

## **Pengaruh Antara Tingkat Kecerdasan dan Frekuensi Latihan Dengan Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dan Kamus Bergambar Bahasa Inggris Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD**

Oleh :

Gatot Susilo<sup>1)</sup>, Sukris Sutiyatno<sup>2)</sup>, Tri Handoyo<sup>3)</sup>  
Program Studi Manajemen Informatika<sup>1)</sup>, Sistem Informasi<sup>2)</sup>, Teknik  
Informatika<sup>3)</sup>

STMIK Bina Patria Magelang  
Jl. Raden Saleh No. 2, Magelang

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kegiatan pembelajaran di sebagian besar sekolah dasar masih menggunakan media papan tulis, kertas bergambar, sehingga materi yang disampaikan kurang menarik perhatian siswa. Disamping itu, kemampuan siswa sekolah dasar (SD) dalam mengingat kosa kata terutama kosa kata Bahasa Inggris juga masih kurang, kemampuan mereka untuk berkonsentrasi tidak bisa lama, siswa cepat merasa bosan bila cara mengajar monoton (satu arah) dalam waktu yang cukup lama. Hal ini tentu akan berdampak pada pencapaian prestasi siswa. Penelitian bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dan kamus bergambar Bahasa Inggris dengan memperhatikan tingkat kecerdasan dan berlatih para siswa terhadap prestasi yang dicapai oleh siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan sistem yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Pada tahap implementasi, ada beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu test awal (*pre test*), implementasi alat bantu media pembelajaran multimedia interaktif dan kamus bergambar bahasa Inggris, dan *post test*. Subyek penelitian akan dibagi menjadi 2 (dua) kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

**Kata kunci** : Media pembelajaran multimedia interaktif, kamus bahasa Inggris, berlatih, prestasi siswa.

### **Pendahuluan**

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar

merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran [1].

Pada saat ini, penguasaan lebih dari satu bahasa telah menjadi aspek yang sangat penting. Indonesia sebagai salah satu bangsa yang akan memasuki era globalisasi, maka tuntutan bagi masyarakat Indonesia untuk menguasai bahasa asing, khususnya bahasa Inggris

semakin tinggi. Bahasa Inggris dapat dianggap sebagai bahasa asing yang penting, sehingga bisa juga disebut sebagai bahasa kedua. Kondisi ini mengakibatkan banyak orang yang menganggap pentingnya penguasaan bahasa Inggris sejak dini. Oleh karena itu, bahasa Inggris telah mulai dipelajari sejak sekolah dasar. Pembelajaran bahasa Inggris tersebut terus mengalami perkembangan hingga ke sekolah menengah atas. Saat siswa telah mencapai tingkat pendidikan sekolah menengah atas, diharapkan penguasaan bahasa Inggris mereka cukup baik

Salah satu kendala dalam penguasaan bahasa Inggris adalah bahasa ini jarang sekali digunakan sebagai bahasa pengantar diluar wilayah pendidikan formal, walaupun menjadi mata pelajaran yang dipelajari di sekolah. Untuk sebagian besar siswa/anak, dalam berkomunikasi sehari-hari lebih banyak menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa daerah sebagai bahasa pengantar. Dampaknya adalah menyebabkan penguasaan terhadap bahasa Inggris menjadi lebih lambat. Di sisi lain terdapat begitu banyak tuntutan agar menguasai bahasa Inggris.

Beberapa sekolah dasar yang telah memberlakukan kurikulum bahasa Inggris sebagai mata pelajaran pengayaan/ekstra merupakan kemajuan di bidang pendidikan. Sekolah menyadari akan pentingnya penguasaan bahasa Inggris untuk masa yang akan datang. Implementasi kurikulum bahasa Inggris mulai di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan wujud usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Saat ini, sekolah masih mengandalkan buku pelajaran, LKS (Lembar Kerja Siswa),

dan sosok guru sebagai tempat bertanya. Dengan rasio guru dan siswa rata adalah 1:25 sampai dengan 1:30 untuk tiap kelas, akan mengakibatkan guru dan siswa kewalahan. Jika seorang guru sedang menjelaskan kepada salah seorang siswa yang kesulitan, maka siswa yang lain harus menunggu gilirannya. Hal ini tentu saja mengakibatkan waktu guru untuk mengajar di kelas tidak optimal.

Cara seorang guru menerangkan juga berpengaruh terhadap penguasaan bahasa Inggris siswa. Ada beberapa jenis metode yang dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain [2] :

- a. Metode ceramah;
- b. Metode demonstrasi;
- c. Metode diskusi;
- d. Metode simulasi;
- e. Metode belajar sambil bermain

Guru yang dapat menerangkan dengan baik, tidak monoton, dan memberi dukungan positif akan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan menggunakan strategi belajar yang tepat maka dapat membantu seorang siswa dalam belajar sehingga belajar bahasa Inggris menjadi lebih mudah dan lebih efektif. Selain itu, adanya suatu alat pendukung untuk belajar siswa juga sangat penting, sehingga jika siswa mengalami kesulitan tidak akan merasa bingung dan ketergantungan terhadap guru akan berkurang. Siswa menjadi lebih mandiri, jam pelajaran menjadi lebih optimal dan siswa dapat menggunakan alat pendukung belajar tersebut untuk latihan sendiri.

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran

- multimedia interaktif dan kamus bergambar bahasa Inggris bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
2. Memberikan alternatif pilihan media pembelajaran di kelas bagi guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
  3. Memberikan alternatif pilihan metode pengajaran di kelas bagi guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas 1 Sekolah Dasar.
  4. Dapat mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dan kamus bergambar Bahasa Inggris dengan tingkat kecerdasan dan berlatih siswa terhadap prestasi siswa.

#### Metode Penelitian

- a. Tempat dan waktu penelitian  
Penelitian ini mengambil sampel SD Negeri 6 Kota Magelang, yang menerapkan kurikulum bahasa Inggris untuk siswa kelas 1 sebagai mata pelajaran pengan/ekstra kurikuler. Implementasi aplikasi dilaksanakan pada bulan Oktober 2014.
- b. Pendekatan Penelitian
  - 1) Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dan kamus bergambar bahasa Inggris dengan tingkat kecerdasan dan berlatih siswa untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar terhadap prestasi siswa.
  - 2) Bagaimana dan siapa saja yang terlibat dalam implementasi media pembelajaran multimedia

- interaktif dan kamus bergambar Bahasa Inggris.
- c. Teknik pengumpulan data  
Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :
    - 1) Studi Pustaka
    - 2) Observasi
    - 3) Wawancara
    - 4) Kuesioner
  - d. Teknik Analisis Data  
Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara terus menerus selama pengumpulan data berlangsung sampai pada akhir penelitian atau penarikan kesimpulan. Kegiatan utama dalam analisis data yang dilakukan oleh peneliti antara lain : pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.
  - e. Sampel dan teknik sample  
Sampel dalam penelitian ini adalah SD Negeri 6 Kota Magelang yang menerapkan kurikulum bahasa Inggris untuk siswa kelas 1. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *random sampling*.
  - f. Metode pengembangan sistem  
Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini mengacu pada *software engineering (SE)* dengan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Dalam *software engineering (SE)* dibagi menjadi 4 tahapan kegiatan, yaitu [3] :
    - 1) Analisa;
    - 2) Desain;
    - 3) Kode;
    - 4) Tes ;

**Analisa Kebutuhan Sistem**

Tahapan ini sangat penting, karena hasil analisis kebutuhan akan sangat diperlukan pada saat kita mendesain sistem yang dikembangkan.

a. Analisis masalah

Pada tahapan ini dilakukan pengamatan dari proses pembelajaran dikelas, terutama pada mata pelajaran bahasa Inggris. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, dapat diketahui beberapa permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran, antara lain :

- 1) Proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah.
- 2) Sumber atau media pembelajaran utama dengan menggunakan buku atau LKS (Lembar Kerja Siswa).
- 3) Siswa kurang tertarik atau kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

b. Analisis isi media pembelajaran berbasis multimedia yang diusulkan

Multimedia merupakan kombinasi teks, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan secara interaktif [4].

Isi materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis multimedia dan kamus bergambar ini meliputi materi pengenalan hewan, alat transportasi, pekerjaan, bagian-bagian tubuh, buah-buahan dan sayuran.

c. Analisis pemakai

Pemakai/user yang terlibat pada media pembelajaran ini adalah guru dan siswa.

**Perancangan**

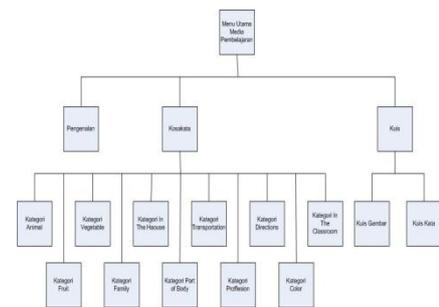
a. Rancangan konsep

Media pembelajaran berbasis multimedia ini memadukan empat unsur penting multimedia diantaranya teks, grafik, animasi, dan suara.

b. Rancangan Aplikasi

Media pembelajaran ini terbagi dalam beberapa bagian. Bagian pertama adalah menu utama, kemudian sub-sub menu yang masing-masing terbagi lagi dalam beberapa kategori sesuai dengan jenis informasi yang tersedia.

c. Bagan alur media pembelajaran Bagan alur dari media pembelajaran multimedia interaktif dan kamus bergambar bahasa Inggris adalah sebagai berikut :

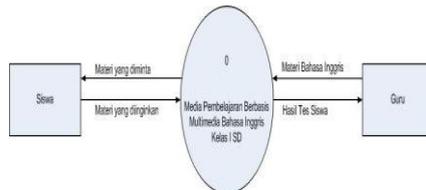


Gambar 1. Bagan Alur Media Pembelajaran

d. Diagram konteks

Context diagram adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entity luar, masukan dan keluaran dari sistem. Diagram konteks direpresentasikan de

ngan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem [5]. Entitas luar yang terlibat pada media pembelajaran berbasis multimedia ini ada 2, yaitu : siswa dan guru



Gambar 2. Diagram Konteks

- e. Rancangan antar muka
- Dalam tahapan ini perlu di buat desain *interface* yang menggambarkan fungsi-fungsi yang akan dipergunakan. Rancangan antar muka pada aplikasi ini, antara lain :
- Rancangan antar muka menu utama;
  - Perancangan antar muka pengenalan huruf;
  - Perancangan antar muka pilih kategori;
  - Perancangan antar muka kosa kata bahasa Inggris;
  - Perancangan antar muka ejaan kosa kata bahasa Inggris;
  - Perancangan antar muka kuis gambar;
  - Perancangan antar muka kuis kata;

### Hasil Penelitian

- Implementasi rancangan Implementasi dari tahapan desain adalah dalam bentuk aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia. Berikut

adalah bebe rapa implementasi dari desain antar muka :

- 1) Menu utama



Gambar 3. Menu Utama Media Pembelajaran Bahasa Inggris

- 2) Pengenalan huruf



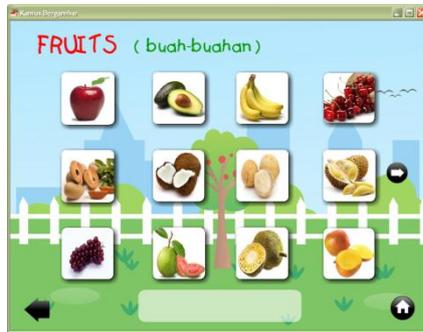
Gambar 4. Pengenalan Huruf

- 3) Pilihan Kategori (Kosakata)



Gambar 5. Pilihan Kategori (Kosakata)

- 4) Kosakata Bahasa Inggris



Gambar 6. Kosakata Bahasa Inggris

5) Ejaan Kosakata Bahasa Inggris



Gambar 7. Ejaan Kosakata Bahasa Inggris

b. Implementasi hasil pada SD Negeri 6 Kota Magelang  
 Ada 2 (dua) kelas yang dijadikan sebagai subyek dalam penelitian ini, yaitu kelas IA sebagai kelas eksperimen dan kelas IB sebagai kelas kontrol. Soal evaluasi untuk *pre test* dan *post test* dibagi menjadi 2 (dua) kategori, yaitu pilihan ganda sebanyak 20 soal dan melengkapi kata sebanyak 25 soal. Hasil evaluasi yang diperoleh dari ke dua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Daftar nilai kelas IA

No	Nama Lengkap	PRE-TEST	POST-TEST
1	AL GIBRIEL ARJUNO J A	90	96
2	ALDEELA ANJANI P	36	48
3	ALFIN EKA DHANA	78	88
4	ANDIKA RYAN PUTRA	78	88
5	ANINDYA SHERLY KIRANA	60	82
6	ARIF MAULANA	52	30
7	CHIKA VALENSIA DWI ARINI	84	86
8	DANIKA NABILA	94	88
9	ERLINA MAHARANI	68	80
10	GABRIEL YASPIS	58	78
11	HASNA AZAHRA	66	80
12	KAISYA PUTRI	76	90
13	LALITA NAWANGSARI	58	64
14	LINGGA RAFIF M	62	64
15	LUNA AURELIA N	86	86
16	M ANWAR I	50	72
17	NABIL HAKIM ALGHIFARI	78	84
18	NADHIF DAFTA A	86	90
19	NAYSILA PUTRI A	58	80
20	OLIN WIDYARINI	60	80
21	PUTRI NIDURA	54	72
22	RISKA WIDHI MULIA	50	56
23	RIZA WAHYU YURI HAMZAH	70	84
24	VICTORIA SETYA WAHANA	50	64
25	YAN PARTA IMAM G	42	58
	<b>Total Nilai</b>	<b>1,644</b>	<b>1,888</b>
	<b>RATA-RATA</b>	<b>65.76</b>	<b>75.52</b>

Tabel 2. Daftar nilai kelas IB

No	Nama Lengkap	PRE-TEST	POST-TEST
1	Adara Aqila M	68	82
2	Aditya Hasril R	64	74
3	Aida Fatimah	68	80
4	Aisha Lenita	80	84
5	Asyam Hilmi	56	36
6	Alya Agustin	54	74
7	Caesar Chandra	50	60
8	Caluela Carina	44	54
9	Chelsea Kayla P	62	80
10	Deviana San Vale	68	84
11	Dipa Mahendra	72	76
12	Elfaretta Arta W	66	88
13	Faleh Naviarkan	56	64
14	Helga Kirana	74	72
15	Kamal Pasha K	58	76
16	Latifah Jihan	54	76
17	M. Imam M	42	60
18	Nabila Ayu	64	80
19	Niluh	86	84
20	Naja Rosy dinna	56	66
21	Naufal Nara Sakiya	86	80
22	Nanda Melia H	34	68
23	Narotama Adi	48	56
24	Rajendra Hafizh	62	78
25	Reva PN	64	76
26	Saka Raditya M	80	72
27	Selomita	46	48
28	Wisnu Tedy	96	94
	<b>Total Nilai</b>	<b>1,758</b>	<b>2,022</b>
	<b>RATA-RATA</b>	<b>62.79</b>	<b>72.21</b>

Dari data di atas, pada kelas IA yang dijadikan sebagai kelas eksperimen, terjadi peningkatan rata-rata nilai bahasa Inggris yang semula untuk *pre test* mempunyai rata-rata 65,76 menjadi 75,52 setelah dilakukan *post test*. Kelas IB yang dipilih sebagai kelas kontrol juga mengalami peningkatan rata-rata, yaitu rata-rata untuk *pre test* 62,79 dan 72,21 untuk *post testnya*.

### Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

- a. Media pembelajaran berbasis multimedia bahasa Inggris

untuk kelas 1 SD mempunyai dampak yang cukup signifikan terhadap prestasi siswa. Hal ini dibuktikan peningkatan rata-rata yang cukup tinggi (65,76 menjadi 75,52) untuk kelas IA dan kelas IB sebagai kelas kontrol juga mengalami peningkatan dari 62,79 menjadi 72,21.

- b. Media pembelajaran berbasis multi media interaktif ini dapat dipergunakan sebagai alternatif bagi guru/pengajar mata pelajaran bahasa Inggris.
- c. Media pembelajaran ini memberikan dampak yang cukup baik, karena media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa Inggris.

### Daftar Pustaka

- Djamarah, S.B., Zain, A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Pressman, S. Roger, (2002), *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku satu dan dua*, Edisi II, Yogyakarta: Andi.
- Tata Sutabri, (2003), *Analisa Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset Yogyakarta.
- Vaughan, T. (2004). *Multimedia Making It Work Sixth Edition*. Yogyakarta: Andi.

<http://panduanguru.com/jenis-jenis-metode-pembelajaran>, diakses tanggal 2 September 2014

