksi kesalahan dalam memasukkan jawaban.				✓	

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
(Untuk Ahli Materi)

DEVELOPING ENGLISH MULTIMEDIA-BASED TEACHING MEDIA BY USING
ADOBE FLASH CS3 FOR VII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL AT MTS AL HUDA
BANDUNG TULUNGAGUNG

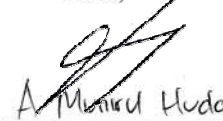
Petunjuk pengisian:

1. Melalui instrument ini Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian tentang kualitas program media pembelajaran.
2. Penilaian yang Bapak/Ibu berikan pada setiap butir pernyataan dalam instrument ini akan digunakan sebagai validasi dan masukan bagi penyempurnaan kualitas program media pembelajaran.
3. Silahkan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda (✓) pada salah satu kolom SK, K, C, B atau SB. Adapun keterangannya:
 SK = Sangat Kurang B = Baik
 K = Kurang SB = Sangat Baik
 C = Cukup
4. Apabila Bapak/Ibu memilih option kurang (K) atau sangat kurang (SK) dimohon untuk memberikan masukan atau saran pada kolom yang telah disediakan.
5. Sebelum melakukan penilaian terhadap kualitas program media pembelajaran, isilah identitas Bapak/Ibu terlebih dahulu secara lengkap.

IDENTITAS

Nama : A. Munirul Huda
 NIP :
 Instansi/Lembaga : Mts. Al Huda Bandung
 Jurusan/Specialisasi : Guru Bahasa Inggris

Paraf,


A. Munirul Huda

No.	Indikator	Nilai					Saran/Masukan
		SK	K	C	B	SB	
1	Program dapat digunakan untuk pembelajaran individu, kelompok kecil, dan kelas.					✓	
2	Program dapat dijadikan media belajar dan pengalaman sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SMP.					✓	
3	Program relevan dengan materi yang harus dipelajari siswa.					✓	
4	Program sudah sesuai dengan kurikulum yang berlaku.					✓	
5	Isi materi mempunyai konsep yang benar dan tepat.				✓		
6	Program memiliki materi konsep.					✓	
7	Program memiliki soal latihan yang sesuai dengan isi materi.					✓	
8	Program memiliki soal tes yang sesuai dengan isi materi.					✓	

9	Program mempunyai interaksi terhadap input yang diberikan oleh pengguna.					✓
10	<i>Feedback</i> bersifat positif dan pengguna tidak merasa bosan.					✓
11	<i>Feedback</i> relevan terhadap respon siswa.					✓
12	<i>Feedback</i> mendorong siswa untuk memperoleh jawaban yang benar.					✓
13	Pengguna dapat mengoreksi kesalahan dalam memasukkan jawaban.					✓

Appendix 11

Try-out Questionnaire Result

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN

(Untuk Siswa)

DEVELOPING ENGLISH MULTIMEDIA-BASED TEACHING MEDIA BY USING
ADOBE FLASH CS3 FOR VII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL AT MTS AL HUDA
BANDUNG TULUNGAGUNG

Petunjuk pengisian:

1. Berikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Anda!
2. Angket bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon Anda terhadap program media pembelajaran yang diujikan dalam pembelajaran.
3. Isilah angket ini sampai selesai dan berilah komentar sesuai dengan permintaan pada akhir angket ini!
4. Angket ini memiliki lima pilhan jawaban dengan keterangan sebagai berikut:

SK = Sangat Kurang	B = Baik
K = Kurang	SB = Sangat Baik
C = Cukup	
5. Berdoalah sebelum mengisi angket dan isi identitas Anda seara lengkap!

IDENTITAS

Nama : Muhammad Firdaus A.E...No. Presensi : 007

No.	Indikator	Nilai				
		SK	K	C	B	SB
1	Program dapat dibuka dengan mudah.				✓	
2	Program dapat digunakan dengan mudah.				✓	
3	Pemakai merasa senang dalam menggunakan program.					✓
4	Pemakai tidak merasa bosan dalam menggunakan program.				✓	
5	Pemakai termotivasi belajar setelah menggunakan program.				✓	
6	Program tidak dapat diubah oleh pengguna (tidak dapat diedit).					✓
7	Program tidak mengandung unsur-unsur yang negative.					✓
8	Program tidak akan terhapus jika ada kesalahan dari pemakai.					✓
9	Terdapat fasilitas gambar dan tabel.				✓	
10	Memuat animasi tentang materi dalam kehidupan sehari-hari.					✓

Kritik dan saran:

kritik:

speker nya mohon diperbaiki agar lebih jelas

saran:

program ini sangat cocok untuk diterapkan di sekolah-sekolah MTS dan SMP khususnya kelas 7

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
(Untuk Siswa)

DEVELOPING ENGLISH MULTIMEDIA-BASED TEACHING MEDIA BY USING ADOBE FLASH CS3 FOR VII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL AT MTS AL HUDA BANDUNG TULUNGAGUNG

Petunjuk pengisian:

1. Berikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Anda!
2. Angket bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon Anda terhadap program media pembelajaran yang diujikan dalam pembelajaran.
3. Isilah angket ini sampai selesai dan berilah komentar sesuai dengan permintaan pada akhir angket ini!
4. Angket ini memiliki lima pilhan jawaban dengan keterangan sebagai berikut:
 SK = Sangat Kurang B = Baik
 K = Kurang SB = Sangat Baik
 C = Cukup
5. Berdoalah sebelum mengisi angket dan isi identitas Anda seara lengkap!

IDENTITAS

Nama : N. Zaki A. M.

No. Presensi : 13

No.	Indikator	Nilai				
		SK	K	C	B	SB
1	Program dapat dibuka dengan mudah.					✓
2	Program dapat digunakan dengan mudah.				✓	
3	Pemakai merasa senang dalam menggunakan program.					✓
4	Pemakai tidak merasa bosan dalam menggunakan program.					✓
5	Pemakai termotivasi belajar setelah menggunakan program.					✓
6	Program tidak dapat diubah oleh pengguna (tidak dapat diedit).				✓	
7	Program tidak mengandung unsur-unsur yang negative.				✓	
8	Program tidak akan terhapus jika ada kesalahan dari pemakai.				✓	
9	Terdapat fasiliias gambar dan tabel.				✓	
10	Memuat animasi tentang materi dalam kehidupan sehari-hari.				✓	
Kritik dan saran: <p style="text-align: center;"><u>Program ini dpat di fahami dgn mudah</u></p>						

LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN
(Untuk Siswa)

DEVELOPING ENGLISH MULTIMEDIA-BASED TEACHING MEDIA BY USING
ADOBE FLASH CS3 FOR VII GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL AT MTS AL HUDA
BANDUNG TULUNGAGUNG

Petunjuk pengisian:

1. Berikan tanda check (✓) pada kolom yang sesuai dengan pilihan Anda!
2. Angket bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon Anda terhadap program media pembelajaran yang diujikan dalam pembelajaran.
3. Isilah angket ini sampai selesai dan berilah komentar sesuai dengan permintaan pada akhir angket ini!
4. Angket ini memiliki lima pilhan jawaban dengan keterangan sebagai berikut:
 SK = Sangat Kurang B = Baik
 K = Kurang SB = Sangat Baik
 C = Cukup
5. Berdoalah sebelum mengisi angket dan isi identitas Anda seara lengkap!

IDENTITAS

Nama : M. Solimi S

No. Presensi : 08

No.	Indikator	Nilai				
		SK	K	C	B	SB
1	Program dapat dibuka dengan mudah.					✓
2	Program dapat digunakan dengan mudah.					✓
3	Pemakai merasa senang dalam menggunakan program.					✓
4	Pemakai tidak merasa bosan dalam menggunakan program.					✓
5	Pemakai termotivasi belajar setelah menggunakan program.				✓	
6	Program tidak dapat diubah oleh pengguna (tidak dapat diedit).					✓
7	Program tidak mengandung unsur-unsur yang negative.					✓
8	Program tidak akan terhapus jika ada kesalahan dari pemakai.				✓	
9	Terdapat fasilitas gambar dan tabel.					✓
10	Memuat animasi tentang materi dalam kehidupan sehari-hari.				✓	
Kritik dan saran: program ini dpt di buka dg mudah program ini terdapat fasilitas gambar dan tabel						

Appendix 12

Letters



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI TULUNGAGUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mayor Sujadi Timur 46 Telp. (0355) 321513, Fax. (0355) 321656 Tulungagung 66221
Website: ftik.iain-tulungagung.ac.id E-mail: ftik_iaintagung@yahoo.co.id

**BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung pada :

Hari, tanggal : Selasa, 24 Maret 2015

Untuk mahasiswa :

Nama : Friska Agustia Angraini
NIM : 3213113078
Jurusan : Tadris Bahasa Inggris (TBI)

Dengan judul:

Developing English Multimedia Based Teaching Media by Using
Adobe Flash CS3 for VII Grade of Junior High School at MIs Al Huda Bandung
Tulungagung


Yang telah dihadiri oleh :

1. Pembimbing : EMMI HAJA, M.Pd
2. Peserta umum sejumlah : 10 orang (terlampir)

Tulungagung, 24 Maret 2015

Ketua Jurusan,

ARINA SHOFIYA, M.Pd
NIP. 191105232003122002

Pembimbing

EMMI HAJA, M.Pd
NIP. 198201072011012010



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI TULUNGAGUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mayor Sujadi Timur 46 Telp. (0355) 321513, Fax. (0355) 321656 Tulungagung 66221
Website: ftik.iain-tulungagung.ac.id E-mail: ftik_iaintagung@yahoo.co.id

Nomor : In. 17/F.II/TL.00/ 475 /2015

Tulungagung, 23 April 2015

Lamp. : ---

Perihal : **IJIN PENELITIAN**

Yth. Kepala MTs Al Huda Bandung

**Di –
Tempat**

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dalam rangka memenuhi tugas akhir studi program sarjana/strata satu (S1), maka setiap mahasiswa diwajibkan membuat skripsi hasil penelitian.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas diperlukan lokasi penelitian, baik dari lembaga/instansi Negeri ataupun lembaga/instansi Swasta.

Berdasarkan hal tersebut di atas, kami berharap dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu/Saudara memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang akan melaksanakan tugas penelitian di lingkungan Instansi / Lembaga yang Bapak/Ibu/Saudara pimpin.

Adapun nama dan data mahasiswa tersebut adalah :

Nama	: Friska Agustia Anggraini
N I M	: 3213113078
Jurusan/program Studi	: Tadris Bahasa Inggris (TBI)
Alamat Rumah	: Ds. Sukoanyar, Kec. Pakel, Kab. Tulungagung
Judul Skripsi	: Developig English Multimedia-based Teaching Media by Using Adobe Flash CS3 for VII Grade of Junior High School at MTs Al Huda Bandung Tulungagung

Demikian atas segala bantuan serta kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.


 Dekan,
Dr. H. ABD. AZIZ, M.Pd.I
 NIP. 19720601 200003 1 002

Tembusan:

1. Rektor IAIN Tulungagung sebagai laporan;
2. Yang bersangkutan sebagai pegangan.



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DARUNNAJAH
MTs. "AL HUDA" BANDUNG

STATUS TERAKREDITASI " A " (SEKOLAH UNGGUL)

SK BAN-S/M Dp. 022248 / 2012 ✉ mts.alhuda@yahoo.com

NSM : 121 235 040 001

NPSN : 20584948

Kode Pos 66274

Alamat : Bakalan – Suruhan Kidul – Bandung – Tulungagung Telp. (0355) 531455

SURAT KETERANGAN

Nomor : MTs.m/09/PP.00.05/134/VI/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : **ROHMAT ZAINI, M.Pd.,M.Pd.I**
 NIP : 19680809 199703 1 002
 Jabatan : Kepala MTs AL HUDA Bandung Tulungagung
 Unit Kerja : MTs AL HUDA Bandung Tulungagung

Menerangkan :

Nama : **FRISKA AGUSTIA ANGGRAINI**
 Tempat / tanggal lahir : Tulungagung , 4 Agustus 1993
 NIM : 3213113078
 Perguruan Tinggi : IAIN Tulungagung
 Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Tadris Bahasa Inggris (TBI).
 Alamat : Desa Sukoanyar Kec. Pakel Kab. Tulungagung

Bahwa mahasiswa yang identitasnya tersebut di atas benar-benar telah mengadakan penelitian di MTs Al Huda Bandung Tulungagung pada tanggal: 27 April s/d 18 Mei 2015 dengan judul : *“ Developing English Multimedia Based Teaching Media By Using Adobe Flash CS3 For VII Grade Of Junior High School at MTs Al Huda Bandung Tulungagung “*.

Demikian surat keterangan ini di buat agar di gunakan sebagaimana mestinya.

Tulungagung, 05 Juni 2015

Kepala MTs Al Huda



ROHMAT ZAINI, M.Pd., M.Pd. I

NIP. 19680909 199703 1 002



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI TULUNGAGUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mayor Sujadi Timur 46 Telp. (0355) 321513, Fax. (0355) 321656 Tulungagung 66221
 Website: ftik.iain-tulungagung.ac.id E-mail: ftik_iaintagung@yahoo.co.id

FORM KONSULTASI
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : Friska Agustia Anggraini
 NIM : 3213113078
 Jurusan : Tadris Bahasa Inggris
 Judul Skripsi/Tugas akhir : Developing English Multimedia Based Teaching Media by Using Adobe Flash CS3 for VII Grade of Junior High School at MTs Al Huda Bandung Tulungagung
 Pembimbing : Emmi Naja, M.Pd.

No	Tanggal	Topik/Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
1	24 Maret 2015	Bab I	Mengumpulkan Bab I	
2	2 April 2015	Bab I,II	Revisi Bab I mengumpulkan Bab II	
3	7 April 2015	Bab I,II	Revisi Bab I,II	
4	14 April 2015	Bab I,II,III	Revisi Bab I,II, mengumpulkan Bab III	
5	21 April 2015	Bab I,II,III	Revisi Bab I,II,III	
6	28 April 2015	Bab I,II,III	Revisi Bab I,II,III	
7	5 Mei 2015	Bab I,II,III	Revisi Bab I,II,III	
8	12 Mei 2015	Bab I,II,III	Revisi Bab I,II,III	
9	19 Mei 2015	Bab I,II,III,IV	ACC Bab I, revisi Bab II,III, mengumpulkan Bab IV	
10	9 Juni 2015	Bab II,III,IV,V	Revisi Bab II,III,IV, mengumpulkan Bab V	
11	16 Juni 2015	Bab II,III,IV,V	ACC Bab II, III,IV, revisi Bab V	
12	23 Juni 2015	Bab V	ACC Bab V	
13	1 Juli 2015	Semua (Cover-lampiran)	Skripsi siap diujikan	



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI TULUNGAGUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mayor Sujadi Timur 46 Telp. (0355) 321513, Fax. (0355) 321656 Tulungagung 66221
 Website: ftik.iain-tulungagung.ac.id E-mail: ftik_iaintagung@yahoo.co.id

Nomor :
 Lamp. :
 Hal. : **Laporan selesai Bimbingan Skripsi**

Yth. Ketua Jurusan Tadris Bahasa Inggris (TBI)
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 IAIN Tulungagung

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Emmi Naja, M.Pd.
 NIP : 19820107 201101 2 010
 Pangkat/Golongan :
 Jabatan Akademik :
 Sebagai : **Pembimbing Skripsi**

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi oleh mahasiswa :

Nama : Friska Agustia Anggraini
 NIM : 3213113078
 Jurusan : Tadris Bahasa Inggris (TBI)
 Judul : Developing English Multimedia Based Teaching Media by
 Using Adobe Flash CS3 for VII Grade of Junior High School
 at MTs Al Huda Bandung Tulungagung

Telah selesai dan siap untuk DIUJIKAN.

Tulungagung, 2 Juli 2015

Pembimbing,

Emmi Naja M.Pd.

NIP. 19820107 201101

Appendix 13

Try-out Documentation



