

Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris Pada Kelas 2 Sekolah Dasar

Mohammad Sofyan^{1*}, Syahrir Abdussamad², Zainudin Bonok³

¹²³Program Studi Teknik Elektro

¹²³Universitas Negeri Gorontalo

Gorontalo, Indonesia

e-mail: *mohsofyan15@gmail.com

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Terlebih untuk siswa Sekolah Dasar. Metode pembelajaran dari guru masih menggunakan metode teaching, maksudnya semua materi berasal dari guru yang dilakukan tanpa menggunakan sarana atau media bantuan apapun. Tujuan diadakannya tugas akhir ini adalah pengadaan media interaktif bagi siswa Sekolah Dasar khususnya siswa kelas 2, guna meningkatkan mutu dan sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk siswa kelas 2. Multimedia pembelajaran interaktif bahasa inggris menggunakan metode listening, reading, speaking dan writing, menggunakan software Adobe Flash CS 5.5 dan software pendukung lain.

Kata Kunci : Aplikasi; Multimedia; Media Pembelajaran.

Abstract

English is one of the subjects considered difficult by students. Especially for elementary school students. The learning method from the teacher still uses the teaching method, meaning that all material comes from the teacher which is carried out without using any media or assistance. The purpose of this final project is to provide interactive media for elementary school students, especially grade 2 students, in order to improve quality and as an interactive learning tool for grade 2 students. Multimedia interactive English learning using listening, reading, speaking and writing methods, using Adobe Flash software CS 5.5 and other supporting software.

Keywords: Applications; Multimedia; Learning Media.

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring perkembangan teknologi.

Sebagai salah satu contohnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran. Hingga saat ini masih ada guru yang menyampaikan pelajaran pada siswa sekolah dasar masih dalam bentuk buku karena Informasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku terkadang membuat seorang anak kurang tertarik, karena media pembelajaran yang ditampilkan oleh buku hanya berupa teks dan pada tampilan isi buku yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya monoton (tidak gerak, hitam putih). Hal ini dapat menyebabkan seorang siswa akan cepat

merasa jenuh dan minat belajar pun akhirnya dapat berkurang.

Sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar penting sekali adanya media multimedia, karena multimedia merupakan salah satu media penyampaian pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai pembelajaran bagi anak. Sehingga sangat dibutuhkan adanya perangkat multimedia yang mampu menarik minat belajar serta meningkatkan nilai kecerdasan anak. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar terutama untuk kalangan siswa tingkat 2 SD pada materi pelajaran bahasa inggris yaitu dengan menyampaikan pelajaran yang sudah diaplikasikan kedalam perangkat multimedia. Dengan adanya multimedia ini diharapkan dapat melahirkan suasana baru yang menyenangkan dalam proses belajar siswa. Fakta menyatakan bahwa menyampaikan informasi dengan multimedia dapat meningkatkan ingatan dalam belajar karena materi dalam bentuk

audio visual akan lebih mudah ditangkap dan secara fisiologis manusia akan lebih peka menggunakan inderanya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji validitas produk pembelajaran yang dihasilkan. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia untuk mata pelajaran bahasa Inggris kelas 2 sekolah dasar.

Perangkat lunak digunakan untuk membuat dan menggabungkan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video. Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut:

- ✓ Adobe Flash CS 5.5
Merupakan *software* utama dalam pembuatan aplikasi multimedia pada tugas akhir ini, berfungsi untuk mengintegrasikan tampilan gambar, teks, suara dan animasi sehingga menghasilkan aplikasi multimedia yang menarik.
 - ✓ Adobe Photoshop CS 5
Software ini digunakan untuk editing gambar – gambar yang nantinya diimpor ke Adobe Flash CS5.5. Karena kedua *software* tersebut merupakan satu produk atau sama produk dari Adobe, maka mudah dalam pengintegrasian warna,
 - ✓ Audacity
Software ini digunakan untuk editing *sound* (suara) seperti merekam suara, menggabungkan suara dan pemotongan suara.
 - ✓ TTS (*Text to Speech*)
Software ini digunakan untuk membaca tulisan yang nantinya akan di masukan kedalam website.
- Hal-hal yang perlu dilakukan dalam menyelesaikan penelitian adalah sebagai berikut:
- a. Merancang *draft* aplikasi
Langkah awal dalam membuat aplikasi multimedia ini adalah membuat rancangan konsep atau *draft* yang dapat menarik perhatian pengguna. Konsep dibuat berdasarkan ide dan kreatifitas yang dimiliki.
 - b) Membuat Aplikasi Multimedia.

Membuat aplikasi dan mengintegrasikan semua elemen – elemen yang dibutuhkan seperti gambar, teks, suara sehingga dihasilkan aplikasi multimedia yang bagus.

- c) Membuat Web
Aplikasi Multimedia ini nantinya akan di input kedalam website yang nantinya dapat diakses oleh publik.
- d) Melakukan *Testing* (pengujian).
Aplikasi multimedia diuji untuk menentukan kelayakan, jikalau tidak layak maka dilakukan perbaikan dimulai dari langkah awal sampai aplikasi tersebut benar - benar layak. Selain itu, dalam proses pengujian juga dilakukan pencarian kesalahan – kesalahan yang mungkin terjadi dalam proses menjalankan aplikasi.
- e) Perbaikan.
Aplikasi multimedia diperbaiki sesuai dengan koreksi yang diperoleh dari hasil pengujian. Jika seluruh koreksi selesai diperbaiki maka aplikasi di tes kembali.
- f) Proses *Finishing*.
Setelah dilakukan *testing* dan perbaikan, proses yang terakhir yaitu *finishing*. Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi di *Input* kedalam Sebuah website, sehingga bisa di akses oleh orang banyak.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan alat bantu pembelajaran dengan multimedia dilakukan untuk membantu guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran bahasa Inggris ini dibuat untuk kelas 2 sekolah dasar.

Penerapan komputer sebagai media dalam dunia pendidikan sangatlah membantu bagi tenaga pengajar khususnya, dimana dengan tampilan yang berbasis komputer ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar.

Adapun tahapan pembuatan materi ajar untuk semester 1 adalah mendengarkan (*Listening*), membaca (*Reading*), berbicara (*speaking*) dan menulis (*writing*).

Tahapan Pembuatan Materi Aplikasi Multimedia A. Listening (Mendengarkan)

a) Abjad (Alphabet)

Setelah aplikasi terbuka ubah tampilan layar pada *property-size* menjadi 800 x 600. Setelah terbuka buat sebuah background, karena disini hanya mengambil dari google jadi cara mengimportnya dengan cara klik file – import – import to library.

Setelah selesai memilih gambar atur letak posisi background pada lembar kerja. Setelah membuat background, kemudian tuliskan teks dengan memilih text tool pada menu bar sebelah kiri. Setelah membuat teksnya dan mengaturnya import satu gambar lagi yaitu buttonnya. Setelah selesai membuat tombol, tambahkan layer dan scene, masing masing terbagi menjadi empat, untuk menambahkan layer pilih New Layer, sedangkan untuk menambahkan scene pilih Insert – Scene



Gambar 1 Menambahkan scene

Setelah selesai membuat dan mengimport semua yang diperlukan, atur masing – masing tampilan dari scene dan layer seperti pada gambar berikut 2.



Gambar 2 Mengatur tatanan bentuk animasi

Kemudian tambahkan action script 2.0 pada masing masing tombol, caranya klik kanan pada tombol dan pilih action dan tuliskan perintah didalamnya seperti ini:

```
on (release) {
```

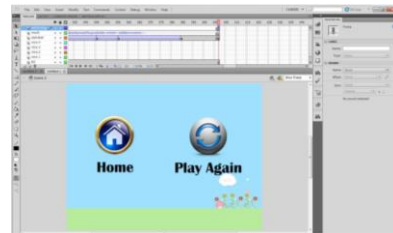
```
gotoAndPlay("Scene 2",1);  
}  
on (press) {  
stopAllSounds();  
}
```

Setelah selesai memberikan perintah, kemudian mulai dengan membuat animasi pada masing masing scene. Pada scene 1 atur animasinya dan tambahkan suara didalamnya sehingga animasi dapat berjalan sesuai dengan bunyi suara yang dimasukkan kedalam lembar kerja seperti yang diperlihatkan pada gambar 3.



Gambar 3 Penyesuaian animasi

Setelah selesai membuat animasinya, kemudian membuat tombol kembali ke halaman awal dan memberikan teks pada tombol dan memberikan perintah di didalam tombolnya seperti gambar 4 :



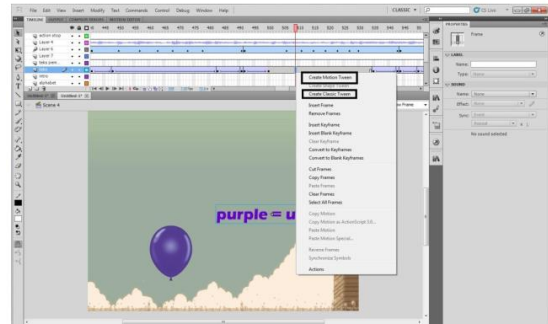
Gambar 4. Pengaturan tata letak

b) Angka (Numbers)

Membuat scene dan mengubah tampilan layar pada *property-size* menjadi 800 x 600. Setelah membuat ukuran layar, import gambar untuk *background home animasi* yang sebelumnya import filenya ke *library* dan *Drag & Drop* ke dalam. Kemudian selanjutnya import file soundnya yang berekstensi wav kedalam halaman kerja dan *drag & drop* ke dalam lembar kerja dan disesuaikan dengan lagu yang diperlihatkan pada gambar 5.



Gambar 5 Pembuatan animasi



Gambar 7. Pembuatan animasi create motion tween

Setelah selesai membuat animasi kemudian dilanjutkan dengan membuat tombol-tombol penutupnya dengan memberikan perintah.

c) Warna (Color)

Untuk pembuatan color yaitu konsepnya sama dengan pembuatan angka dan abjad tinggal menambahkan keperluan untuk materi color atau warna. Setelah membuat penyesuaian untuk backgroundnya, buat animasinya sekaligus menginput suara kedalam frame seperti diperlihatkan pada gambar 6.



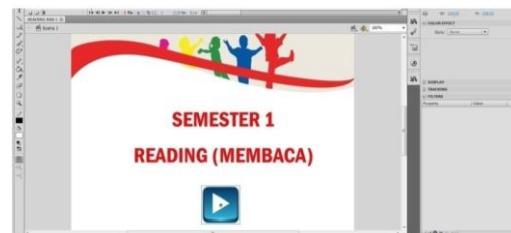
Gambar 6. Pembuatan animasi

Pada pembuatan animasi untuk balonnya yaitu menggunakan *Create Motion Tween* dan *Create Classic Tween* untuk animasinya. Caranya yaitu dengan mengklik kanan frame seperti pada gambar 7.

Setelah menyelesaikan animasi pada frame kemudian tinggal membuat tombol akhirnya seperti pada cara kerja sebelumnya.

B. Reading (Membaca)

Pada pembuatan reading langkah pertama yang dibuat yaitu membuat backgroundnya dan memasukan teks dan tombol, dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Mengatur peletakan gambar background, teks dan tombol

Setelah tahapan pertama selesai kemudian tambahkan perintah pada tombolnya yaitu dengan mengklik kanan pada tombolnya Kemudian membuat menu pilihan untuk masuk ke bagian masing-masing scene dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Membuat menu

Setelah membuat dan mengatur tatanan menu berikan lagi perintah script pada masing-masing tombol yaitu dengan cara mengklik kanan pada tombol kemudian pilih *Action*. Setelah selesai memberikan perintah buat Scene dan layer baru untuk animasi materinya

a) Angka (Numbers)

Pada pembuatan angka ini yang dibuat terlebih dahulu yaitu dengan mengimport *background*. Kemudian setelah selesai mengimport gambar, buat animasi, dan dalam animasi ini padukan dengan sound agar gambar yang di masukan mengikuti alur suara dan frame seperti gambar 10.

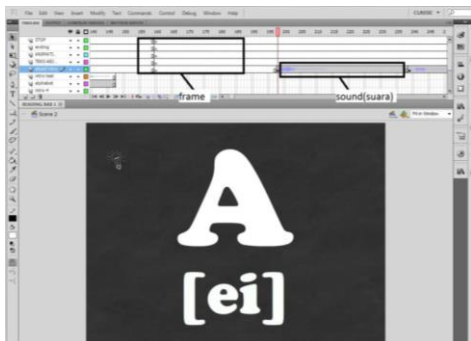


Gambar 10. Pemberian animasi dan suara

Setelah selesai menginput gambar, gambar tombol-tombol tersebut di convert menjadi tombol dengan cara klik kanan pada gambar kemudian pilih *convert to symbol* perintah script untuk tombol.

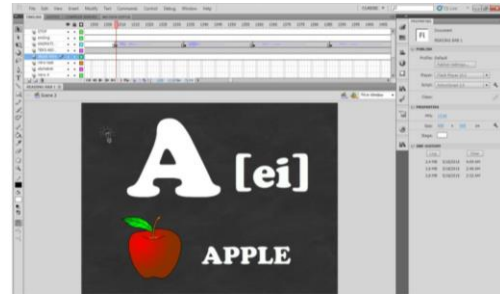
b) Abjad (Alphabet)

Pembuatan animasi abjad yaitu menggunakan *Text Tool* seperti pada gambar 11 untuk membuat huruf-hurufnya dan memasukkan suara kedalam frame, cara pembuatannya hampir sama dengan pembuatan angka.



Gambar 11. Pembuatan dengan Text Tool dan penginputan suara

Pembuatan teksnya tinggal menyesuaikan dengan animasi dan suara, dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Penyesuaian teks, gambar dan animasi

Apabila semua animasi sudah disesuaikan, tinggal memasukan lagi tombol untuk memutar kembali dan kembali ke halaman awal atau *home*, tapi sebelum itu *drag and drop* gambarnya kedalam lembar kerja lalu convert gambarnya menjadi *button* atau tombol dan sekaligus memberikan perintah *scriptnya* pada tombol.

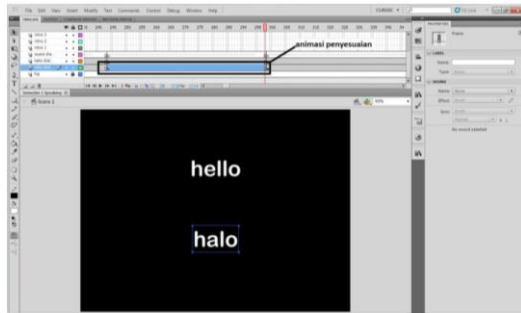
C. Speaking (Berbicara/Dialog)

Pada proses pembuatan materi *speaking* ini hampir sama cara pembuatannya seperti cara pembuatan materi-materi sebelumnya, pertama dengan membuat menu *homenya*, untuk *backgroundnya* yaitu mengimportnya dan memilih *Text Tool* untuk membuat keterangan teksnya, kemudian mengimport lagi gambar yang akan dijadikan tombol dan mengconvertnya menjadi *button* atau tombol. Pembuatan halaman awal diperlihatkan pada gambar 13.



Gambar 13. Pembuatan halaman awal

Kemudian setelah itu tambahkan scene baru dan layer baru untuk tempat animasi speaking atau tempat dialog animasinya. Langkah selanjutnya setelah menambahkan layer dan *scene* baru masuk ke scene baru dan membuat ukuran layar menjadi 800 x 600, setelah selesai memberikan warna latar belakangnya, lalu memasukkan teks untuk keperluan animasinya dan suaranya pada lembar kerja animasi. Seperti yang diperlihatkan pada gambar 14.



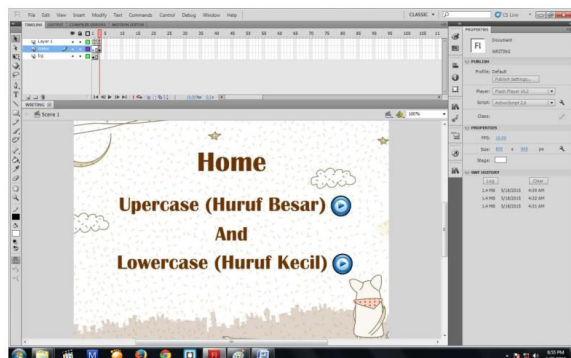
Gambar 14. Penyesuaian teks, sound dan animasi.

Langkah selanjutnya setelah menyesuaikan animasinya, lalu membuat tombol untuk kembali ke halaman awal. Penginputannya sama dengan penginputan animasi sebelumnya, yaitu dengan *convert* gambar menjadi *button* dan memberikan perintah *script*nya.

D. Menulis (*Writing*)

a) Huruf Besar (*Uppercase*)

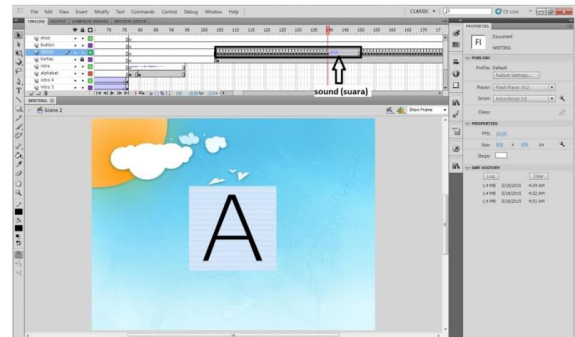
Pada tahap pembuatan awal ini seperti biasanya menginput gambar-gambar dan sound (suara) yang diperlukan untuk keperluan animasi, dan menginputnya kedalam lembar kerja sehingga menjadi seperti gambar 15 dibawah ini.



Gambar 15. Halaman awal writing

Selanjutnya tambahkan scene baru dan layer baru, kemudian didalam scene dan layer baru inilah kita akan membuat animasi tersebut. Kemudian setelah membuat layer baru, tambahkan backgroundnya, yaitu dengan cara klik *File – Import – Import To Library*. Setelah mengimport segala keperluan untuk animasi, lalu atur gambar, dan tambahkan teks pada Framenya, lalu blok framenya hingga batas animasinya, kemudian klik kanan pada frame yang sudah diblok, sehingga muncullah opsi untuk pilihannya. Setelah muncul opsi pilihan selanjutnya pilih *Reverse Frame*. Langkah selanjutnya yaitu

menyisipkan sound atau suara pada framenya, lihat gambar 16.

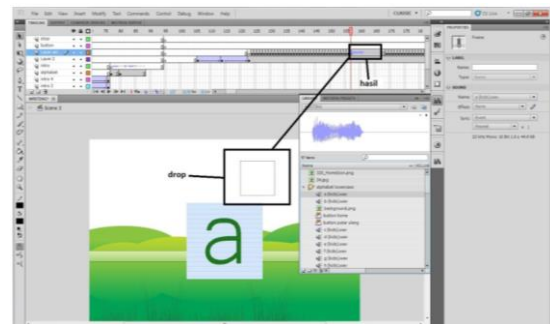


Gambar 16. Penginputan sound ke dalam frame

Setelah langkah demi langkah dilakukan seperti hal diatas, tinggal memasukan gambar dan *convert button* dan memberikan perintah *script* didalamnya.

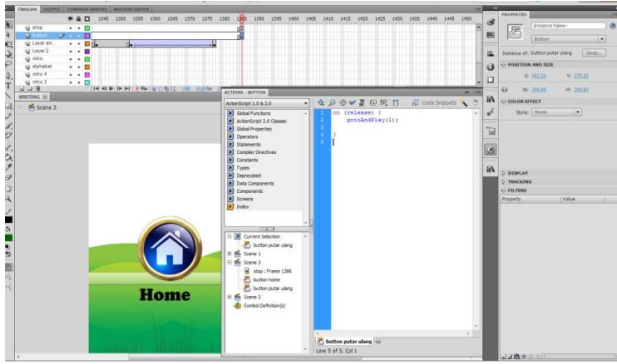
b) Huruf Kecil (*Lowercase*)

Pembuatan animasi huruf kecil sama dengan tahapan pembuatan huruf besar yang membedakannya pada background dan teksnya yang diganti. Langkah selanjutnya *drag and drop sound* ke dalam frame, dengan cara klik lembar kerja kemudian pilih suara yang akan dimasukkan dan drop kedalam lembar kerja.



Gambar 17. Proses drop file ke lembar kerja

Setelah langkah demi langkah dilakukan, selanjutnya tinggal menginput tombolnya kedalam lembar kerja dan memberikan perintah *script* yaitu dengan cara klik kanan tombol dan pilih *action*.



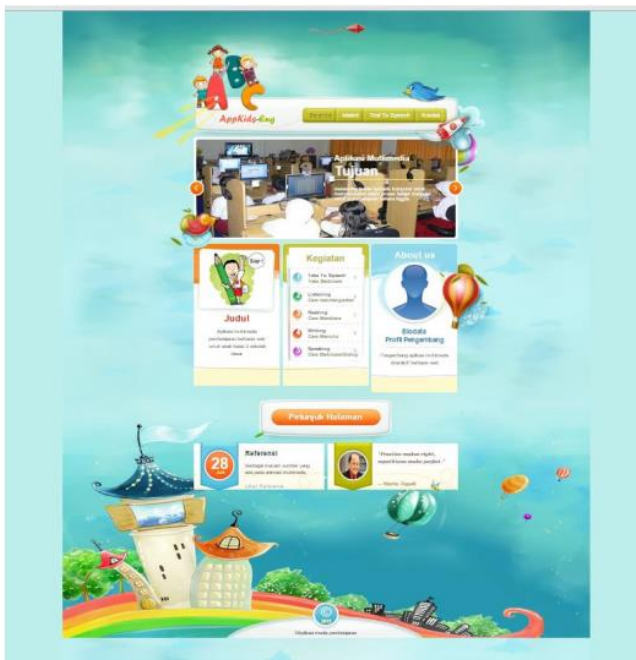
Gambar 18. Pemberian script pada tombol

Tahapan Pembuatan Website

Pada pembuatan website ini yaitu menggunakan teks editor adobe brackets karena enak dipandang dan teks editornya tidak berbelit belit. Website yang dibuat ini yaitu website statis, menggunakan Html Css Dan Javascript.

Membuat Halaman Beranda

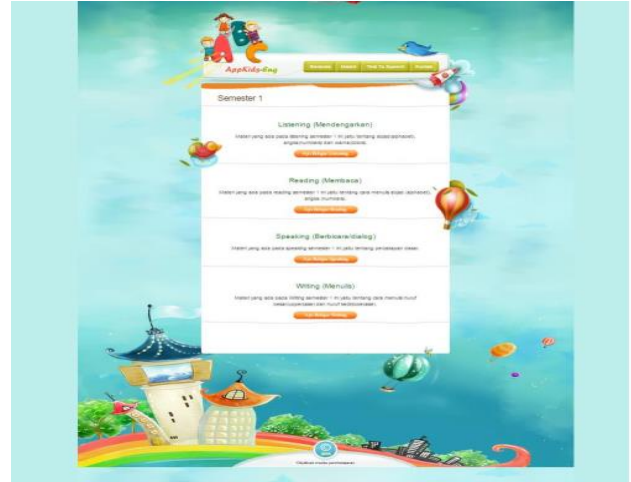
Pada pembuatan menu home tepat dihalaman awal ini adalah tempat mengetikan teks untuk membuat menu beranda, dapat dilihat pada gambar dibawah



Gambar 19. Tampilan hasil script halaman beranda

Membuat Halaman Materi

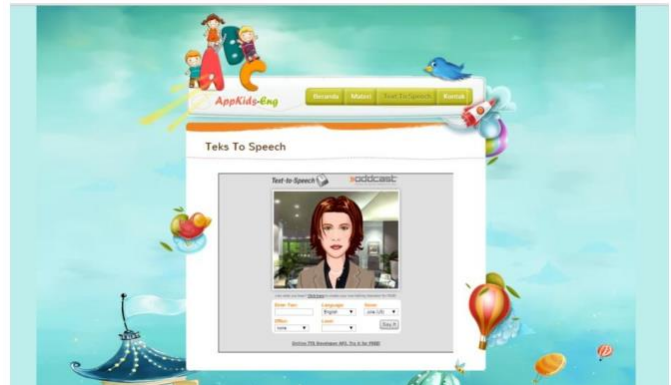
Dalam pembuatan halaman materi ini, pengetikan tetap di editor teks yang sama dan di tempat yang sama. Terlihat pada gambar dibawah



Gambar 20. Hasil tampilan halaman materi semester

Membuat Halaman Teks To Speech

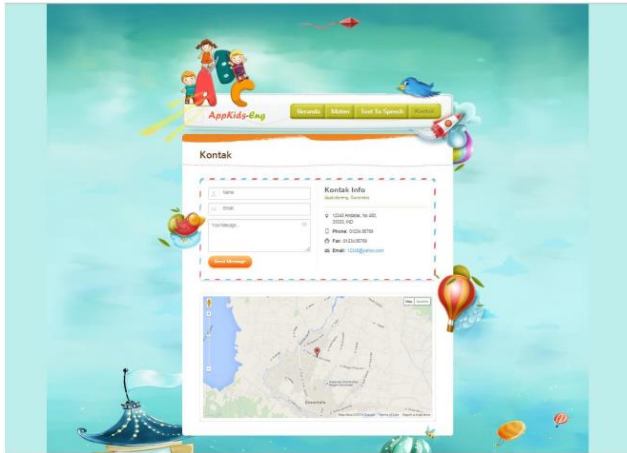
Pada pembuatan halaman teks to speech sama dengan sebelumnya, Cuma scriptnya saja yang berbeda. Tampak seperti gambar dibawah.



Gambar 21. Hasil tampilan halaman teks to speech

Membuat Halaman Kontak

Pembuatan halaman teks to juga saya mengedit teksnya tetap di tempat yang sama Cuma perbedaannya pada script saja. Dibawah ini tampilan screen shotnya.



Gambar 22. Hasil tampilan halaman kontak

IV. KESIMPULAN

Dengan adanya aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Inggris ini, maka dapat membantu dan mempermudah proses belajar sekaligus melatih kemampuan bahasa Inggris anak, khususnya mengenai kosakata dan pengucapannya. Aplikasi ini dapat menumbuh kembangkan minat, imajinasi dan sekaligus memotivasi anak untuk belajar bahasa Inggris. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya adalah 1). Memperbanyak *content* atau isi materi yang disajikan, sehingga aplikasi lebih lengkap dan menarik; 2). Dalam penggunaannya, disarankan didampingi oleh orang yang lebih mengerti (orang tua, kakak, ataupun guru) agar anak lebih paham dan mengerti dalam mempelajari materi yang ada; 3).

Penggunaan alat perekam yang lebih bagus sehingga dapat meningkatkan kualitas suara.

Daftar Pustaka

- [1]. Anonim. 2006. *Multimedia dan Pemrograman*. [Http://www.seamolec.or.id](http://www.seamolec.or.id)
Alphabet - iChild.co.uk
- [2]. *Alternatif Pembelajaran Bahasis Berbasis Konsep Multimedia*. [Http://www.apfi-ppsi.com/candence22/candence22-8.html](http://www.apfi-ppsi.com/candence22/candence22-8.html)
- [3]. *Belajar Sambil Bermain Dengan Komputer*. 2007. *Cheerful by twisterium*
- [4]. Dewanti R. 1995. *Mengenal Bahasa Inggris jilid 2*. Kanisius. Yogyakarta
- [5]. [Http:// Pendidikan.net](http://Pendidikan.net)
- [6]. [Http://www.E-smartschool.com](http://www.E-smartschool.com).
- [7]. [Http://www.sahabatnestle.co.id](http://www.sahabatnestle.co.id)
- [8]. Haryono, R. 2000. *English For Child*. PT. Putra Pelajar. Gresik
- [9]. Haryanto, K. 1999, *Konsep dan Perancangan Database*. Andi. Yogyakarta
- [10]. Handayani, T. H. 2007. *Pembelajaran elektronik (E-LEARNING)* : Johan, R. 1999. *English For elementary School Student*. PT. BPK Gunung Mulia. Jakarta.
- [11]. Pramono, Y.G. H. 2004. *Bilamanakan Multimedia Menunjang Kualitas Pembelajaran ?*. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran. Jakarta
- [12]. *Peran Komputer Bagi Pendidikan Anak*. 2007.