

## **PENGEMBANGAN MEDIA MULTI MEDIA SEBAGAI BAHAN AJAR UNTUK MATA KULIAH *ENGLISH COMMUNICATION FOR COMPUTER GRAPHICS***

(Sebuah Studi Kasus pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu  
Komputer Universitas Kuningan)

**Roni Nursyamsu<sup>1</sup>, Jerry Dounald Raharjaan<sup>2</sup>, Yulyanto<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia  
e-Mail : [roninursyamsu@gmail.com](mailto:roninursyamsu@gmail.com)<sup>1</sup>, [jerry.dounald@uniku.ac.id](mailto:jerry.dounald@uniku.ac.id)<sup>2</sup>,  
[yulyanto@uniku.ac.id](mailto:yulyanto@uniku.ac.id)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Program Studi Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu program studi yang ada di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan yang menawarkan mata kuliah *English Communication for Computer Graphic* kepada mahasiswa semester VI. Hal tersebut membutuhkan pengembangan bahan ajar yang bisa membantu pemahaman mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah tersebut dengan mengkolaborasikan bantuan teknologi informasi. Berdasarkan hasil observasi pada semester sebelumnya, ketika dosen pengajar menggunakan media perkuliahan klasikal berupa power point, kurang memberikan pemahaman dan minat belajar mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, untuk mengatasi masalah perkuliahan mata kuliah *English Communication for Computer Graphic*, penulis mencoba untuk merancang bahan ajar multimedia yang mencakup *input material, content focus material, language focus material dan task*. Rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah: bagaimana merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran multimedia mata kuliah *English Communication for Computer Graphic* yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian pengembangan pembelajaran multimedia pada mata kuliah *English Communication for Computer Graphics* ini menggunakan kerangka penelitian *Research and Development (R&D)*. Peneliti melakukan pengembangan perangkat lunak berupa media pembelajaran Bahasa Inggris untuk Program Studi Desain Komunikasi Visual. Proses penelitian ini dilakukan dengan pengembangan produk dan dilakukan uji validitas. Perangkat lunak yang mendukung untuk digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif ada banyak macamnya dengan fungsi tersendiri. Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif kali ini peneliti menggunakan beberapa perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut : Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, dan Adobe Audition 1.5. Dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia tersebut, diharapkan mahasiswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan perkuliahan Bahasa Inggris khususnya pada matakuliah *English Communication for Computer Graphic*, dan mereka bisa dengan mudah dalam memahami konten materi yang diberikan sehingga pada akhir perkuliahan mahasiswa dapat menggunakan Bahasa Inggris lisan maupun tertulis dalam kehidupan mereka khususnya dalam memahami dan mengkomunikasikan Bahasa Inggris dalam bidang tertentu (*English For Specific Purposes*).

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *English Communication for Computer Graphic.*

---

### **ABSTRACT**

*The Visual Communication Design Department is one of departments at Faculty of Computer Sciences, Kuningan University which offers English Communication for Computer Graphic courses to 6<sup>th</sup> semester students. This class requires the development of teaching materials that can help student understanding in studying these courses by collaborating with information technology assistance. Based on the results of observations in the previous semester, when the teaching, lecturer used classical lecture media in the form of power points, it did not provide understanding and interest in student learning.*

*Based on the description above, to overcome the problem of lecturing in the English Communication for Computer Graphic course, the writers try to design multimedia teaching materials that include input material, content focus material, language focus material and tasks. The formulation of the problem in this research is: how to design and develop a multimedia learning media for the English Communication for Computer Graphic course that will be used in the teaching and learning process.*

*The research on the developing multimedia learning in the English Communication for Computer Graphics course uses a Research and Development (R&D) research framework. The writers develop software in the form of English learning media for the Visual Communication Design Department. The research process was carried out by developing a product and conducting a validity test. There are many kinds of software that supports use in the process of creating interactive multimedia applications with their own functions. In making interactive multimedia application, they used several software. The software used is as follows: Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash CS3, and Adobe Audition 1.5. With this multimedia-based teaching material, it is hoped that students can be actively involved in English lecture activities, especially in the English Communication for Computer Graphic course, and they can easily understand the content of the material provided so that at the end of the lecture students can use spoken English as well as written in their life, especially in understanding and communicating English in certain fields English for Specific Purposes).*

*Keywords: Learning Media, English Communication for Computer Graphic.*

---

## **1. PENDAHULUAN**

Di lingkup pendidikan tinggi, Bahasa Inggris digunakan tidak hanya untuk komunikasi lisan maupun tertulis tetapi juga Bahasa Inggris sangat dibutuhkan khususnya untuk memahami sumber-sumber referensi yang ditulis dalam Bahasa Inggris.

Dalam proses perkuliahan banyak mahasiswa yang pada

dasarnya mengetahui kosakata (*vocabulary*) dan juga tata bahasa (*grammar*) dengan cukup baik. Tetapi mereka cenderung pasif dan kurang mampu untuk merespon ungkapan lisan yang sederhana. Hal tersebut terjadi karena mahasiswa cenderung malu dan takut melakukan kesalahan dalam menggunakan Bahasa Inggris secara lisan ketika mereka

berinteraksi dengan teman dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkuliahan Bahasa Inggris.

Untuk menghadapi masalah tersebut dosen pengajar dituntut untuk bisa merancang dan mengembangkan metode, teknik dan media pembelajaran karena hal tersebut dapat menentukan prestasi belajar maupun kemampuan mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Prestasi belajar mahasiswa pada dasarnya mengubah perilaku yang terjadi melalui pembelajaran, dalam definisi luas, hal tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam hal ini, prestasi belajar mahasiswa bisa menentukan apakah mahasiswa benar-benar memahami materi yang diajarkan oleh dosen atau tidak.

Program Studi Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu program studi yang ada di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan yang menawarkan mata kuliah *English Communication for Computer Graphic* kepada mahasiswa semester VI. Hal tersebut membutuhkan pengembangan bahan ajar yang bisa membantu pemahaman mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah tersebut dengan mengkolaborasikan bantuan teknologi informasi. Berdasarkan hasil observasi pada semester sebelumnya, ketika dosen pengajar menggunakan media perkuliahan klasikal berupa power point, kurang memberikan pemahaman dan minat belajar mahasiswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, untuk mengatasi masalah perkuliahan mata kuliah *English Communication for Computer Graphic*, penulis mencoba untuk

merancang bahan ajar multimedia yang mencakup *input material, content focus material, language focus material dan task*. Dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia tersebut, diharapkan mahasiswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan perkuliahan Bahasa Inggris khususnya pada matakuliah *English Communication for Computer Graphic*, dan mereka bisa dengan mudah dalam memahami konten materi yang diberikan sehingga pada akhir perkuliahan mahasiswa dapat menggunakan Bahasa Inggris lisan maupun tertulis dalam kehidupan mereka khususnya dalam memahami dan mengkomunikasikan Bahasa Inggris dalam bidang tertentu (*English For Specific Purposes*).

Berdasarkan uraian di atas dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran multimedia mata kuliah *English Communication for Computer Graphic* yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan etimologi kata “Media” berasal dari Bahasa Latin, “Medius” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Ketika kita menggunakan istilah media dalam proses belajar mengajar bisa diartikan sebagai alat yang digunakan untuk membantu pembelajar dalam memahami materi yang diajarkan oleh pengajar. Menurut Azhar Arsyad (2011:3) media pembelajaran merupakan alat – alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal.

Menurut Richard E. Mayer (2009:3) multimedia adalah presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Pengertian Richard ini dimaksudkan pada “kata” yang materinya disajikan dalam bentuk verbal, dan “gambar” yang materinya disajikan dalam bentuk gambar. Multimedia pada saat digunakan sebagai kata benda, pengertiannya akan merujuk pada teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual. Sebagai kata keterangan, multimedia dapat berarti *multimedia learning, multimedia message, multimedia instructional message*.

Media pembelajaran interaktif menjadi efektif menurut Richard E. Mayer (2009:281-286) yakni pertama, tampilan harus terdiri dari narasi dan animasi. Kedua, narasi dan animasi disajikan bersamaan dalam satu waktu. Ketiga, isi harus padat. Keempat, kata-kata harus disajikan sebagai narasi daripada tulisan. Kelima, terstruktur dimana animasi bernarasi menggambarkan langkah – langkah kunci suatu proses. Multimedia berbasis komputer yang paling efektif adalah Concise Narrated Animation (CNA).

Mata kuliah *English Communication for Computer Graphics* merupakan salah satu bagian dari *English for Specific Purposes* khususnya matakuliah ini masuk ke dalam rumpun *English for Science and Technology (EST)*. Menurut Paltridge & Starfield (2013: 2) bahwa " *English for Specific Purposes (ESP) refers to the teaching and learning of English as a second foreign language where the goal of the*

*learners is to use English in a particular domain*". Hal tersebut dapat diinterpretasikan bahwa Bahasa Inggris untuk Tujuan Khusus (ESP) mengacu pada pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing kedua di mana tujuan peserta didik adalah menggunakan bahasa Inggris dalam domain tertentu.

*English For Science and Technology (EST)* adalah salah satu dari jenis *English For Specific Purposes (ESP)*. Desain kursus Bahasa Inggris untuk *EST* mengacu pada konsep *ESP*. Chen (2000) dalam jurnalnya yang berjudul *Material Production for an EST Course : Course book Design for the English Training Programme for Architects and Civil Engineers* menyatakan bahwa *English Science and Technology (EST) focuses on practical project, authentic material packages from case studies and working details*. Maksudnya yaitu desain pembelajaran untuk *EST* harus memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pengajaran bahasa Inggris untuk mendapatkan tujuan dari proses belajar-mengajar.

Hutchinson dan Waters (1987; 2) mengatakan bahwa: " *A key feature of an English for Specific Purposes (ESP) course is that the content and aims of the course are oriented to the specific need of the students*". Maksudnya yaitu bahwa fitur utama dari Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Keperluan Khusus (ESP) adalah bahwa konten dan tujuan kursus berorientasi pada kebutuhan khusus siswa. Selain itu, pembelajaran *ESP* berfokus pada bahasa, keterampilan, dan genre yang sesuai dengan kegiatan

spesifik yang perlu dilakukan peserta didik dalam bahasa Inggris.

Model desain bahan ajar dalam Bahasa Inggris untuk Tujuan Khusus (ESP) harus memenuhi kebutuhan peserta didik yang berkaitan dengan program studi mereka seperti: informasi, kosa kata, peluang untuk komunikasi mereka, dll. Hutchinson dan Waters (1987: 107) menyatakan bahwa: *“The aims of this particular model is to provide a coherent framework for the integration of the various aspects of learning”* Maksudnya yaitu tujuannya model khusus ini adalah untuk menyediakan kerangka kerja yang koheren untuk integrasi berbagai aspek pembelajaran. Sehingga ada beberapa aspek dari model desain material yang terdiri dari empat elemen: (1) *Input Material*; (2) *Content Focus Material*; (3) *Language Focus Material*; (4) *Task*.

Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* dimana masing – masing akan membentuk suatu media pembelajaran yang diinginkan. *Concept* atau konsep disini dimaksudkan dengan memikirkan konsep dari media yang akan dikerjakan. Seperti apa nantinya media ini akan dikembangkan. *Design* atau merancang serta mewujudkan konsep menjadi kesatuan. Dalam media pembelajaran, tentu berisikan materi. Materi sangat penting karena menjelaskan materi yang menjadi tujuan dalam pembuatan media pembelajaran, maka dari itu media *collecting* sangat diperlukan. Setelah

mengumpulkan materi yang diperlukan, maka langkah selanjutnya adalah *assembly* atau pemasangan. Menaruh materi yang telah dikumpulkan pada media pembelajaran dengan berurut sesuai dengan konsep. Apabila semua telah dilakukan, berikutnya yakni *testing* atau uji coba media pembelajaran yang telah didesain sedemikian rupa dan memperhatikan apakah sudah layak untuk dipasarkan. *Distribution* adalah langkah terakhir yang dilakukan jika *testing* telah dinyatakan layak.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian pengembangan pembelajaran multimedia pada mata kuliah *English Communication for Computer Graphics* ini menggunakan kerangka penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Endang Mulyatiningsih (2013:161), metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Dalam hal ini penelitian *research and development* merupakan suatu proses dalam mengembangkan suatu produk dan melakukan pengujian terhadap validitas produk yang dikembangkan. Penelitian R&D pada dasarnya ialah mengembangkan sebuah produk, baik produk baru maupun pengembangan atau penyempurnaan dari produk yang telah ada agar menjadi lebih efektif.

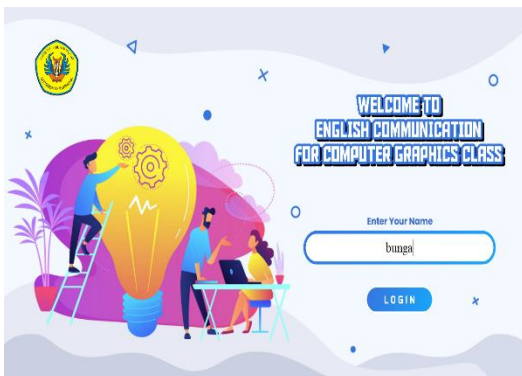
Perangkat lunak yang mendukung untuk digunakan dalam proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif ada banyak macamnya dengan fungsi tersendiri. Dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif kali ini peneliti menggunakan beberapa perangkat lunak. Perangkat lunak yang

digunakan adalah sebagai berikut :  
Adobe Photoshop CS3, Adobe Flash  
CS6, dan Adobe Audition 2.0.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media perkuliahan multimedia sangat diperlukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, seperti halnya Media Pembelajaran untuk mata kuliah *English Communication for Computer Graphics* berbasis desktop, media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu bagi mahasiswa untuk mempelajari bahasa Inggris. Tahapan pembuatan media perkuliahan meliputi :

Halaman tampilan splash screen merupakan halaman awal yang pertama kali muncul ketika aplikasi dijalankan. Kemudian pengguna diharuskan memasukkan nama sebagai identitas pengguna, Gambar 1 merupakan hasil dari halaman splash screen.



**Gambar 1** Halaman Login

Gambar 2 merupakan halaman menu awal dari media pembelajaran, berisi empat menu yang terdiri dari meeting 1, meeting 2, meeting 3, dan meeting 4, pada menu ini pengguna bisa memilih setiap meeting yang diinginkan



**Gambar 2** Halaman Menu

Gambar 3 merupakan halaman menu dari sub bab meeting 1, berisi 5 tombol yaitu, kompetensi, pre reading, reading, language focus dan exercise/task.tombol yang bisa dipilih oleh pengguna.



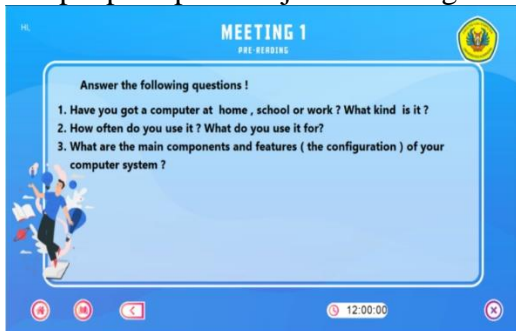
**Gambar 3** Halaman Menu sub bab meeting

Gambar 4 merupakan halaman kompetensi yang terdapat pada sub bab meeting 1 yang berisi penjelasan tentang kompetensi yang dicapai pada pembelajaran meeting 1.



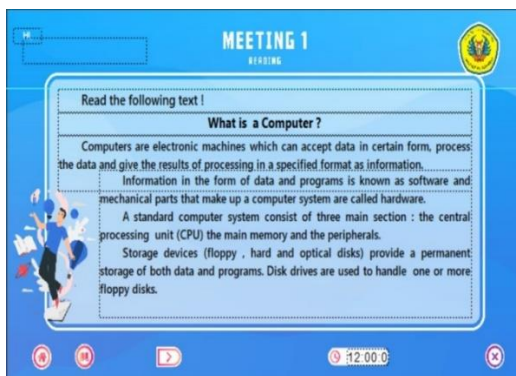
**Gambar 4** Halaman kompetensi

Gambar 5 merupakan halaman *Pre reading* yang terdapat pada sub bab meeting 1 yang berisi materi yang dicapai pada pembelajaran meeting 1.



**Gambar 5** Halaman *Pre reading*

Gambar 6 merupakan halaman reading yang terdapat pada sub bab meeting 1 yang berisi materi yang dicapai pada pembelajaran meeting 1.



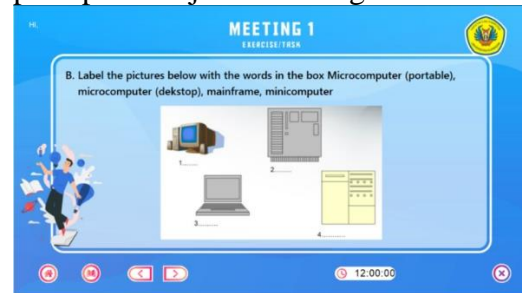
**Gambar 6** Halaman *reading*

Gambar 7 merupakan halaman Language focus yang terdapat pada sub bab meeting 1 yang berisi materi yang dicapai pada pembelajaran meeting 1.



**Gambar 7** Halaman *Language focus*

Gambar 8 merupakan halaman exercise/task yang terdapat pada sub bab meeting 1 yang berisi latihan soal pada pembelajaran meeting 1.



**Gambar 8** Halaman *exercise/task*

Gambar 9 merupakan halaman exercise/task pertanyaan 1 pada meeting 3, pada menu ini, pengguna harus memilih dengan cara klik pada gambar yang sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh pengguna



**Gambar 9** Halaman *Pertanyaan*

ke 1



**Gambar 10** Halaman *Pertanyaan*

ke 2



**Gambar 11** Halaman Pertanyaan ke 3



**Gambar 12** Halaman Pertanyaan ke 4

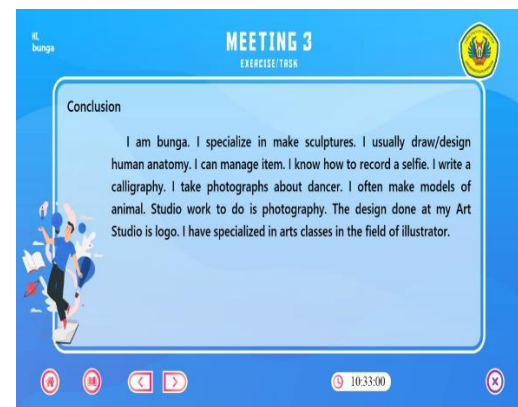


**Gambar 13** Halaman Pertanyaan ke 5

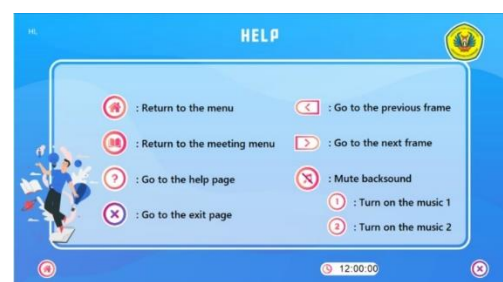


**Gambar 14** Halaman Pertanyaan ke 6

Gambar 15 Tampilan layar conclusion, dari setiap pertanyaan yang dijawab oleh pengguna dengan cara memilih gambar maka akan di hasilkan sebuah kesimpulan

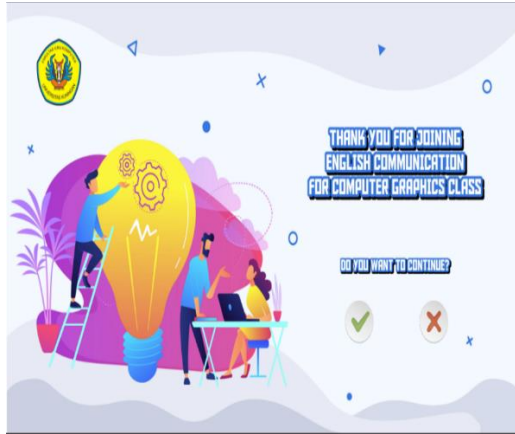


**Gambar 15** Tampilan layar conclusion



**Gambar 16** Tampilan layar Bantuan





**Gambar 17** Tampilan layar Penutup

Sebagai produk hasil pengembangan, media pembelajaran ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan media pembelajaran ini adalah memberikan materi perkuliahan yang telah mengacu pada silabus, RPS dan RTS mata kuliah *English Communication for Computer Graphics*, dalam disetiap materi selalu diberikan tambahan fitur meskipun masih belum maksimal dalam penggunaannya. Kelemahan dari media pembelajaran ini ialah pada bagian *task* belum menggunakan sistem soal acak, perbedaan tingkatan soal, dan belum terdapat soal untuk perbaikan serta pengayaan. Media pembelajaran ini didesain untuk suatu alternatif pembelajaran dalam mata kuliah *English Communication For Computer Graphics* agar menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran mata kuliah *English Communication for Computer Graphics* Berbasis Multimedia.

- Aplikasi ini dalam penyampaian materi menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami karena materi dapat diulang dan aplikasi ini menyediakan tombol navigasi sesuai dengan fungsinya masing-masing.
- Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pendamping belajar mandiri mata kuliah *English Communication for Computer Graphics* karena adanya unsur tutorial.

#### 5. SARAN

Pengembangan media ini secara lebih lanjut dapat lebih berfokus pada kekurangan dari media pembelajaran ini yaitu pada bagian *Task* khususnya untuk penghitungan skor jawaban bisa dimodifikasi lagi sehingga ada notifikasi skor perolehan mahasiswa. Dengan adanya hasil penghitungan skor, dapat memudahkan dosen pengajar dalam memberikan penilaian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. Diva Press.
- [2] Arif S Sadiman,. dkk. (2003). *MEDIA PENDIDIKAN Pengertian dan Pemanfaatannya*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- [3] Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. RajaGrafindo Persada.
- [4] Chandra. (2012). *Action Script Flash CS5 untuk Orang Awam*. Palembang. Maxikom.
- [5] Chen, Yong (2008). *Material production for an EST Course: Coursebook Design for the English training Programme for Architects and Civil Engineers*. (Published by SDUTSJ). Taken from [http://www.sdust.edu.si/scriptament/2008\\_s\\_2/chen.Pdf](http://www.sdust.edu.si/scriptament/2008_s_2/chen.Pdf).

- [6] Creswell, John.W. (2013). *RESEARCH DESIGN: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed – edisi ketiga*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- [7] Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung. ALFABETA.
- [8] Hutchinson, Tom & Waters Alan. 1987. *English for Specific Purposes; A Learning Centred-Approach*. New York: Cambridge University Press.
- [9] Jayan. (2009). *7 Jam Belajar Interaktif, Flash CS4 untuk Orang Awam*. Palembang. Maxikom.
- [10] Johan, A.Ghani. (2008). *An English Course : Focus on Reading and Translation Ability*. Yogyakarta. UNY Press.
- [11] MADCOMS. (2005). *Membuat animasi presentasi dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta. ANDI
- [12] Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- [13] Paltridge, Brian & Starfield, Sue. 2013. *The Handbook of English for Specific Purposes; first edition*. Oxford: John Wiley & Sons, Inc.
- [14] Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta. ANDI.
- [15] Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak – Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta. ANDI
- [16] Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia:  
<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran/> [13 Juli 2014].
- [17] Smaldino,S.E, Lowther, D.L & Russel, J.D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning 9<sup>th</sup> ed*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- [18] Syamsudin & Damaianti,Vismaia S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung. Remaja Rodakarya.
- [19] Thornbury, Scott. (2004). *How to Teach Grammar. England. Pearson Education Limited*.
- [20] Wallace, Michael J. (1993). *Training Foreign Language Teacher: a reflective approach*. Australia. Cambridge University Press.