

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN BAHASA INGGRIS DI SD NEGERI 1 TEGALGEDE

Fajar Ahmad Zaetuni¹, Ina Najiyah²

Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jalan Sekolah Internasional No.1-2, Antapani – Bandung, 022-7100124
e-mail: ahzayfajar19@gmail.com

Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya, 022-7100124
e-mail: inajiyah@ars.ac.id

Abstrak

Bahasa Inggris sangat penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini. Namun kebijakan pembelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar belum diikuti dengan usaha yang maksimal baik dari pihak pemerintah maupun sekolah, terutama guru untuk memaksimalkan pembelajaran. Guru hanya mengandalkan metode ceramah sehingga membuat siswa menjadi kurang tertarik untuk mengikuti materi pembelajaran bahasa Inggris. Melihat permasalahan ini maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi media interaktif pengenalan bahasa Inggris untuk membantu guru agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu MDLC, metode ini terdiri dari enam tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat sebuah aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis dekstop memberikan kemudahan, dan proses pembelajaran di SD Negeri 1 Tegalgede menjadi berfariatif

Kata Kunci: Bahasa Inggris, media pembelajaran, MDLC

Abstract

English as foreign language is very important to be introduced to children early as possible. However, the policy of learning English as a subject of local content in primary schools has not been followed by maximum effort from both the government and schools, especially teachers to maximize learning. Teachers only rely on the lecture method so that makes students become less interested in following English learning materials. Seeing this problem, an interactive learning media is needed. The purpose of this research is to create an interactive media application for the introduction of English to help teachers make learning more effective and enjoyable so that students are more interested in participating in the learning process. The method used in this study is MDLC, this method consists of six stages, namely concept, design, material collection, manufacturing, testing and distribution. The results of this study are made an application of desktop-based English learning media provides convenience, and the learning process in Elementary School 1 Tegalgede becomes varied.

Keyword: English, media education, MDLC

1. Pendahuluan

Perkembangan saat ini telah menempatkan bahasa Inggris sebagai satu-satunya bahasa internasional. Dalam posisinya, bahasa Inggris merupakan bahasa ilmu pengetahuan serta teknologi, karenanya tanpa kemampuan bahasa Inggris seseorang

akan mengalami kesulitan dalam pergaulan dunia. Bahasa Inggris sangatlah penting untuk dikenalkan kepada anak sejak dini. Berbekal 'konsep tersebut, sebagian besar sekolah dasar telah menetapkan bahasa Inggris sebagai muatan lokal (Yamin, 2017).

Namun demikian, kebijakan pembelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan lokal di sekolah dasar belum diikuti dengan usaha yang maksimal baik dari pihak pemerintah maupun sekolah, terutama guru untuk memaksimalkan pembelajaran. Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar selama ini masih banyak yang bersifat konvensional. Dalam mengajar guru hanya mengandalkan metode ceramah. Guru belum banyak menggunakan media pendukung selain buku. Hal inilah yang membuat metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Sehingga menyebabkan kurangnya rasa ketertarikan pada siswa untuk mengikuti materi pembelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu diperlukan media khusus untuk pembelajaran bahasa Inggris yang lebih interaktif dan komunikatif. Dengan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan hal tersebut, metode pembelajaran di sekolah dasar memerlukan adanya inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mengubah model, pola dan media pembelajaran di dunia pendidikan. Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi multimedia seperti penggunaan media audio, audio-visual, maupun software komputer merupakan peluang-peluang yang memungkinkan terjadinya proses peningkatan mutu pembelajaran di dunia pendidikan baik secara kuantitas maupun kualitas. Dalam dunia pendidikan banyak media yang dapat digunakan untuk pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif (Sandri et al, 2019).

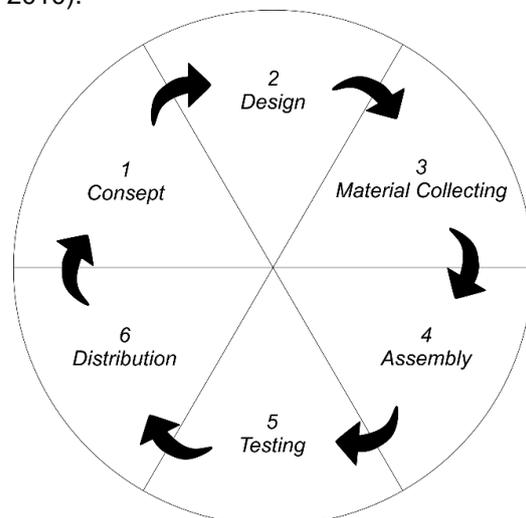
Media pembelajaran Interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan efektif dan efisien (Wibawanto, 2017). Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif akan membuat siswa menjadi lebih tertarik serta mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menarik. Media pembelajaran ini akan dibuat menggunakan *adobe flash*.

Adobe flash dapat menghasilkan media yang interaktif. Media interaktif berbasis *adobe flash* memiliki beberapa

kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media interaktif berbasis *adobe flash* antara lain mengongkretkan pemahaman, dapat mendesain permainan agar lebih menarik dan inovatif, dan dapat divariasikan dengan berbagai animasi, warna, dan suara (Megasafitri, 2018).

2. Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses ataupun kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Dalam hal ini pengembangan media pembelajaran menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle yang terdiri dari 6 tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*. (Binanto, 2010).



Sumber: Nurajizah (2016)

Gambar II. 1. Siklus Pengembangan MDLC

a. *Concept* (Pengonsepan)

Konsep merupakan tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada media pembelajaran sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Pada penelitian ini, tujuan pembuatan aplikasi adalah membantu anak-anak dalam belajar mengenal Bahasa Inggris menggunakan sebuah aplikasi media pembelajaran. Materi pembelajaran yang diambil adalah bahasa Inggris. Konsep penyajian materi yang akan ditampilkan pada media pembelajaran meliputi penjelasan materi berupa teks, gambar, dan video. Isi Media Pembelajaran Media pembelajaran pengenalan bahasa

inggris terdiri dari materi, *quiz*, video, dan *puzzle*.

b. *Design* (Perancangan)

Desain akan menterjemahkan kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum diimplementasikan. Proses ini berfokus pada perancangan materi, *UML*, dan *storyboard*.

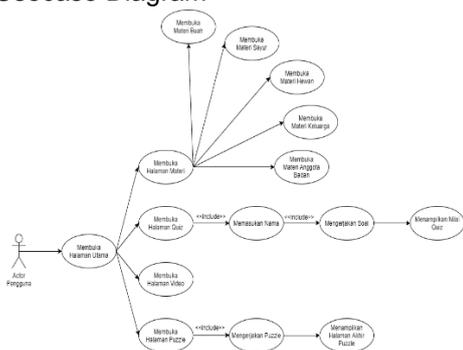
1) Materi

Materi pada media pembelajaran ini adalah pengenalan bahasa inggris yang di dalamnya terdapat materi dalam bahasa inggris, bahasa indonesia, dan cara baca dalam bahasa Inggris.

2) UML

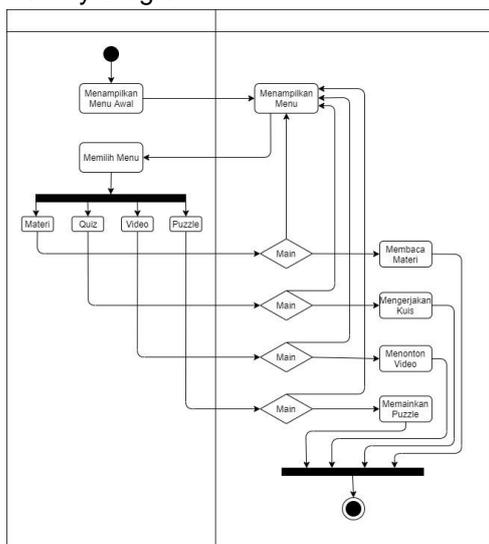
UML digunakan untuk mendesain sistem berjalan dari aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa inggris.

a) Usecase Diagram



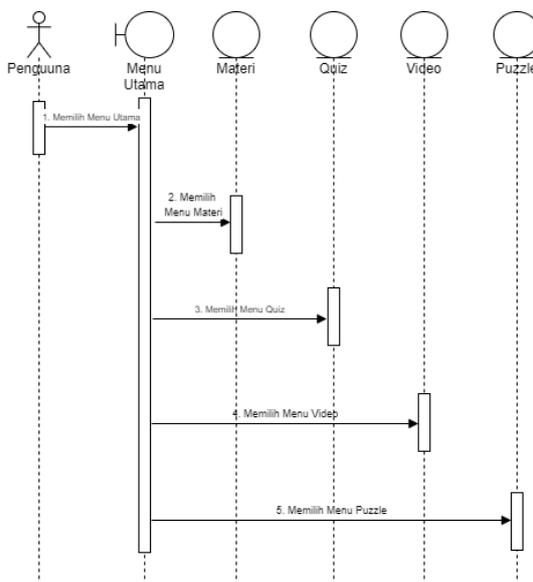
Gambar III. 1. Usecase Diagram Media Pembelajaran

b) Activity Diagram



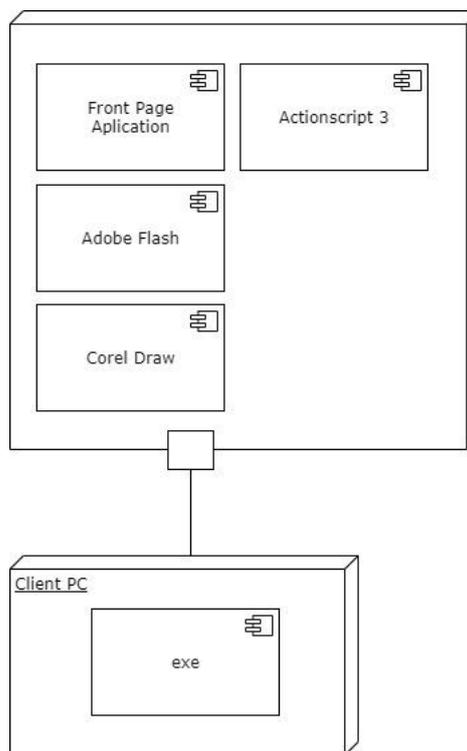
Gambar III. 2. Activity Diagram Halaman Utama

c) Sequence Diagram



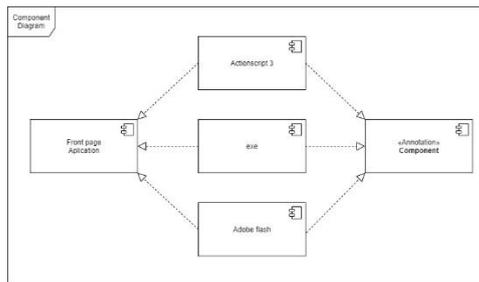
Gambar III. 3. Sequence Diagram Halaman Utama

d) Deployment Diagram



Gambar III. 4. Deployment Diagram Media Pembelajaran

e) Component Diagram



Gambar III. 5. Component Diagram Media Pembelajaran

3) Storyboard

Storyboard dibuat setelah mengetahui rancangan isi dalam setiap bagian media pembelajaran. *Storyboard* memiliki fungsi untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain.

c. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil yang didapatkan pada tahap pengumpulan bahan adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar sebagai penunjang media pembelajaran
- 2) Audio yang berfungsi sebagai musik latar pada media pembelajaran dan musik tombol.
- 3) Video sebagai pelengkap materi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* adalah tahap dimana semua objek atau bahan media pembelajaran dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada storyboard, bagan alir, dan struktur navigasi yang berasal pada tahap design.

3.1.1. Interface

Dalam pembuatan aplikasi ini, dibutuhkan tampilan dari tahapan untuk mempermudah dalam pembuatan aplikasi ini.. Berikut adalah *interface* dari aplikasi media pembelajaran pengenalan bahasa Inggris yang telah dibuat.

1. Halaman Selamat Datang



Gambar III. 6. Halaman Selamat Datang

2. Halaman Utama



Gambar III. 7. Halaman Utama

3. Halaman Materi



Gambar III. 8. Halaman Materi

4. Halaman Sub Materi



Gambar III. 9. Halaman Sub Materi

5. Halaman Awal Quiz



Gambar III.10. Halaman Awal Quiz

6. Halaman Soal Quiz



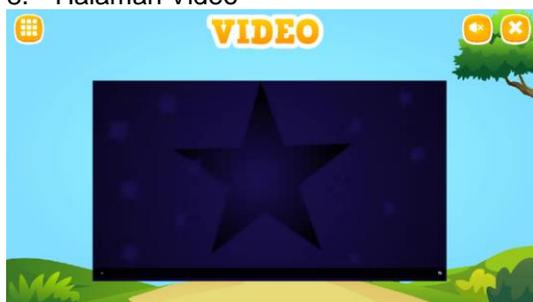
Gambar III. 11. Halaman Soal Quiz

7. Halaman Nilai Quiz



Gambar III. 12. Halaman Nilai Quiz

8. Halaman Video



Gambar III.13. Halaman Nilai Quiz

9. Halaman Puzzle



Gambar III. 14. Halaman Puzzle

10. Halaman Konfirmasi Keluar



Gambar III. 15. Halaman Selamat Datang

3.2. Testing

Pengujian aplikasi media pembelajaran interaktif dilakukan dengan menggunakan metode uji *blackbox*. Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan fungsi program yang dibuat tentang cara operasi dan kegunaannya, apakah keluaran data sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah masih terjadi kesalahan pada program atau program sudah berhasil diselesaikan dengan benar. Pengujian aplikasi berupa tabel pengujian *blackbox* dari menu-menu dalam aplikasi media pembelajaran. Tabel pengujian aplikasi ditunjukkan pada tabel III.1.

Tabel III.1. Hasil Pengujian

No	Nama Pengujian	Bentuk Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Keterangan
1	Pengujian Tombol Klik Disini	Mengklik tombol klik disini	Menampilkan halaman utama	Sesuai
2	Pengujian Tombol Sound on	Mengklik tombol sound on	Tombol sound on berganti menjadi	Sesuai

			tombol <i>sound off</i> dan memati kan musik latar	
3	Penguji ann Tombol <i>Sound off</i>	Mengklik tombol <i>sound on</i>	Tombol <i>sound off</i> berganti menjadi tombol <i>sound on</i> dan menyal akan musik latar	Sesuai
4	Penguji ann Tombol Keluar (silang)	Mengklik tombol keluar	Menam pilkan pertanyaan konfirmasi keluar media pembelajaran	Sesuai
5	Penguji ann Tombol Menu	Mengklik tombol menu	Kembali ke halaman utama	Sesuai
6	Penguji ann Tombol Kembali	Mengklik tombol kembali	Kembali ke halaman sebelumnya	Sesuai
7	Penguji ann Tombol Materi	Mengklik tombol materi	Menam pilkan sub menu materi	Sesuai
8	Penguji ann Tombol Buah	Mengklik tombol buah	Menam pilkan materi buah	Sesuai
9	Penguji ann Tombol Sayur	Mengklik tombol sayur	Menam pilkan materi sayur	Sesuai
10	Penguji ann Tombol Hewan	Mengklik tombol hewan	Menam pilkan materi hewan	Sesuai

11	Penguji ann Tombol Anggota Badan	Mengklik tombol anggota badan	Menam pilkan materi anggota badan	Sesuai
12	Penguji ann Tombol Keluarga	Mengklik tombol keluarga	Menam pilkan materi keluarga	Sesuai
13	Penguji ann Tombol Quiz	Mengklik tombol <i>quiz</i>	Menam pilkan sub menu <i>quiz</i>	Sesuai
14	Penguji an Form Masukan Nama	Menginput nama	Menam pilkan nama	Sesuai
15	Penguji an Tombol Mulai	Mengklik tombol mulai	Menam pilkan halaman soal <i>quiz</i>	Sesuai
16	Penguji an Tombol Pilihan Jawaban A	Mengklik tombol A	Memilih jawaban A	Sesuai
17	Penguji an Tombol Pilihan Jawaban B	Mengklik tombol B	Memilih jawaban B	Sesuai
18	Penguji an Tombol Pilihan Jawaban C	Mengklik tombol C	Memilih jawaban C	Sesuai
19	Penguji an Tombol Lanjut	Mengklik tombol lanjut	Menam pilkan soal selanjut nya	Sesuai
20	Penguji an Tombol Main Lagi	Mengklik tombol main lagi	Menam pilkan halaman awal <i>quiz</i>	Sesuai
21	Penguji ann	Mengklik	Menam pilkan sub	Sesuai

	Tombol Video	tombol video	menu video	
22	Pengujian Video	Memutar video	Video dapat diputar	Sesuai
23	Pengujian Tombol Puzzle	Mengklik tombol puzzle	Menampilkan sub menu puzzle	Sesuai
24	Pengujian Kotak puzzle	Memindahkan kotak puzzle	Dapat ditempatkan di tempat yang sudah disediakan	Sesuai
25	Pengujian Kotak Pemberitahuan Berhasil	Menylesaikan puzzle	Menampilkan pemberitahuan berhasil	Sesuai
26	Pengujian Tombol Konfirmasi Ya (Ceklist)	Mengklik tombol ya	Menu aplikasi	Sesuai
27	Pengujian Tombol Konfirmasi Batal (Silang)	Mengklik tombol batal	Menu pertanyaan konfirmasi dan melanjutkan aktifitas program	Sesuai

d. *Distribution* (Pendistribusian).

Proses yang dilakukan dalam tahap distribusi adalah menyimpan media pembelajaran ke media penyimpanan yang berupa *Compact Disk* (CD). Setelah dilakukan penyimpanan, media pembelajaran didistribusikan ke guru mata pelajaran bahasa inggris untuk dijadikan sebagai alat bantu mengajar dalam proses belajar mengajar

4. Kesimpulan dan Saran

4.1. Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran pengenalan bahasa inggris pada SD Negeri 1 Tegalgede dapat menjadi solusi untuk kendala yang penulis temukan dalam proses pembelajaran bahasa inggris.

Aplikasi media pembelajaran pengenalan bahasa inggris diharapkan mampu menarik minat siswa dalam proses pembelajaran bahasa inggris di SD Negeri 1 Tegalgede, secara garis besar, berdasarkan hasil perancangan dan pembuatan aplikasi media pembelajaran pengenalan bahasa inggris di SD Negeri Tegalgede yang telah dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran pengenalan bahasa inggris, maka proses pembelajaran bahasa inggris tidak hanya menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan buku dan ceramah
2. Penerapan aplikasi media pembelajaran membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran bahasa inggris di SD Negeri 1 Tegalgede.

4.2. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan yang telah diambil, aplikasi media pembelajaran yang nantinya dapat dikembangkan dengan seiring berkembangnya spesifikasi kebutuhan pengguna dalam proses pembelajaran, berikut merupakan saran terhadap aplikasi media pembelajaran yang telah dibangun:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur tambahan seperti menu *profile* ataupun *setting*.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan jenis game edukasi lainnya seperti teka teki silang.

Referensi

References

- Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar-Dasar Teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Megasafitri, R. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH DALAM PEMBELAJARAN MENULIS EKSOSISI PADA SISWA KELAS V . *JPGSD*, 1781-1790.
- Sandri et al. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahasa Inggris Dasar untuk Anak TK. *SMATIKA*, 59-64.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: CERDAS ULET KREATIF.

Yamin, M. (2017). METODE PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI TINGKAT DASAR. *JURNAL PESONA DASAR*, 82-97.