

**MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* BAHASA JERMAN
BERBASIS WEB**

SKRIPSI



Disusun Oleh:
KURNIA WIDYA NUGRAHENI
NPM. 08111100076

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

**MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* BAHASA JERMAN
BERBASIS WEB**

SKRIPSI



Diajukan kepada
Universitas PGRI Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer

Disusun Oleh:

KURNIA WIDYA NUGRAHENI
NPM. 08111100076

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

**MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* BAHASA JERMAN
BERBASIS WEB**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

M. Fairuzabadi, M.Kom
NIS. 19740926 200204 1 004

Meilany Nonsi Tentua, S.Si, MT
NIS. 19730512 200607 2 003

The official stamp of the Faculty of Engineering at Universitas PGRI Yogyakarta is a circular seal. It contains the text 'Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta' around the perimeter. In the center, there is a signature in blue ink. Below the stamp, the text 'M. Fairuzabadi, M.Kom NIS: 19740926 200204 1 004' is printed.

Dekan Fakultas Teknik
Universitas PGRI Yogyakarta
M. Fairuzabadi, M.Kom
NIS: 19740926 200204 1 004

PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

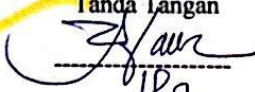
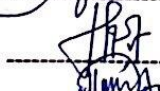


**MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* BAHASA JERMAN
BERBASIS WEB**

Oleh:

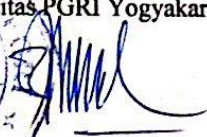
KURNIA WIDYA NUGRAHENI
NPM. 08111100076

Telah diajukan di depan Dewan Penguji Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta
Pada Tanggal 13 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji :

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji : Wibawa, M.Kom		19 Feb 2016
Sekretaris : Puji Handayani Putri, M.Kom		20 Feb 2016
Anggota 1 : Setia Wardani, M.Kom		19 Feb 2016
Anggota 2 : M. Fairuzabadi, M.Kom		16 Feb 2016

Dekan Fakultas Teknik
Universitas PGRI Yogyakarta


M. Fairuzabadi, S.Si, M.Kom
NIS. 19740926 200204 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurnia Widya Nugraheni
NPM : 08111100076
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Media Pembelajaran *Flash Card* Bahasa Jerman Berbasis
Web

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil kerja saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Januari 2016

Yang membuat pernyataan

Kurnia Widya Nugraheni

MOTTO

- ❖ **Tiada doa yg lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai.**
- ❖ **Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat
kupersembahkan kepada kalian semua,, Terimakasih beribu terimakasih
kuucapkan..

Atas segala kekhilafan salah dan kekuranganku,
kurendahkan hati serta diri menjabat tangan meminta beribu-ribu kata maaf
tercurah.

Skripsi ini kupersembahkan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugerahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan SKRIPSI yang berjudul **“Media Pembelajaran Flash Card Bahasa Jerman Berbasis Web”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan kelulusan pendidikan strata satu (S-1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik di Universitas PGRI Yogyakarta.

Terima kasih yang tak terhingga atas segala bimbingan, bantuan dan dukungan penulis haturkan kepada :

1. Prof. Dr. Buchory MS, M.Pd, selaku rektor Universitas PGRI Yogyakarta.
2. Bapak M. Fairuzabadi, S.Si, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta dan selaku pembimbing skripsi I.
3. Ibu Meilany Nonsi Tentua, S.Si, MT, selaku Wakil Dekan Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta dan selaku pembimbing skripsi II.
4. Ibu Marti Widya Sari, M.Eng, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Yogyakarta.
5. Bapak M. Fairuzabadi, M.Kom, selaku pembimbing I dan Meilany Nonsi Tentua, S.Si, MT selaku pembimbing II.
6. Orang tua penulis Ibu dan Ayah, yang senantiasa memberikan do'a restu, dukungan dan dorongan semangat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa sebagai manusia biasa tentunya tidak akan luput dari kekurangan dan keterbatasan. Maka dengan segenap kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang dapat menyempurnakan penulisan ini sehingga dapat bermanfaat dan berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR MODUL	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Batasan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Sistematika Penulisan	6
H. Jadwal Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Pustaka.....	8
B. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. <i>Flash Card</i>	10
3. Bahasa Jerman.....	11
4. Learn101.org	14

5. PHP	15
6. HTML5	16
7. <i>JavaScript</i>	17
8. JQuery	18
9. MySQL.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Obyek Penelitian.....	20
B. Bahan-bahan Penelitian	20
C. Metode Penyelesaian	20
D. Alat-alat Penelitian	21
E. Rancangan Sistem.....	21
1. Diagram Konteks	21
2. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1	22
3. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1 Proses 1	24
4. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1 Proses 3	24
5. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1 Proses 5	25
F. Rancangan <i>Database</i>	26
1. Skema <i>Database</i>	26
2. Struktur Tabel.....	26
G. Rancangan Struktur Menu	29
H. Rancangan Tampilan	30
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	37
A. Implementasi Sistem.....	37
B. Pengujian Sistem.....	53
C. Pembahasan	57
1. Kelebihan Sistem.....	57
2. Kekurangan Sistem.....	57
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Situs Learn101.org	15
Gambar 3.1 Diagram Konteks.....	22
Gambar 3.2 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1	23
Gambar 3.3 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1 Proses 1	24
Gambar 3.4 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1 Proses 3.....	25
Gambar 3.5 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 1 Proses 5	25
Gambar 3.6 Skema <i>Database</i>	26
Gambar 3.7 Struktur Menu Publik.....	29
Gambar 3.8 Struktur Menu Admin	29
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Beranda	30
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Kategori.....	31
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Materi	31
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Evaluasi	32
Gambar 3.13 Rancangan Halaman <i>Login</i>	33
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Manajemen Kategori.....	33
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Manajemen Subkategori	34
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Manajemen Materi	35
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Manajemen Evaluasi	35
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Manajemen Publik	36
Gambar 4.1 Halaman Beranda	37
Gambar 4.2 Halaman Subkategori	38
Gambar 4.3 Halaman Materi.....	40
Gambar 4.4 Halaman <i>Login</i> Publik.....	41
Gambar 4.5 Halaman Daftar	42
Gambar 4.6 Halaman Kategori Evaluasi.....	43
Gambar 4.7 Halaman Subkategori Evaluasi	44
Gambar 4.8 Halaman Evaluasi.....	45
Gambar 4.9 Halaman Hasil Evaluasi	46
Gambar 4.10 Halaman Nilai Evaluasi.....	47
Gambar 4.11 Halaman <i>Login</i> Admin.....	48

Gambar 4.12 Halaman Manajemen Kategori.....	49
Gambar 4.13 Halaman Manajemen Subkategori	50
Gambar 4.14 Halaman Manajemen Materi	51
Gambar 4.15 Halaman Manajemen Evaluasi.....	52
Gambar 4.16 Halaman Manajemen Publik	53
Gambar 4.17 Diagram Mengenai Tampilan Sistem.....	54
Gambar 4.18 Diagram Mengenai Interaksi Untuk Proses Evaluasi.....	55
Gambar 4.19 Diagram Mengenai Kelengkapan Materi Pembelajaran	55
Gambar 4.20 Diagram Mengenai Input & Update Data	56
Gambar 4.21 Diagram Mengenai Kinerja Keseluruhan Sistem.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian.....	7
Tabel 3.1. Tabel Pengguna.....	27
Tabel 3.2. Tabel Admin	27
Tabel 3.3. Tabel Kategori.....	27
Tabel 3.4. Tabel Subkategori	28
Tabel 3.5. Tabel Materi.....	28
Tabel 3.6. Tabel hasil_evaluasi.....	28

DAFTAR MODUL

Modul 4.1 <i>Script</i> Tampil Menu Kategori Pembelajaran.....	38
Modul 4.2 <i>Script</i> Tampil Menu Subkategori	39
Modul 4.3. <i>Script</i> Tampil Data Materi.....	40
Modul 4.4 <i>Script Login</i> Sistem	41
Modul 4.5 <i>Script</i> Pendaftaran	42
Modul 4.6. <i>Script</i> Tampil Menu Kategori Evaluasi.....	43
Modul 4.7. <i>Script</i> Tampil Menu Subkategori Evaluasi.....	44
Modul 4.8. <i>Script</i> Tampil Data Evaluasi.....	45
Modul 4.9. <i>Script</i> Tampil Hasil Evaluasi.....	46
Modul 4.10 <i>Script</i> Tampil Data Nilai Evaluasi.....	47
Modul 4.11 <i>Script Login</i> Administrator.....	48
Modul 4.12 <i>Script</i> Tambah Data Kategori.....	49
Modul 4.13 <i>Script</i> Tambah Data Subkategori.....	50
Modul 4.14 <i>Script</i> Tambah Data Materi	51
Modul 4.15 <i>Script</i> Update Data Evaluasi.....	52
Modul 4.16 <i>Script</i> Hapus Data Publik	53

ABSTRAK

Kurnia Widya Nugraheni. Media Pembelajaran *Flash Card* Bahasa Jerman Berbasis Web. Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta, Januari 2016.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk membangun media pembelajaran flash card bahasa Jerman dengan berbasis web dan kemudian menguji validasi dan kehandalan media pembelajaran flash card bahasa Jerman yang telah dibangun melalui black boxtest dan alpha test.

Obyek penelitian pada penelitian ini adalah bahasa Jerman yang dikembangkan menjadi media pembelajaran dengan menggunakan metode *Flash Card* berbasis web multimedia.

Berdasarkan hasil pengujian, media pembelajaran yang dirancang berbasis web ini dapat membuat waktu akses media pembelajaran lebih fleksibel dan media pembelajaran flash card bahasa Jerman dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Flash Card*

ABSTRACT

Kurnia Widya Nugraheni. Instructional Media Of German Language Flash Card Web -Based. Undergraduate Thesis. Yogyakarta. Faculty of Engineering, PGRI University of Yogyakarta, January 2016.

The objective of the study is to establish instructional media of German language flash card web -based, and to test the validity and reliability of German instructional media of German language flash card witch has been set through the black boxtest and alpha test.

The Object of the study was the German language which was expanded into instructional media using Flash Card method multimedia web -based.

Grounded on the test result, the web –based designed media can create a flexible time of accessing the instructional media and can help to improve acquiring German Language vocabularies.

Keywords : Instructional Media, Flash Card

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi yang merupakan keterkaitan dan ketergantungan antar bangsa dan antar manusia di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, perjalanan, budaya populer, dan bentuk-bentuk interaksi yang lain sehingga batas-batas suatu negara menjadi semakin sempit. Globalisasi adalah suatu proses di mana antar individu, antar kelompok, dan antar negara saling berinteraksi, bergantung, terkait, dan memengaruhi satu sama lain yang melintasi batas negara. Dalam banyak hal, globalisasi mempunyai banyak karakteristik yang sama dengan internasionalisasi sehingga kedua istilah ini sering dipertukarkan.

Bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Komunikasi mempunyai dua macam cara yakni komunikasi secara langsung yaitu dengan kemampuan berbicara, menyimak, dan mendengar dan komunikasi tidak langsung yaitu dengan membaca dan menulis. Dengan bahasa sebagai alat komunikasi, seseorang dapat mengungkapkan pikiran dan gagasan untuk mencapai maksud dan tujuannya, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang paling mudah dimengerti dalam menyampaikan suatu pesan. Tanpa bahasa sebagai alat komunikasi, seseorang akan menjadi bingung dalam memahami apa yang akan diungkapkan padanya, komunikasi menjadi tidak sinkron dan terarah.

Diperkirakan ada 3 bahasa asing yang semakin populer yaitu Bahasa Mandarin, Jepang dan Jerman. Perubahan kepentingan suatu bahasa sangat

dipengaruhi oleh seberapa penting arti perekonomian Negara tersebut di mata dunia Internasional. Negara Jerman merupakan Negara yang merajai teknologi di kawasan Eropa dan banyak membuka peluang kerja bagi WNI. Bahkan pemerintah Jerman juga dikenal royal menawarkan beasiswa untuk mahasiswa Indonesia, oleh karena itu bahasa Jerman juga tak kalah penting dengan bahasa Inggris dan bahasa lainnya.

Adanya rasa keingintahuan yang tinggi di negara kita ini membuat masyarakat mempelajari bahasa Jerman untuk menambah wawasan mereka. Keterbatasan waktu dalam belajar bahasa Jerman, minimnya orang yang menguasai bahasa Jerman dan juga sangat sulit ditemukannya media pembelajaran bahasa Jerman merupakan hambatan dalam belajar bahasa Jerman. Kegiatan pembelajaran yang baik, tidak terlepas dari metode pembelajaran yang baik pula. Dalam hal ini, pembelajaran bahasa asing terutama bahasa Jerman harus dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang baik pula.

Kesesuaian pemilihan media pembelajaran dengan kebutuhan dapat memengaruhi ketercapaian tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, pemilihan dan pemanfaatan media sebagai alat bantu harus sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan pembelajar. Salah satunya adalah penggunaan media *flash card* sebagai alat bantu untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. *Flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya bisa disesuaikan. Gambar-gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang

dicantumkan pada bagian belakangnya. Media ini disajikan untuk meningkatkan berbagai aspek, di antaranya, mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, meningkatkan perbendaharaan dan penguasaan kosakata.

Oleh karena itu penulis membuat media pembelajaran *flash card* bahasa Jerman agar bisa membantu masyarakat umum untuk mendapatkan pembelajaran bahasa Jerman dengan cepat dan mudah untuk dipelajari secara otodidak. Pembelajaran ini juga tidak akan mengganggu aktifitas lain yang dikerjakan oleh masyarakat umum karena media pembelajaran ini bisa dipelajari kapan saja karena akan dikembangkan berbasis web. Kelebihan lainnya yaitu Media pembelajaran ini juga tidak membosankan dan gampang diingat, kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan masyarakat untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya. Masyarakat pun bisa menambah wawasan akan kosakata bahasa Jerman.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran *Flash Card* Bahasa Jerman Berbasis Web”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan, sebagai berikut:

1. Masyarakat umum biasanya mempelajari bahasa Jerman dengan cara membaca buku atau kamus Jerman yang susah dimengerti karena di buku/kamus Jerman tidak semua dapat mudah dipelajari.

2. Perlu media pembelajaran yang efektif dan mudah dimengerti untuk masyarakat umum.
3. Sangat jarang ditemukannya media pembelajaran *flash card* bahasa Jerman.

C. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Media Pembelajaran *Flash Card* Bahasa Jerman Berbasis Web?
2. Bagaimana uji coba media pembelajaran yang dibangun?

D. Batasan Masalah

Dalam pembahasan permasalahan agar dapat lebih mendalam dan tidak terlalu luas cakupannya, maka diperlukan adanya batasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi media pembelajaran Bahasa Jerman ini dirancang untuk masyarakat umum. Materi yang disajikan yaitu kosakata, frase, kata benda, dan kata sifat.
2. Aplikasi ini memanfaatkan media pembelajaran *Flash Card*.
3. Terdapat evaluasi pembelajaran.
4. Media pembelajaran ini dirancang dengan bahasa pemrograman PHP, *Jquery*, HTML5 dan *database MySQL*.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan perumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Membangun media pembelajaran *Flash Card* Bahasa Jerman berbasis web.
2. Menguji validasi dan kehandalan media pembelajaran yang dibangun melalui *black boxtest* dan *alpha test*.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas dapat diperoleh kegunaan atas manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam ilmu pengetahuan khususnya yang berhubungan langsung dengan media pembelajaran bahasa Jerman berbasis web.

2. Manfaat Praktis

Menurut penelitan, manfaat praktis yang didapat adalah sebagai berikut:

a) Bagi Penulis

Mempersiapkan penulis untuk bisa menyerap ilmu yang sudah dipelajari. Menambah pengetahuan dan mendapat pengalaman saat melakukan penelitian.

b) Bagi Universitas

Sistem yang dibangun memberikan tambahan referensi bagi Mahasiswa UPY dan Menambah koleksi literatur perpustakaan UPY.

c) Bagi Masyarakat

Media pembelajaran yang dirancang berbasis web, membuat waktu akses media pembelajaran lebih fleksibel, dan media pembelajaran *flash card* dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini tersusun dalam 5 (lima) Bab yang tersusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi tentang tinjauan pustaka dan beberapa teori yang mendasari penulisan tugas akhir ini serta menjelaskan beberapa pengertian, konsep dasar serta hal lain yang berhubungan dengan judul yang penulis angkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang metodologi penelitian yaitu objek penelitian, variabel penelitian, sumber informasi, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, rancangan sistem dan ringkasannya.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi yang menjelaskan implementasi sistem sertapengujian yang akan menjelaskan pengujian sistem secara alpha dan betha.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan mengenai apa saja yang telah di hasilkan dan saran-saran mengenai sesuatu yang belum terdapat pada skripsi ini.

H. Jadwal Penelitian

Menurut data yang diperoleh selama penelitian maka, terbentuklah jadwal penelitian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Jadwal kegiatan	2015/2016											
		November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul												
2	Analisis dan desain system (Konsep)												
3	Pengumpulan data												
4	<i>Desain Interface & Programing</i>												
5	Uji coba Aplikasi Program												
6	Penyelesaian laporan												