

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS II

Linda Kartika Sari¹⁾, Dimas Sasongko²⁾
Program Studi Teknik Informatika, Universitas Surakarta¹⁾
artika_linda@yahoo.co.id

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. Sebagai contoh, untuk materi Semester I, siswa kurang bisa memahami materi tersebut karena penyampaian dari guru hanya dengan menerangkan saja tanpa ada media bantuan. Tujuan diadakannya penelitian ini adalah pengadaan media interaktif bagi siswa Sekolah Dasar Negeri 12 Sragen khususnya siswa kelas II, guna meningkatkan mutu dan sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk siswa kelas II. Manfaat diadakannya penelitian ini adalah agar guru dan siswa dapat memanfaatkan media ini dalam kegiatan belajar dan mengajar. Dalam pembuatan media interaktif bahasa Inggris untuk siswa kelas II Sekolah Dasar, penulis menggunakan metode kepustakaan, observasi, wawancara, perancangan menggunakan Macromedia Flash 8 dan software pendukung lain, ujicoba media interaktif, serta implementasi. Hasil yang ingin dicapai adalah terbentuknya media interaktif Bahasa Inggris untuk siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 12 Sragen untuk memudahkan penyampaian materi atau pelajaran kepada siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran

1.A. Latar Belakang Masalah

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.

Sekolah Dasar Negeri 12 Sragen merupakan salah satu sekolah dasar yang sudah memanfaatkan perkembangan teknologi, seperti komputer dan *Liquid Crystal Display* (LCD) proyektor dalam proses pembelajaran. Sebagai salah satu sekolah unggulan, siswanya dituntut untuk menguasai kemampuan berbahasa Inggris sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mulai tingkat kelas II.

Selama ini penyajian materi pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas II Sekolah Dasar masih menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Ada juga guru yang menggunakan media gambar. Namun peserta didik cepat merasakan kebosanan saat menerima pelajaran karena media yang kurang menarik, bersifat verbalistik. Hal ini menyebabkan proses kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan tingkat keberhasilan belajar siswa tidak sesuai harapan.

1.B. Rumusan Masalah

- 1) Belum adanya media pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi pelajaran Bahasa Inggris Kelas II.
- 2) Metode pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri 12 Sragen masih konservatif dan hanya menggunakan media gambar yang kurang efektif.

1.C. Batasan Masalah

- 1) Software yang digunakan adalah Macromedia Director MX 2004.
- 2) Media pembelajaran interaktif ini menjelaskan tentang materi *Alphabet*, dan mengeja nama.
- 3) Objek penelitian pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 12 Sragen.

1.D. Tujuan

Tujuan dari penyusunan Penelitian ini adalah untuk menghasilkan *Compact Disc* (CD) yang berisi Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar Kelas II.

1.E. Manfaat

1. Diharapkan media pembelajaran interaktif ini dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang disajikan melalui multi media (teks, citra, audio, video) dengan berbagai warna dan gambar yang sangat menarik, sehingga membantu tugas guru dalam menyampaikan materi.
2. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

3. Diharapkan dapat meningkatkan prosentase nilai keberhasilan siswa kelas II dalam mata pelajaran Bahasa Inggris pada SD Negeri 12 Sragen.

2.A. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman, 2002:6)

2.B. Animasi

Animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis. Sebelum era komputerisasi seperti sekarang, animasi merupakan proses yang rumit dan menyita banyak waktu dan tenaga. Contoh animasi misalnya banner, kartu ucapan online, kartun, iklan, dan sejenisnya. (Teguh Wahyono, 2006).

2.C. Pengertian Cd Interaktif

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. *CD ROM (Read Only Memory)* merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD (Tim Medikomp, 1994).

2.D. Macromedia Director

Macromedia Director adalah software yang berfungsi menyatukan berbagai media, diantaranya, Image (citra gambar) dalam bentuk 2D atau 3D, Animasi, Video, dan Teks untuk membuat sebuah produk presentasi yang lazim disebut multimedia (Prabowo, 2003).

2.E. Pengertian Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan suatu aplikasi yang paling populer dikalangan desainer grafis dan pengolahan citra (*image processing*). Sejak pertama diperkenalkan oleh Adobe corporation pada dekade 90-an, Photoshop langsung mendapatkan hati dikalangan profesional dan praktisi *image-editing* dengan segala kecanggihan fitur dan kemampuan yang maksimal serta kemudahan dalam penggunaannya (*user friendly*). (Muhammad Adri, 2008)

2.F. Pengertian Macromedia Director

Macromedia Director adalah software yang berfungsi menyatukan berbagai media, diantaranya, Image (citra gambar) dalam bentuk 2D atau 3D, Animasi, Video, dan Teks untuk membuat sebuah produk presentasi yang lazim disebut multimedia (Prabowo, 2003).

2.G. Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasimembuat aplikasi – aplikasi unik, animasi – animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan. Di samping itu, tidak menutup kemungkinan juga dengan menggunakan secara optimal kemampuan penggunaan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada flash (Action Script) ini mampu membuat game – game yang menarik. (Anggra Yuda Ramadianto, 2008).

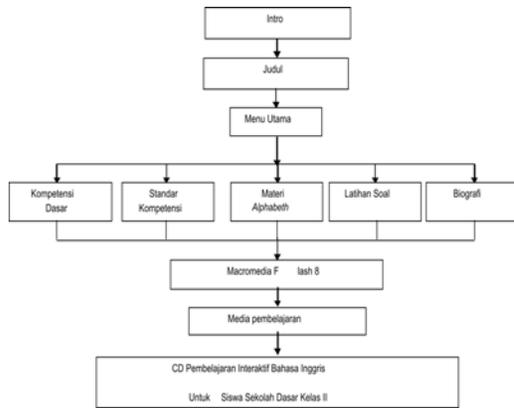
2.H. Actions Script

Actions Script adalah bahasa scripting Macromedia Falsh yang berfungsi untuk melakukan pengaturan interaktivitas dalam Flash Movie. Dengan Actions Script bisa mengatur aksi – aksi yang bisa dilakukan oleh objek – objek di dalam flash. (Teguh Wahyono, 2006)

3.A. Analisis Data

Pengumpulan data dimaksudkan untuk mendapatkan keterangan mengenai semua hal yang berhubungan dengan Media Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Di Sekolah Dasar Kelas II yang akan dibuat. Data yang dibutuhkan bisa bermacam – macam. Pada saat membuat Media Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II, maka penulis berusaha menggali informasi selengkap – lengkapnya dari pihak – pihak yang terkait. Bisa dengan wawancara, kuisisioner, dan memperoleh referensi media – media interaktif yang lain.

3.B. Kerangka Pemikiran



3.C. Kebutuhan Hardware

Untuk menjalankan media interaktif ini diperlukan spesifikasi *hardware* komputer yang cukup mumpuni. Dimana diharapkan dapat menjalankan media interaktif ini dengan lancar. Berikut adalah spesifikasi minimal perangkat keras komputer yang diperlukan :

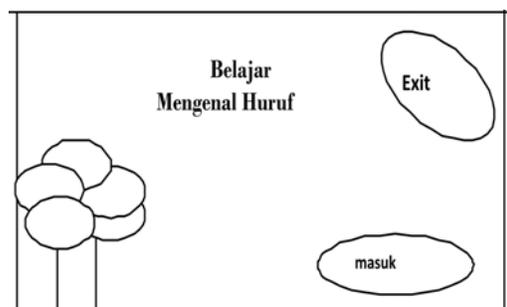
- 1) *Processor* : berkecepatan 2.4 Ghz (Pentium IV)
- 2) *RAM* : berkapasitas 256 MB
- 3) *Harddisk* : memiliki sisa ruang 1 GB
- 4) *CD-ROM drive* : berkecepatan 48 x
- 5) *Monitor* : beresolusi 1024 x 768 px (pixel)
- 6) *Sound Card* : 2.0 Channel
- 7) *Speaker* : *Standart Stereo Speaker* atau *Headset*
- 8) *Keyboard* : *Standart*
- 9) *Mouse* : *Standart*

3.D. Kebutuhan Software

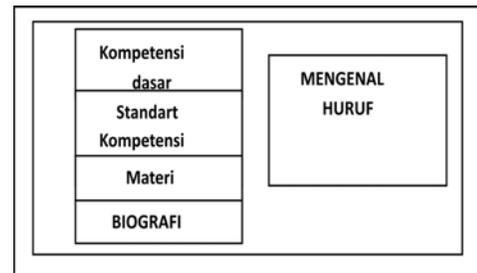
- 1) Sistem Operasi Windows XP.
- 2) Macromedia Director MX 2004
- 3) Didukung beberapa software lainnya yaitu Adope Photoshop 7, Corel Draw X4.

3.E. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II

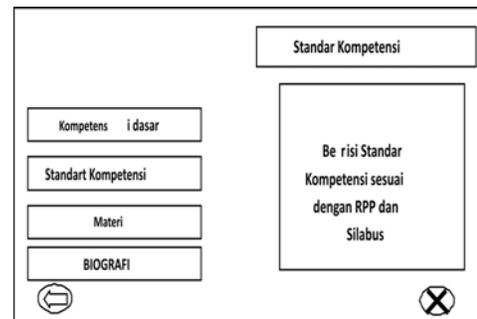
- 1) Tampilan Judul



- 2) Tampilan Menu



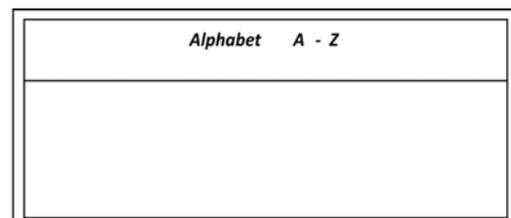
- 3) Tampilan Standar Kompetensi



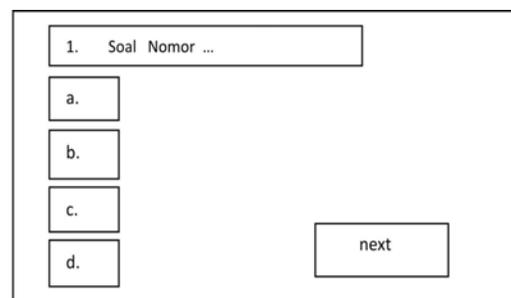
- 4) Tampilan Kompetensi Dasar



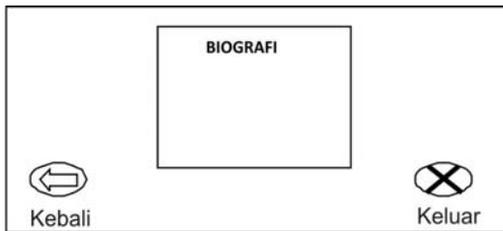
- 5) Tampilan Materi



- 6) Tampilan Soal



7) Tampilan Biografi



4. IMPLEMENTASI

1) Halaman Judul



2) Halaman Menu Utama



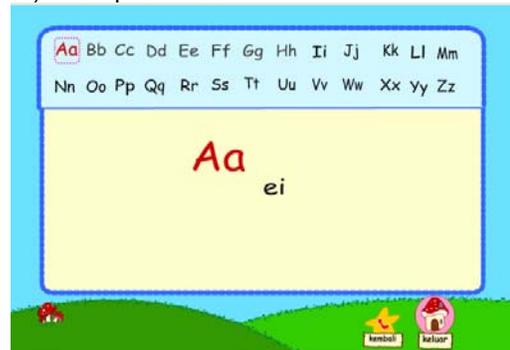
3) Tampilan Standar Kompetensi



4) Tampilan Kompetensi Dasar



5) Tampilan Materi



6) Tampilan Biografi



5.A. KESIMPULAN

- 1) Guru Bahasa Inggris Sekolah Dasar Negeri Sragen 12 sudah mempunyai media pembelajaran dalam penyampaian pelajaran bahasa inggris kelas II.
- 2) Dengan adanya media pembelajaran bahasa inggris, maka metode pembelajaran guru bahasa inggris di Sekolah Dasar Negeri Sragen 12 menjadi lebih menarik karena didukung dengan adanya media pembelajaran.

5.B. Saran

- 1) Media pembelajaran yang dibuat masih sederhana, sehingga perlu dikembangkan agar menjadi lebih interaktif misalnya dengan ditambah animasi gambar yang lebih menarik.

- 2) Dalam pembuatan media pembelajaran ini, peneliti mengalami keterbatasan waktu dan juga sarana pembuatan sehingga media pembelajaran yang dihasilkan kurang optimal dalam penyajian materi dari segi audio maka diharapkan peneliti lain bisa menyempurnakan media pembelajaran ini.

PUSTAKA

- [1] **Retno, Margono, Bambang Eka Purnama,** *Study Of Interaktif Recognition Letter and Number For Children With Computer Multimedia,* Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 4 Volume 3 Nomor 1 Agustus 2008, ISSN 1979 – 9330
- [2] **Suyatno, Bambang Eka Purnama,** *Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4,* Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [3] **Ernawati, Bambang Eka Purnama,** *Media Pembelajaran Shalat Bagi Anak Berbasis Multimedia,* Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [4] **Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama, Endang Puji Rahayu,** *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer,* Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [5] **Neni Yuniati, Bambang Eka Purnama, Gesang Kristianto Nugroho,** *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen,* Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Vol 9 No 1 - Februari 2012, ISSN 1979 – 9330
- [6] Ahmad Yani. *Panduan Menjadi Teknisi Komputer,* Kawan Pustaka. Jakarta. 2005.
- [7] Anggra Yudha Ramadianto. *Membuat ANimasi Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Professional 8,* Yrama Widya. Bandung, 2008.
- [8] Anitah M.Pd, Prof. Dr. Sri. **Media Pembelajaran,** Yuma Pustaka. Surakarta. 2009.
- [9] Madcoms. *Adobe Photoshop CS2,* Penerbit Andi. Yogyakarta. 2006.
- [10] Teguh Wahyono. *36 jam Belajar Komputer Animasi Dengan Macromedia*
- [11] Wahana Computer. **Adobe Flash CS4,** Penerbit Andi. Yogyakarta. 2010.