



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202145619, 9 September 2021

## Pencipta

Nama : **Urip Muhayat Wiji Wahyudi, M.Pd. dan Rifki Irawan, M.Pd.**  
Alamat : Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta , Bantul, DI YOGYAKARTA, 55182  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **LPPM Universitas PGRI Yogyakarta**  
Alamat : Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta , Bantul, DI YOGYAKARTA, 55182  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**  
Judul Ciptaan : **Aplikasi Android TEG (Tsanawiyah English Grammar) Mts Al Muhsin II**  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 9 September 2021, di Yogyakarta  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.  
Nomor pencatatan : 000271744

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

# SOURCE CODE ACTION SCRIPT 3.0

TSANAWIYAH ENGLISH GRAMMAR APPLICATION



Oleh :

1. Urip Muhayat Wiji Wahyudi
2. Rifki Irawan

## PENDAHULUAN

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridha, dan karunia-Nya aplikasi ini dapat diselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam tak lupa kami haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi teladan bagi umatnya.

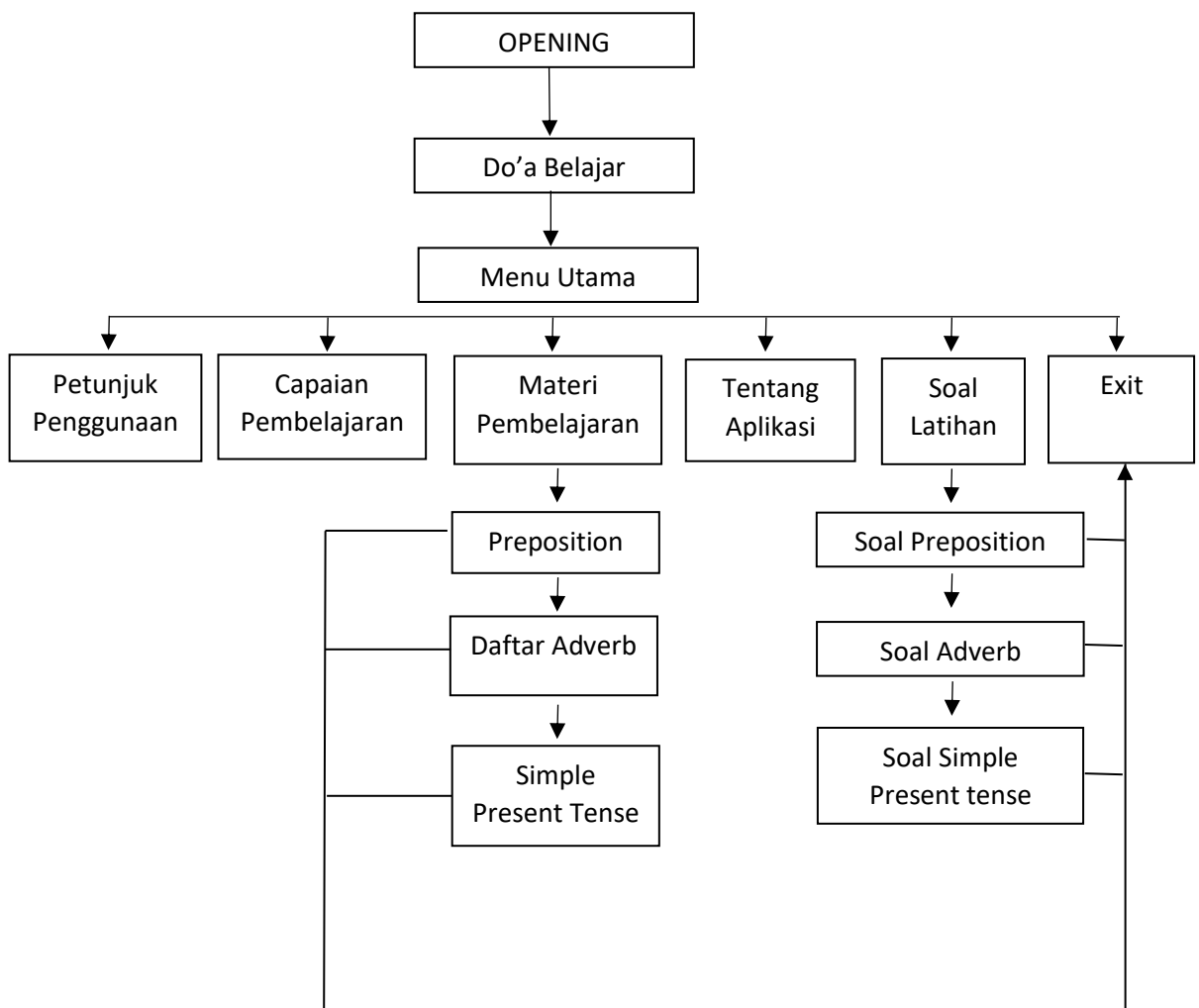
Aplikasi TEG ini merupakan luaran kegiatan penelitian selama 4 bulan di bulan April-juli 2021. Penelitian ini merupakan program penelitian dosen pemula yang didanai oleh LPPM Universitas PGRI Yogyakarta dengan judul ***"Pengembangan Aplikasi Android Tsanawiyah English Grammar (TEG) Berbasis Pendidikan Nilai-Nilai Islam bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs)***. Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah membantu para siswa Mts dalam belajar Bahasa Inggris di masa pandemi covid 19. Aplikasi ini bisa dijalankan secara offline tanpa internet dan bisa diinstall pada hp android sehingga bisa digunakan siswa dimanapun dan kapanpun.

Aplikasi ini dibangun menggunakan adobe animate dengan action script 3.0. Semoga aplikasi dan luaran penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk masyarakat pada umumnya terkhusus untuk siswa MTS untuk belajar Grammar . Kami menyadari dalam proses pembuatan aplikasi masih terdapat banyak kesalahan, oleh karena itu, kritik dan saran sangat kami harapkan demi perbaikan aplikasi kami selanjutnya.

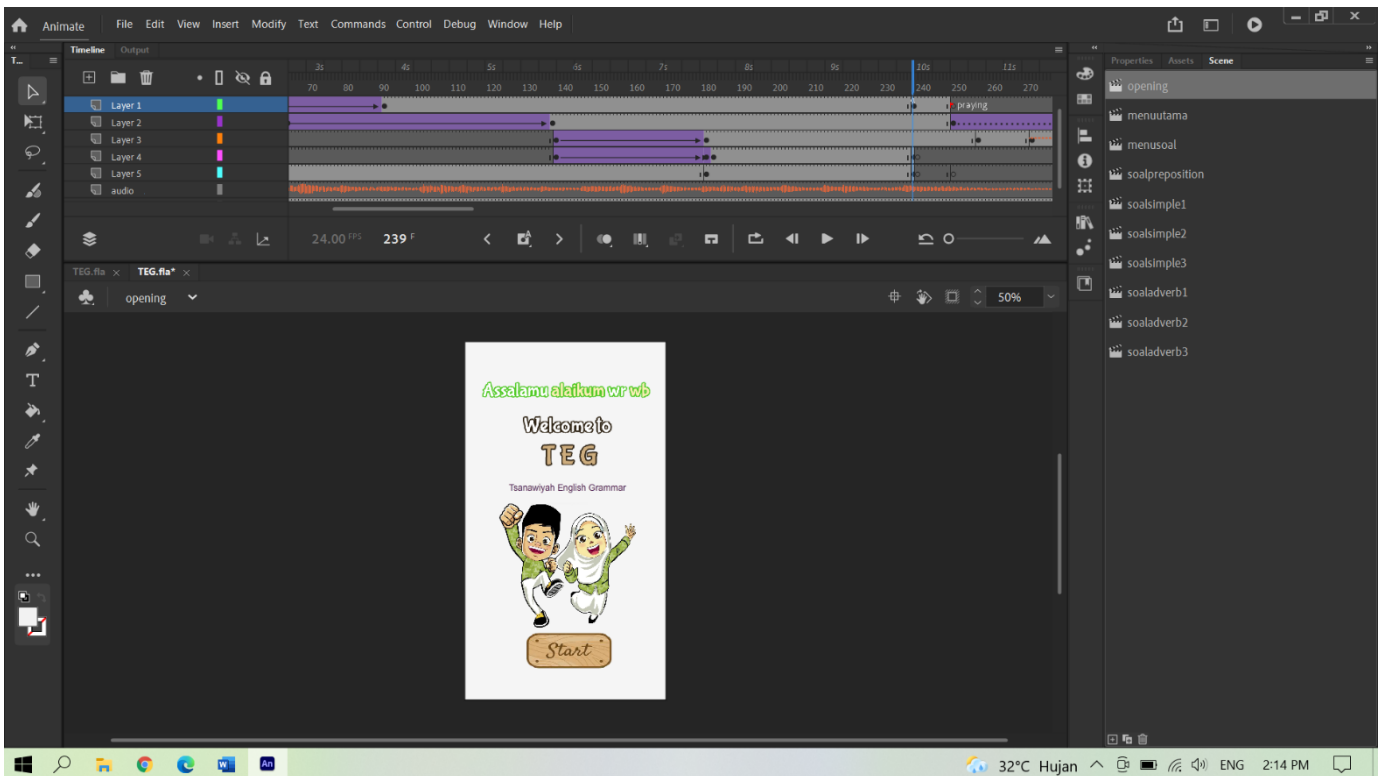
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

## 1. FLOWCHART MEMBANGUN LOGIKA APLIKASI

Pada tahap awal membangun aplikasi ini, hal yang pertama kami siapkan adalah membangun alur bagaimana program ini nanti berjalan. Seperti layaknya membuat suatu aplikasi atau program yang menggunakan bahasa VB, C++, Delphi, Phyton, dan lain-lain, kita merancang flowchart / storyboard untuk memudahkan kita mengarjakan sebuah alur media pembelajaran TEG (Tsanawiyah English Grammar) ini. Adapun flowchartnya sebagai berikut;



## 2. TAHAP MENYUSUN OPENING APLIKASI DENGAN ADOBE ANIMATE



Pada tahap awal ini, penyusunan dimulai dengan membuat beberapa scene untuk menjadi wadah materi/isi. Beberapa scene diantaranya; opening, menuutama, menu soal, menumateri, soal 1, soal 2, soal 3. Pada scene OPENING termuat beberapa layer yang berisikan gambar icon karikatur siswa Mts dengan seragam sekolah, kemudian ada tombol, serta audio yang berisikan suara” Assalamu alaikum.

Untuk memberikan efek pergerakan gambar maka diperlukan motion tween setiap layernya. Action script di layer pertama frame pertama adalah:

```
import flash.events.Event;  
import fl.transitions.Tween;  
import fl.motion.easing.*;  
import flash.events.TouchEvent;
```

Kemudian di frame 240 terdapat script 3.0 untuk memberhentikan animasi dan memberi perintah start aplikasi yaitu ;

```
import flash.events.MouseEvent;

stop();

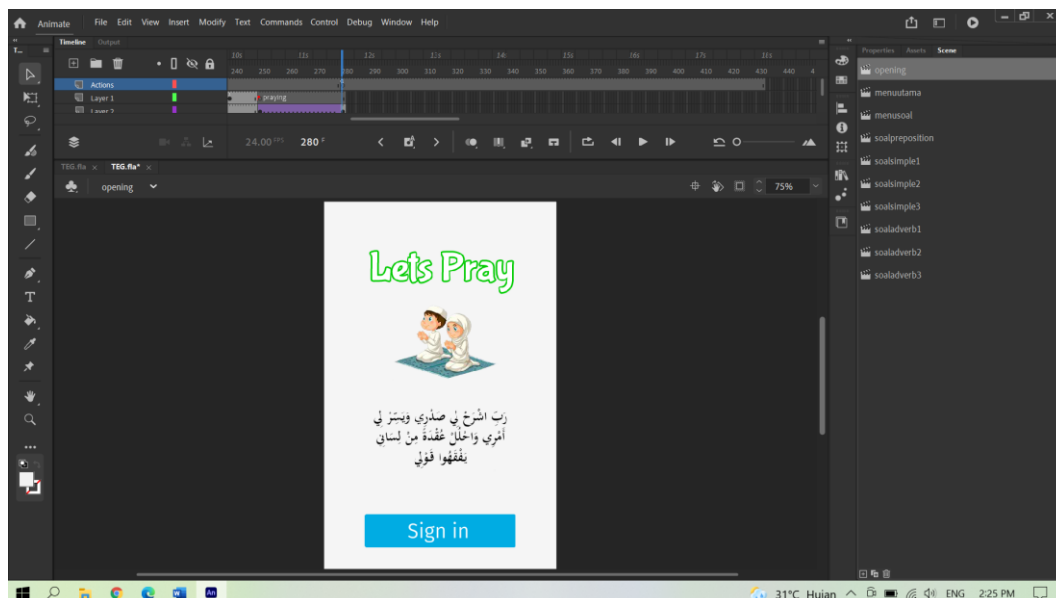
start_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,kembali2);

function kembali2(evt:MouseEvent):void{

    gotoAndPlay("praying");

}
```

Pada scene opening frame 180 ada script yang menstop opening, kemudian siswa diminta berdoa terlebih dahulu sebelum belajar. Terdapat pula suara narator yang membimbing berdoa .



/\* Click to Go to Scene and Play

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

\*/

```
signin_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_16);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_16(event:MouseEvent):void
```

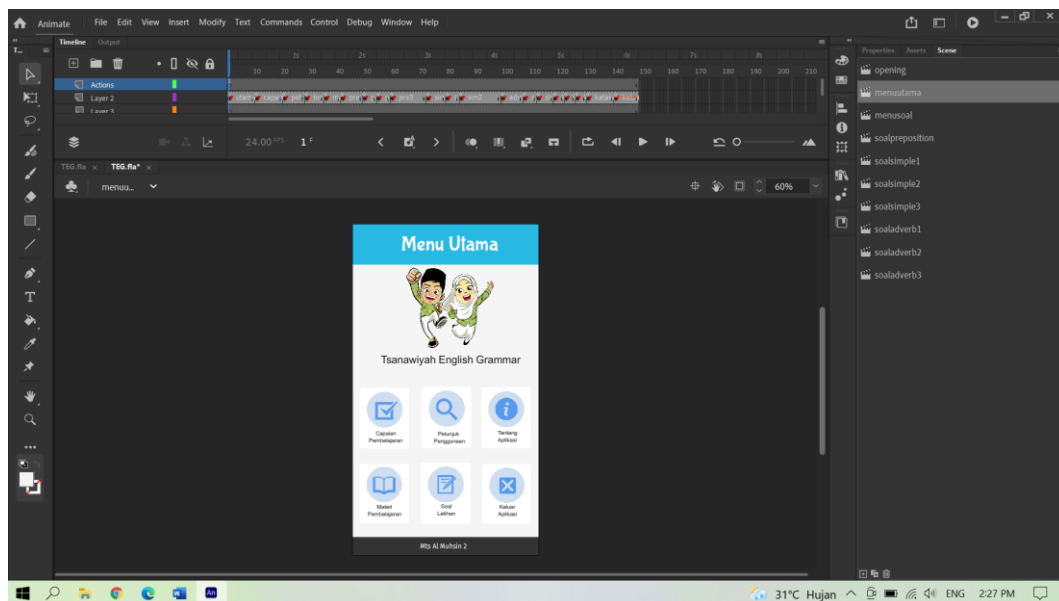
```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menuutama");
```

```
}
```

```
stop();
```

### 3. TAHAP MENYUSUN MENU UTAMA



Pada menu utama ini terdapat 6 tombol yang bisa dimanfaatkan oleh peserta didik. Tombol-tombol ini sudah diberi nama dan akan digerakkan script. Adapun tombol-tombolnya adalah sebagai berikut: a) capaian pembelajaran b) Petunjuk penggunaan c) materi pembelajaran d) tentang aplikasi e) soal latihan dan f) Exit

Script pertama frame pertama adalah ini:

```
/* Click to Go to Scene and Play  
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and  
frame.
```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
btn_soal.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_14);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_14(event:MouseEvent):void  
{  
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menusoal");  
}
```

Script frame ke 10 dibawah ini;

```
stop();
```

```
btn_back.addEventListener(MouseEvent.CLICK,kembali);
```

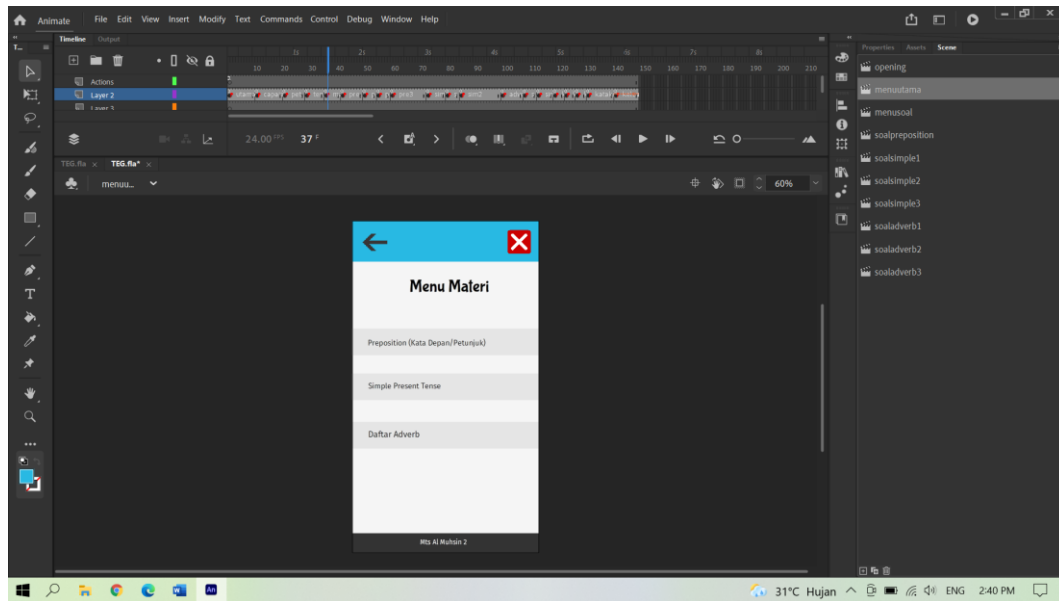
```
function kembali(evt:MouseEvent):void{  
    gotoAndStop("utama");  
}
```

```
keluarserius_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,end);
```

```
function end(evt:MouseEvent):void{  
    gotoAndStop("keluarserius");  
}
```



Script frame ke 37 dibawah ini;



```
stop();
```

```
btnback2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,kembaliiii2);
```

```
function kembaliiii2(evt:MouseEvent):void{
```

```
    gotoAndStop("utama");
```

```
}
```

```
keluarserius_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,keluarah);
```

```
function keluarah(evt:MouseEvent):void{
```

```
    gotoAndStop("keluarserius");
```

```
}
```

```
btn_preposition.addEventListener(MouseEvent.CLICK,preposisi);
```

```
function preposisi(evt:MouseEvent):void{
```

```
    gotoAndStop("preposition");
```

```
}
```

```
btn_simple.addEventListener(MouseEvent.CLICK,simplee);  
function simplee(evt:MouseEvent):void{  
    gotoAndStop("simple");  
}
```

```
xa.addEventListener(MouseEvent.CLICK,adverbneww);  
function adverbneww(evt:MouseEvent):void{  
    gotoAndStop("adverbnew1");  
}
```

Script frame ke 70 dibawah ini;

```
backsimple.addEventListener(MouseEvent.CLICK,simplekemateri);  
function simplekemateri(evt:MouseEvent):void{  
    gotoAndStop("materi");  
}
```

```
b.addEventListener(MouseEvent.CLICK,simple1ke2);  
function simple1ke2(evt:MouseEvent):void{  
    gotoAndStop("sim1");  
}
```

Script frame ke 140 dibawah ini;

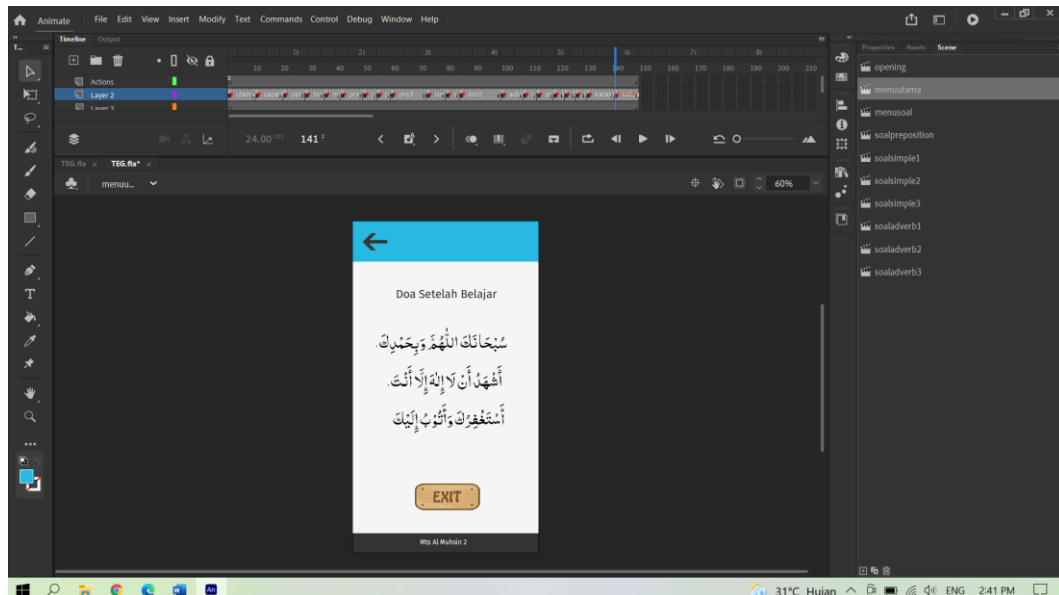
```

stop();
btnback2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,kemballii2);
function kemballii2(evt:MouseEvent):void{
    gotoAndStop("utama");
}
ext.addEventListener(MouseEvent.CLICK,extt);
function extt(evt:MouseEvent):void{
    NativeApplication.nativeApplication.exit(0);
}

```

Pada menu utama ini hampir semua script itu sama, yang membedakan hanya nama tombolnya. Jadi tinggal mengganti nama tombolnya dan label yang dituju.

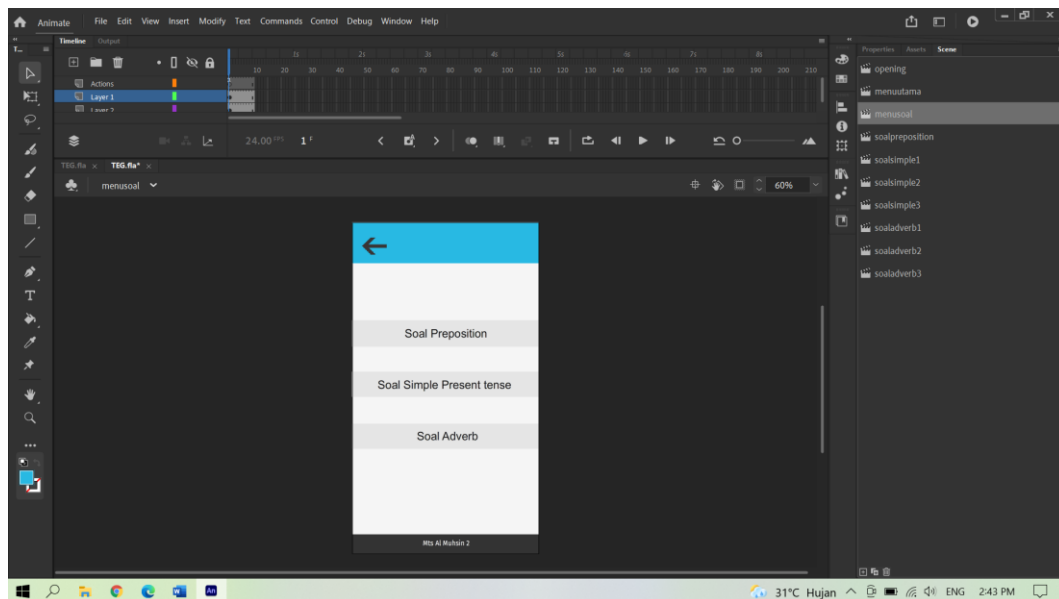
Pada akhir menu utama terdapat tombol exit dan audio doa penutup.



Adapun script untuk exit adalah sebagai berikut:

```
stop();  
btnback2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,kemballii2);  
function kemballii2(evt:MouseEvent):void{  
    gotoAndStop("utama");  
}  
  
ext.addEventListener(MouseEvent.CLICK,extt);  
function extt(evt:MouseEvent):void{  
    NativeApplication.nativeApplication.exit(0);  
}
```

#### 4. TAHAP MENYUSUN SOAL LATIHAN / QUIZ



Terdapat 3 jenis soal disini, sesuai dengan materi. Masing masing soal atau quis terdapat 10 pertanyaan pilihan ganda. Quis ini akan mengeluarkan respon jawab benar atau salah ketika menggunakan aplikasi. Siswa juga akan tahu nilai akhir dari setiap quiz ini.

Scriptnya adalah sebagai berikut :

```
/* Click to Go to Scene and Play
```

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
stop();
```

```
btn_soalpreposition.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene);
```

```
function fl_ClickToGoToScene(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
        MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "soalpreposition");
    }
}
```

*/\* Click to Go to Scene and Play*

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

*\*/*

```
btn_soaladverb.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_11);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_11(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "soaladverb1");
```

```
}
```

*/\* Click to Go to Scene and Play*

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```

*/

soalsimplepusat.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_12);

function fl_ClickToGoToScene_12(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "soalsimple1");
}

/* Click to Go to Scene and Play
Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and
frame.

```

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

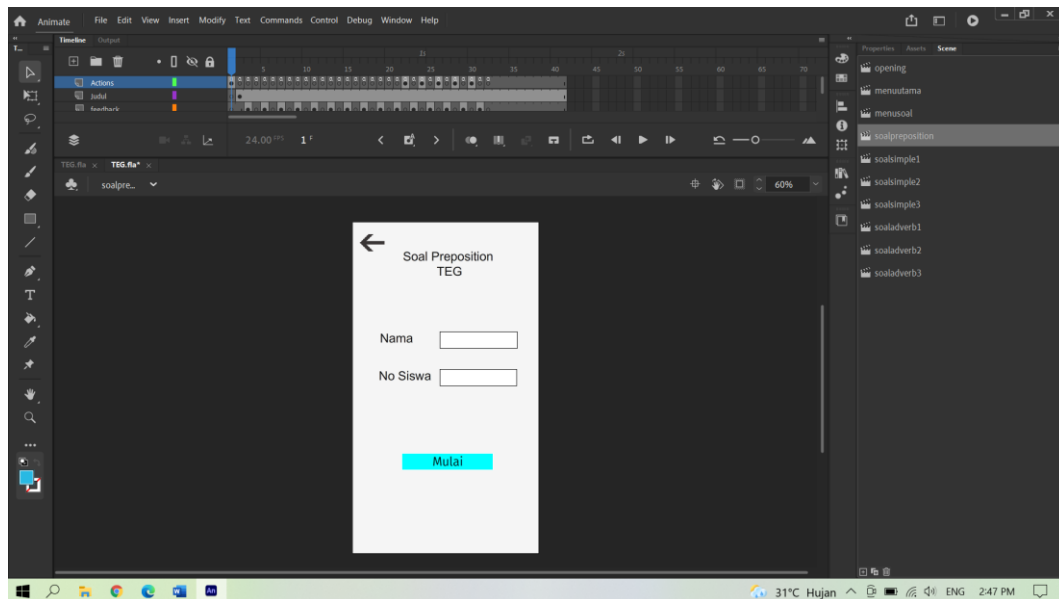
```

*/

backsoalmenuutama.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_15);

function fl_ClickToGoToScene_15(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menuutama");
}

```



Sebelum memulai program siswa akan memasukan nama dan no siswa kemudian klik MULAI.

Scriptnya adalah sebagai berikut:

```
stop();  
var nilainya;  
var dnama:String;  
var dnim:String;  
var kunci:String,  
  
jawaban:String,  
betul:int = 0,  
salah:int = 0,  
soal:int = 1,  
macamnya:int = 15,  
tampilnya:int = 10;  
var macamarray:Array = new Array();  
for (var i:int=1; i<=macamnya; i++)
```



```

{
    macamarray[i - 1] = i;
}
function randomize( a : *, b : * ):int
{
    return ( Math.random() > .5 ) ? 1 : -1;
}
macamarray = macamarray.sort(randomize);
function kliksiap(event:MouseEvent):void
{
    captureText();
    gotoAndStop(2*macamarray[soal-1]);
}
tbsiap.addEventListener(MouseEvent.CLICK,kliksiap);
function captureText():void {
    dnama=nama.text;
    dnim=nim.text;
}
function klika(event:MouseEvent):void
{
    jawaban = "a";
    nextFrame();
}
function klikb(event:MouseEvent):void
{
    jawaban = "b";
    nextFrame();
}
function klikc(event:MouseEvent):void
{

```

```
jawaban = "c";
nextFrame();
}
```

```
function kliklanjut(event:MouseEvent):void
{
if (soal<tampilnya+1)
{
    gotoAndStop(2*macamarray[soal]);
}
else
{
    gotoAndStop("resume");
}
}
```

```
/* Click to Go to Scene and Play
```

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

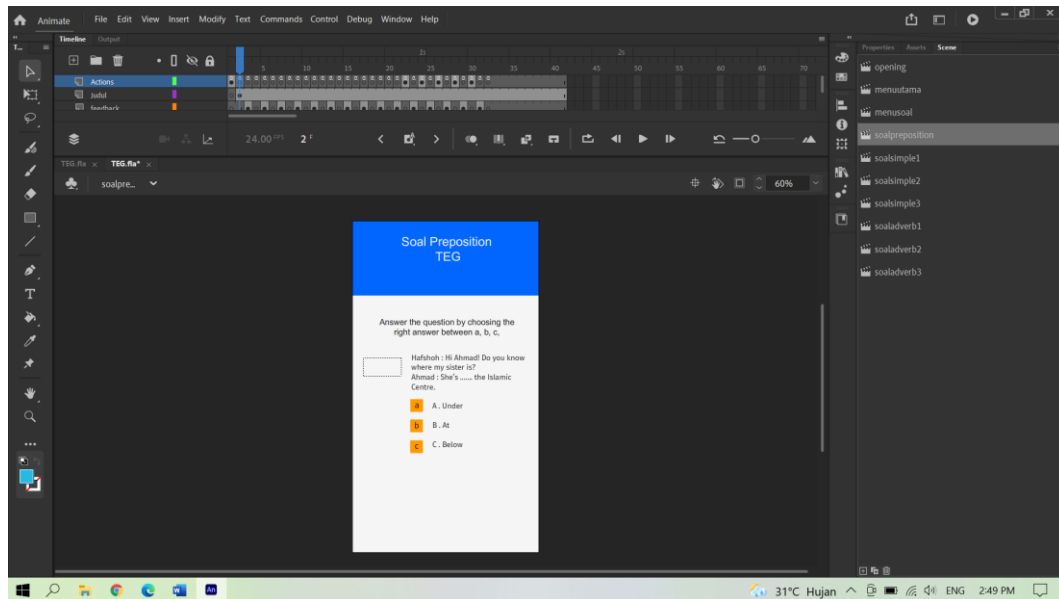
1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```
*/
```

```
bts1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_17);
```

```
function fl_ClickToGoToScene_17(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menusoal");
}
```

Setelah login dan memasukan nama, maka akan keluar tampilan berikut :



Terdapat tampilan soal pertama pilihan ganda. Soal ini jumlahnya ada 20 per tema/ materi. Dari 20 soal ini hanya dimunculkan 10 saja secara acak. Jadi kerika awal belajar dan selesai mereka mengulangi lagi soal yang tadi maka isi soal akan berubah. Adapun scriptnya adalah sebagai berikut:

```
kunci = "b";
```

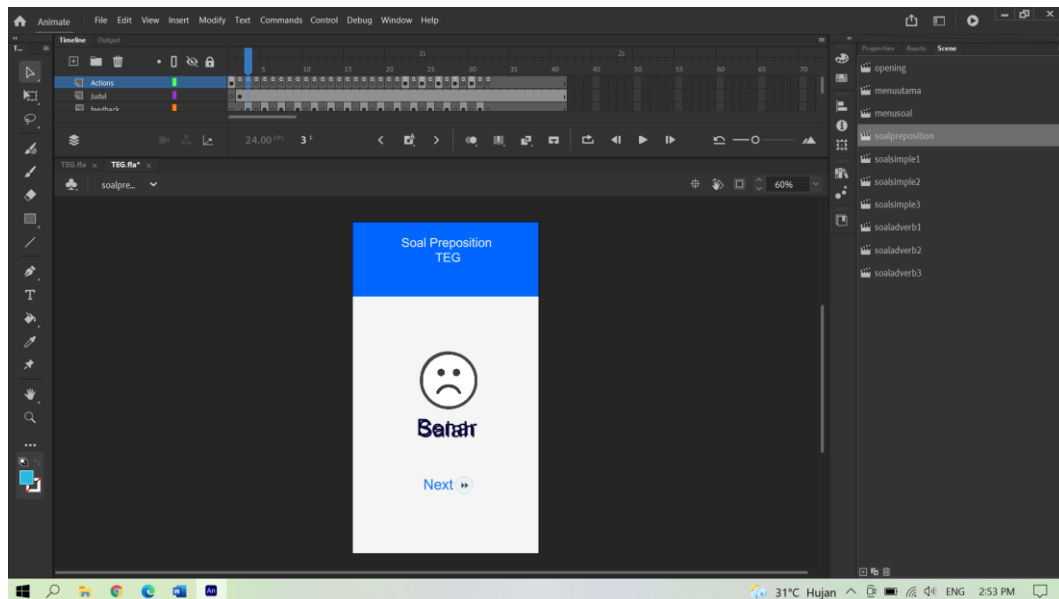
```
soalnya.text = " NO " + soal.toString();
```

```
pila.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clika);
```

```
pilb.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clikb);
```

```
pilc.addEventListener(MouseEvent.CLICK,clikc);
```

Nah, pada frame berikutnya terdapat tampilan respon soal berupa gambar smile dan sad smile.



Scriptnya adalah sebagai berikut:

```
if (jawaban == kunci)
```

```
{
```

```
    betul += 1;
```

```
    resbetul.visible = true;
```

```
    ressalah.visible = false;
```

```
}
```

```
else
```

```
{
```

```
    salah += 1;
```

```
    resbetul.visible = false;
```

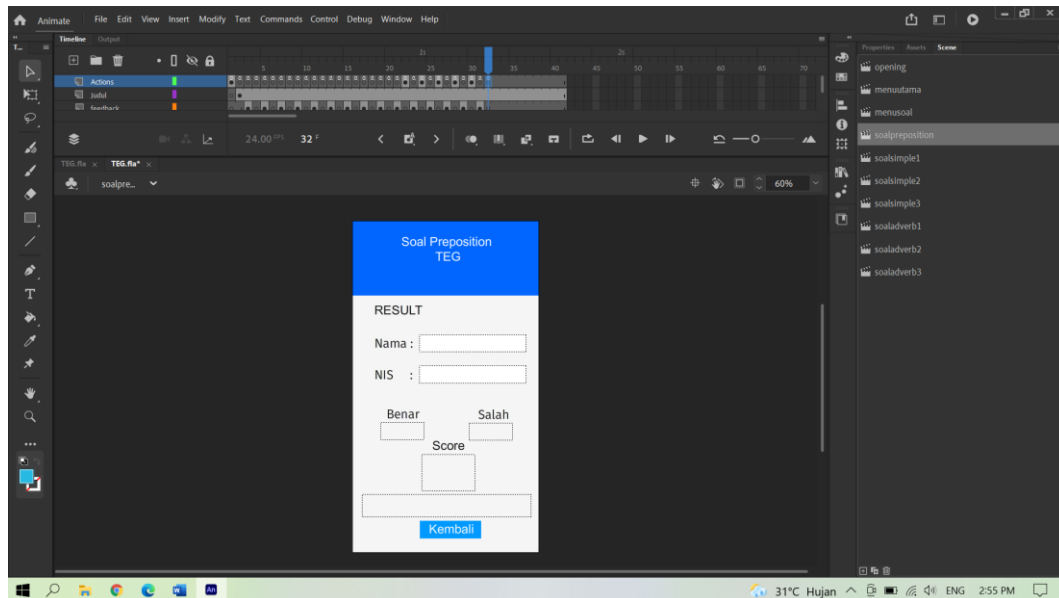
```
    ressalah.visible = true;
```

```
}
```

```
soal += 1;
```

```
tblanjut.addEventListener(MouseEvent.CLICK, kliklanjut);
```

Pada soal 1-20 scriptnya hampir sama semua, yang membedakan hanya soalnya, dan kunci jawabannya. Setelah mengerjakan soalnya, maka akan tampil skor hasil siswa. Tampilannya adalah sebagai berikut;



Untuk scriptnya adalah sebagai berikut;

```
disnama.text=dnama;
```

```
disnim.text=dnim;
```

```
betulnya.text = betul.toString();
```

```
salahnya.text = salah.toString();
```

```
nilainya.text = betul/10 * 100;
```

```
function klikulang(event:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(1);
```

```
}
```

```
if (betul == 10)
```

```
{
```

```
    komentar.text = "Jawaban Anda sempurna";
```

```

    }
else
{
    if (betul>2)
    {
        komentar.text = "Maaf Masih ada salahnya, belajar lagi ya!";
    }
else
{
        komentar.text = "Anda harus belajar lagi!";
    }
}

```

```

import flash.net.navigateToURL;
import flash.net.URLVariables;
import flash.net.URLRequest;
import flash.net.URLRequestMethod;

```

```

/* Click to Go to Scene and Play

```

Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame.

Instructions:

1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.
2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene.

```

*/

```

```

tbulangkemenusoal.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToGoToScene_4);

```

```
function fl_ClickToGoToScene_4(event:MouseEvent):void
{
    MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menusoal");
}
```

Total scene soal ada 7 , masing masing scene punya materi yang berbeda. Siswa dibiasakan mengerjakan soal latihan secara acak sesuai tema dan materi yang ada.

Demikian Script 3.0 yang bisa saya sampaikan, karena banyaknya script yang terdapat dalam aplikasi ini tidak semua dapat saya tampilkan karena begitu banaknya.

bila menghendaki script lebih lanjut dapat menghubungi pengembang kembali.

## Terima Kasih

File Aplikasi dapat diunduh secara gratis pada link dibawah ini:

[https://drive.google.com/file/d/1Gs20FxzyKutMNGD4pTY39YPm3QK\\_4j2F/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Gs20FxzyKutMNGD4pTY39YPm3QK_4j2F/view?usp=sharing)