

# Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar

Siti Maesaroh<sup>1</sup>, Nur Malkiah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Dosen STMIK Bina Sarana Global, <sup>2</sup>Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : <sup>1</sup>sitimaesaroh@stmikglobal.ac.id, <sup>2</sup>nurmalkiah@stmikglobal.ac.id

**Abstrak**— Tujuan penelitian ini ialah untuk membuat suatu perangkat ajar bahasa Inggris untuk kelas I sekolah dasar yang berbasis multimedia. Perangkat ajar ini juga dibuat dengan tujuan untuk membantu menambah pengetahuan dan kemampuan anak-anak kelas I dalam berbahasa Inggris. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Wawancara. Pada tahap analisis akan dilakukan beberapa tahap yakni studi literature, dan wawancara sedangkan tahap perancangan meliputi perancangan sistem dan aplikasi. Hasil yang dicapai adalah perangkat ajar Pengenalan Huruf dan Membaca dalam Bahasa Inggris, perangkat ajar yang berbasis multimedia yang dapat digunakan oleh anak-anak kelas I sekolah dasar sebagai alat bantu yang menambah pengetahuan dan kemampuan dalam berbahasa Inggris. Dalam perangkat ajar ini juga terdapat fitur menarik lainnya seperti animasi dan video bernyanyi sehingga anak-anak bisa belajar sambil bermain. Simpulan yang didapat, perangkat ajar Pengenalan Huruf dan Membaca dalam Bahasa Inggris merupakan aplikasi yang dapat menambah pengetahuan dan kemampuan dalam berbahasa Inggris dengan tingkat siswa kelas I sekolah dasar.

**Kata kunci**— Perangkat Ajar, Bahasa Inggris, Multimedia, Kelas I.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Jati 6. Pada pembelajaran bahasa Inggris kelas I SD Negeri Jati 6, siswa diajarkan pelajaran dasar bahasa Inggris, dengan materi dasar pengenalan huruf dan membaca yang ada di sekitarnya sesuai dengan kompetensi dasar pada pelajaran bahasa Inggris.

Berkaitan dengan proses pengajaran mata pelajaran Bahasa Inggris, guru perlu menciptakan kondisi yang mampu mengembangkan komunikasi interaktif, suatu iklim komunikasi yang dibangun melalui dialog antara siswa dengan

guru. Bahasa Inggris merupakan ilmu yang bersifat universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Perkembangan yang pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan bahasa Inggris dibidang *speaking, writing, listening* dan *reading*. Untuk dapat menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan bahasa asing yang kuat sejak dini. Mata pelajaran Bahasa Inggris diberikan kepada semua peserta didik sejak dari Sekolah Dasar untuk membekali siswa kemampuan berbahasa asing. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif di masa mendatang (era globalisasi).

## II. METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan penelitian ini, penulis melakukan Data yang dikumpulkan melalui catatan observasi dan wawancara. Catatan observasi dipergunakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dan keinteraktifan siswa terhadap materi maupun guru. Sedangkan Wawancara dilakukan untuk pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada Wali Kelas dan Kepala Sekolah di SD Jati 6 Kota Tangerang.

### 2. Metode Pengembangan dan Rancangan

Langkah – langkah yang digunakan dalam pembuatan Interaktif berbasis multimedia ini dilakukan dengan 2 tahap utama. Tahap yang pertama adalah pemecahan masalah, dilanjutkan tahap kedua yaitu proses produksi.

#### A. Tahap Pertama Pemecahan Masalah

Hal-hal pada tahap pertama meliputi :

##### 1. Mendenifikasikan Masalah

Perumusan yang ada dalam rumusan masalah digali lebih lanjut sehingga memperoleh kejelasan secara mendetail.

##### 2. Pengumpulan Data

Data-data yang dikumpulkan sebagai bahan pertimbangan dalam menganalisa masalah yang timbul. Data-data disini juga termasuk materi tentang pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis multimedia yang akan dibuat.

##### 3. Analisis Permasalahan

Masalah-masalah yang timbul kemudian dianalisis

dengan berpegangan dengan data-data yang ada , serta dengan membangun imajinasi sehingga diperoleh cara-cara dalam pemecahan masalah.

4. Pertimbangan Pemecahan Masalah

Dari hasil analisa masalah mungkin akan timbul lebih dari satu pemecahan cara-cara ini kemudian diolah kembali sampai diperoleh satu pemecahan masalah yang dianggap paling baik dan benar.

5. Pemecahan Masalah

Produk terakhir dari pemecahan masalah ini berupa skenario dari video klip yang akan dibuat.

B. Tahap Kedua Proses Produksi

Tahap kedua dapat dilakukan setelah tahap pertama selesai . Tahap produksi adalah tahap dimana kita mengerjakan semua pekerjaan dan aktifitas sebelum Interaktif berbasis multimedia dikerjakan secara nyata . Dan tahap kedua ini berupa proses produksi. Proses ini meliputi :

1. Story board

Yaitu gambar yang telah diimajinasikan oleh seorang perancang setelah menganalisa dengan beberapa metode, agar dapat ditransformasikan (*transfer*) kedalam sebuah kertas gambar agar mengetahui kebutuhan apa yang harus disiapkan, didiskusikan, sampai budgeting atau penandaan yang harus disiapkan . Untuk membentuk menjadi sebuah hasil visual yang akan diharapkan.

2. Persiapan

Yaitu mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan untuk proses pembuatan, termasuk didalamnya, persiapan peralatan, dan lain-lain.

3. Proses design

Pada proses design ini dilakukan setelah *story board* , perlatan, perlengkapan, juga termasuk *budgeting* atau penandaan yang harus disiapkan. Untuk membentuk menjadi sebuah hasil visual sesuai yang diinginkan.

4. Finishing

Adalah proses akhir dimana pembuatan Interaktif berbasis multimedia akan ditinjau ulang dan kekurangan-kekurangan yang akan disempurnakan dalam tahapan ini.

III. USULAN RANCANGAN SISTEM

A. Storyboard

Tahapan berikutnya dari proses pembuatan halaman aplikasi adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah suatu gambaran singkat atau rancangan umum tampilan dari halaman aplikasi yang dilengkapi dengan penjelasan mengenai halaman aplikasi tersebut. *Storyboard* dapat dibuat dalam penggalan-penggalan gambar. Dalam membuat *storyboard* hal yang perlu diperhatikan adalah tetap mengikuti rancangan struktur navigasi.

Hal ini bertujuan agar setiap tahapan desain menjadi lebih terarah. *Storyboard* aplikasi ini diawali dengan menampilkan halaman menu utama yang berisi beberapa pilihan. Sub menu yang apabila salah satu pilihan dijalankan maka akan masuk ke halaman isi dari masing-masing pilihan. Berikut ini adalah *storyboard* tiap halaman aplikasi dari aplikasi multimedia

1. Halaman Pembuka



Gambar 1. Storyboard Halaman Pembuka

Halaman Pembuka ini adalah tampilan awal dari aplikasi pada saat aplikasi pertama kali dimainkan.

Keterangan :

1. *Movie Clip* untuk menampilkan bentuk teks aplikasi pengenalan huruf dan membaca dalam bahasa Inggris.
  2. *Animasi Button* : *Skip* , jika dipilih akan masuk ke halaman menu utama.
2. Halaman Menu Utama



Gambar 2. Halaman Menu Utama

Halaman ini merupakan tampilan menu utama dari aplikasi ini. Di dalam halaman ini terdapat tombol-tombol yang bisa dipilih oleh user sesuai dengan fungsinya.

Keterangan :

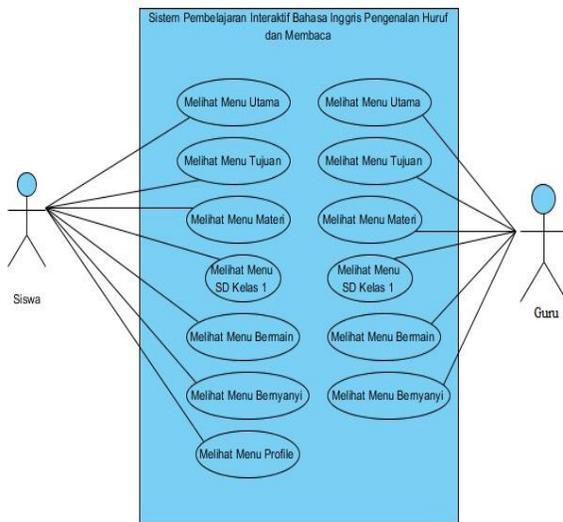
1. *Animasi Button* : Tujuan, jika dipilih akan masuk ke halaman tujuan.
2. *Animasi Button* : Materi, jika dipilih akan masuk ke halaman materi.

- 3. Animasi *Button* : Bermain, jika dipilih akan masuk ke halaman bermain.
- 4. Animasi *Button* : *Profile*, jika dipilih akan masuk ke halaman *profile*.
- 5. Animasi *Button* : *ON / Off Sound* , jika dipilih akan memainkan/menghentika suara latar musik.
- 6. Animasi *Button* : *Close*, jika dipilih akan keluar dari aplikasi.

**B. Use case diagram**

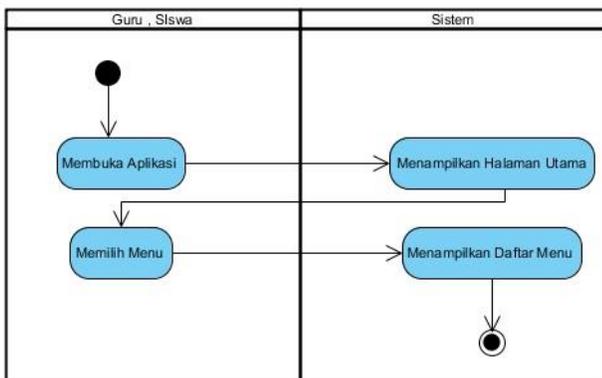
*Use Case* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara aktor yang dibuat, serta memberikan gambaran fungsi-fungsi pada sistem tersebut.

Gambar 3. adalah *use case diagram* menjelaskan peranan dan fungsi user yang berperan sebagai pengguna alat bantu ajar ini.



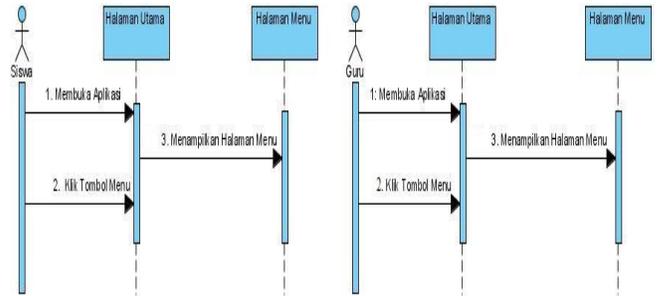
Gambar 3. Use Case Diagram

**C. Activity Diagram**



Gambar 4. Activity Diagram

**D. Sequence Diagram**



Gambar 4. Sequence Diagram Melihat Halaman Menu Utama

**E. Desain Interface**



Gambar 5. Tampilan Halaman Depan



Gambar 6. Tampilan Halaman Menu Utama



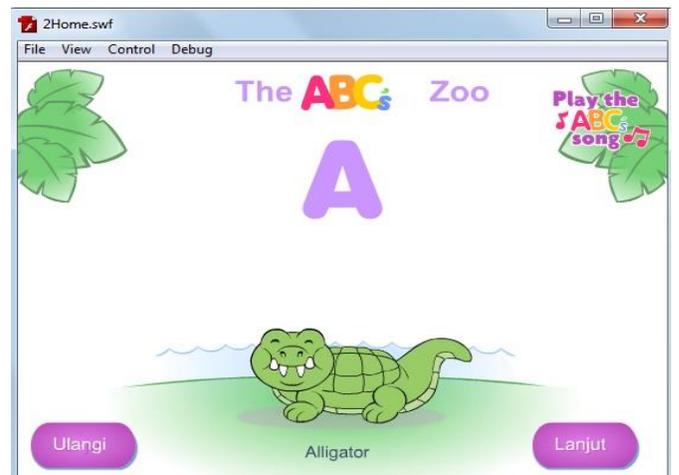
Gambar 7. Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Isi Materi



Gambar 8. Tampilan Halaman Menu SD Kelas 1



Gambar 10. Tampilan Halaman Menu Isi Materi



Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Pilihan

*F. Struktur Navigasi*

Dalam aplikasi ini digunakan struktur navigasi campuran, yaitu bebas menelusuri program tetapi pada bagian belajar akan dibatasi dengan menggunakan struktur navigasi linier, sehingga anak-anak dan guru maupun orang tua dapat mudah menggunakan aplikasi ini. Berikut di bawah ini gambar struktur navigasi yang dibuat.

IV. JADWAL IMPLEMENTASI

Rencana implementasi (*Implementasi Plan*) merupakan awal tahap implementasi sistem, rencana implementasi sistem, rencana implementasi dimaksudkan untuk mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan. Untuk mempermudah proses implementasi pada media pembelajaran ini, maka dibuat jadwal rancangan implementasi.

V. TATA LAKSANA YANG BERJALAN

Pada tahap ini merupakan tahap yang sangat penting, pendekatan yang dilakukan adalah mendefinisikan masalah pada sistem pembelajaran bahasa inggris yang telah berjalan di kelas 1 dan sekaligus melakukan evaluasi setiap cara kerja pada sistem pembelajaran bahasa inggris yang sedang berjalan berdasarkan prosedur-prosedur yang ada. Sehingga akan diketahui permasalahannya serta kesulitan apa saja pengaruhnya yang harus diperhatikan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti, Sistem yang digunakan dalam metode pembelajaran di SD Negeri Jati 6 masih berupa panduan manual seperti buku atau penjelasan guru. Sehingga pembelajarannya kurang menarik bagi siswa.

a. Masalah Yang di Hadapi

Pembelajaran menggunakan metode pembelajaran manual seperti menggunakan buku atau penjelasan guru cenderung membuat anak bosan, apalagi dalam pembelajaran Bahasa Inggris .Sehingga diperlukan suatu Media pembelajaran bahasa inggris yang dapat menarik minat siswa kelas 1 untuk belajar. Pada SD Negeri Jati 6 ini mempunyai 1 unit Laptop yang dapat di gunakan sebagai alat untuk media pembelajaran interaktif bahasa inggris untuk menarik minat siswa kelas 1 untuk belajar bahasa inggris. Selain itu juga sudah ada staf ahli yang menangani bagian komputer, namun kurangnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah tersebut untuk meningkatkan minat belajar siswa membuat pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan media seperti buku.

b. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh SD Negeri Jati 6, maka peneliti memberikan beberapa alternatif sebagai solusi dari masalah tersebut.

1. Diadakan pengadaan aplikasi yang bisa membantu dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menyarankan untuk dibuat sebuah aplikasi pembelajaran bahasa inggris pengenalan huruf dan membaca pada siswa kelas I.
2. Diadakan pelatihan menggunakan aplikasi tersebut kepada guru sehingga guru bisa mengajarkan kepada para siswa.
3. Diadakan pelatihan kepada staf ahli di sekolah tersebut jika sewaktu-waktu aplikasi yang dibuat tidak berjalan sesuai fungsinya.

VI. KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Setelah proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif bahasa inggris pengenalan huruf dan membaca untuk SD kelas 1 berbasis multimedia selesai, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pembelajaran yang dilakukan di SDN Negeri Jati 6 masih bersifat manual, dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan huruf dalam bahasa inggris.
2. Kelemahan-kelemahan pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar ini tidak menggunakan metode interaktif

No	Kegiatan Implementasi	Bulan								
		Mei				Juni				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1	Merancang Aplikasi									
2	Pembuatan Aplikasi									
3	Pengetesan Aplikasi									
4	Memproduksi Aplikasi									

hanya terpaku sama pembelajaran yang ada di buku

3. Proses pembuatan aplikasi dari tahap awal hingga akhir harus terkonsep dengan matang, dimulai dari target pengguna, ide jalannya cerita aplikasi, *storyboard*, naskah untuk dubbing suara dan segala sistem yang dibutuhkan.
4. Semua persiapan yang sudah dirancang pada pra produksi sangat membantu dalam proses pembuatannya yaitu pada tahap produksi. Semuanya terjadwal dengan rapi dari mulai proses pembuatan karakter dan *background* menggunakan Corel Draw X4, menggerakkan dan membangun program dengan *software* utamanya yaitu Adobe\* Flash, proses merekam dengan Adobe\* Auditions , pengisian suara hingga terakhir pengemasa, semuanya akan berjalan dengan baik apabila semuanya benar-benar sudah terkonsep.

B. Saran

a. Saran Untuk Para Pengembang Aplikasi Serupa

1. Susunlah segala yang bersangkutan dengan perancangan aplikasi dengan terkonsep seperti materi, jadwal, tahapan-tahapan yang rapi, dan mempersiapkan segala kebutuhan sistem seperti *hardware* dan *software* .
2. Carilah sumber referensi sebanyak mungkin, karena untuk membuat sebuah aplikasi multimedia dibutuhkan ide dan daya imajinasi yang tinggi untuk hasil yang baik.
3. Manfaatkan waktu sebaik mungkin, dan kerjakan tahapan yang mudah terlebih dahulu dibanding tahapan yang dianggap lebih sulit.
4. Sharing atau minta pendapat orang lain untuk membantu mengembangkan aplikasi anda, karena mungkin orang tersebut akan memberikan kritik dan saran berharga untuk aplikasi yang dibuat.

b. Saran Untuk Guru Bahasa Inggris

Saran untuk para guru bahasa inggris untuk mencoba metode baru dalam proses belajar mengajar, yaitu dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media untuk mengajar, karena dengan multimedia interaktif proses belajar mengajar akan menjadi lebih menarik dan diharapkan para murid dapat memahami materi bahasa inggris dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andriani, *Aplikasi Pembelajaran Rangka Manusia Berbasis Multimedia Interaktif menunjukkan bahwa multimedia mampu meningkatkan*, 2012.
- [2] B. Mubarak, *English For PreSchooler*, 2010, Diakses di <http://www.sagarabahasa.com> (21/05/2012).
- [3] D. Izhah, *Cara cepat belajar Adobe Flash*

- <http://blog.jasamultimedia.com>, 2013
- [4] N. D. Firmanadi, *Aplikasi Pengenalan Abjad, Angka, dan Warna untuk Anak Prasekolah (Usia 3-5 Tahun) Berbasis Multimedia*, Skripsi S1 Teknik Informatika, Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional Veteran, 2012.
- [5] H. F. D. Prasti, *Pengertian Disiplin* <http://id.shyoong.com/>, 2011
- [6] A. Kristiani, *Aplikasi Interaktif Berbasis Multimedia untuk Pembelajaran Tata Hidang*, Salatiga: UKSW, 2012.
- [7] Y. Martinis, *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*, Jakarta: Gaung Persada Press, 2009.
- [8] R. Susilana dan C. Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2009.
- [9] S. Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, Bandung : CV. ALFABETA, 2011.
- [10] A. I. Sudiby, *Pengembangan Multimedia Model Edutainment*, Skripsi S1 Pendidikan Ilmu Komputer, Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.
- [11] Sumiati dan M. Asra, *Metode Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima, 2009.