
Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris di Asrama Bahasa Syu'banul Lughoh Al Khoiriyah Menggunakan Software Adobe Flash

Ahmad Lutfi¹, St. Shofiyah², Lika Hanifa³

¹Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Ibrahimy, Indonesia

²Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Universitas Ibrahimy, Indonesia

Info Artikel	ABSTRAK
Riwayat Artikel: Diterima : 1-Juli-2022 Direvisi : 7-Juli-2022 Disetujui : 21-Juli-2022	<p>Tujuan penelitian ini untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran agar dapat dijadikan media tambahan belajar di Asrama Bahasa Syu'batul Lughoh Al-Khoiriyah (SLK) serta merancang dan mendesain media pembelajaran yang bermanfaat untuk tutor dan siswi. Aplikasi ini merancang dan mendesain sebuah media pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswi di Asrama Bahasa Syu'batul Lughoh Al-Khoiriyah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dimana dalam metode ini terdapat lima tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, dan testing. Manfaat dari media pembelajaran ini adalah dapat membantu perkembangan proses belajar mengajar di SLK dan dapat mempermudah tutor SLK dalam memberikan materi kepada siswi.</p>
Kata Kunci:	
Pembelajaran, Media, Bahasa Inggris,	
Keywords:	ABSTRACT
Learning, Media, English Language,	<p><i>The purpose of this research is designing and optimizing the using of additional english learning media in Syu'batul Lughoh Al-Khoiriyah (SLK) Language Dormitory. The english learning media can be useful for tutor and student in Syu'batul Lughoh Al-Khoiriyah Language Dormitory. This application will design an english multimedia learning using Adobe Flash CS6. The kind of this research that's used by writer is qualitative research. Student is the subject of this research. MDLC (Multimedia Development Life Cycle) is a methode that's used by writer where in this methode there are five steps concept, design, material collecting, assembly, and testing. The advantage of this learing media is helping the studing development process and simplifing for tutor to give the grammar and speaking lesson to student in Syu'batul Lughoh Al-Khoiriyah Language Dormitory.</i></p>
Penulis Korespondensi: Ahmad Lutfi Program Studi Sistem Informasi Universitas Ibrahimy Email: ahmadlutfi.14@gmail.com	

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa yang berasal dari Inggris dan merupakan bahasa utama dari negara Inggris, Amerika Serikat dan negara-negara bekas jajahan Inggris lainnya. Bahasa Inggris saat ini merupakan bahasa Internasional karena digunakan hampir di seluruh negara di dunia. Salah satu alasan utamanya adalah banyak orang di negara berkembang dari semua lapisan masyarakat menganggap bahasa Inggris adalah gerbang utama untuk mendapatkan pekerjaan dan pendapatan yang lebih baik, sehingga menciptakan kehidupan yang lebih baik.

Mempelajari bahasa Inggris sangatlah penting karena bahasa Inggris merupakan bahasa global yang digunakan secara internasional. Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 Pasal 77J Ayat (1) Huruf C tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa bahasa asing terutama bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang sangat penting kegunaannya dalam pergaulan global. Perkembangan yang pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan bahasa Inggris di bidang *speaking, listening, writing, dan reading*. Untuk dapat menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan bahasa asing yang kuat. Oleh karena itu dalam mempelajari bahasa Inggris, pembelajaran harus secara efektif dilakukan.

Dalam bahasa Inggris terdapat berbagai aspek-aspek penting di antaranya yaitu *speaking, listening, writing, dan reading*. *Speaking* merupakan aspek bahasa Inggris dalam melafalkan atau mengucapkan kata bahasa Inggris. *Listening* berhubungan dengan bagaimana otak memproses apa yang didengar. *Writing* adalah aspek dalam bahasa Inggris yang mempelajari tentang cara penulisan kosa kata bahasa Inggris yang benar. Sedangkan *reading* adalah proses kognitif untuk memperoleh makna atau arti dari teks. Bahasa Inggris pada saat ini merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam segala bidang baik pendidikan maupun pekerjaan bahkan dalam kehidupan sehari-hari karena praktisi pendidikan sangat membantu. Proses pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi bahasa Internasional dimana sebagian besar negara menggunakan bahasa ini.

Penggunaan media disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun, dalam implementasinya tidak banyak guru yang memanfaatkannya bahkan penggunaan metode ceramah (*lecture method*) monoton masih cukup populer di kalangan guru dalam proses pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi, selain melalui media cetak, pengembangan media pembelajaran juga dikembangkan pada media berbasis komputer yaitu multimedia pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran dimaksudkan agar memudahkan dan meningkatkan kualitas serta efektivitas belajar siswa.

Ada tiga macam alat bantu mengajar, yaitu alat bantu visual, audio dan audio visual. Alat-alat bantu mengajar tersebut dapat dipilih oleh guru agar sesuai dengan kemampuan berbahasa (membaca, mendengar, berbicara, menulis) yang akan diajarkan. Alat bantu visual seperti gambar memiliki manfaat yaitu mampu menyampaikan makna dan mampu menarik perhatian siswa. Alat bantu audio mampu meningkatkan kemampuan mendengar. Alat bantu audio visual dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa karena melalui alat bantu ini kedua mata dan telinga siswa menjadi aktif. Multimedia diharapkan menjadi alat bantu mengajar yang akan membuat pelajaran efektif karena multimedia merupakan gabungan elemen-elemen visual, audio, dan audio visual seperti gambar, teks, suara, animasi, dan video. Oleh sebab itu multimedia pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan agar pembelajaran bahasa Inggris menjadi efektif. Dalam dunia pendidikan pun manfaat multimedia sudah dirasakan oleh semua pihak khususnya pelajar. Pelajar dapat menggunakan fasilitas ini untuk melakukan pembelajaran secara interaktif sehingga membuat pelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Asrama Bahasa Syu'batul Lughah Al-Khoiriyah (SLK) adalah salah satu asrama bahasa yang ada di Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo. Asrama ini didirikan oleh Ummi Juwita, S.Pd pada tanggal 27 Juli 2004. Saat ini Asrama Bahasa Syu'batul Lughah Al-Khoiriyah telah berkembang pesat dan mempunyai cita-cita untuk membantu pondok pesantren dalam dunia pengajaran bahasa Inggris secara informal dengan media pembelajaran yang lebih kreatif dan lebih mampu. Secara bertahap SLK saat ini telah berhasil mengembangkan sistem pelayanan pengajaran bahasa Inggris secara reguler. SLK juga menampung santri dalam pengajaran yang bersifat asrama. Sistem pembelajaran yang kreatif, praktis, efisien dan terpadu telah menjadi sasaran utama SLK. SLK turut serta membantu pondok pesantren dalam pengadaan pembelajaran bahasa Inggris secara informal untuk memperlancar generasi muda dalam mempelajari bahasa Inggris secara mudah agar bisa bersaing dalam kompetisi global.

Proses belajar mengajar yang dilakukan di SLK menggunakan media pembelajaran non-IT (konvensional). Media konvensional yang digunakan di SLK ini merupakan unsur pembelajaran di kelas. Misal tutor menjelaskan materi menggunakan papan tulis, spidol, dan buku. Media ini secara praktis membuat proses penyampaian materi, diskusi, dan pemberian latihan menjadi terpenuhi. Akan tetapi, tutor membutuhkan tambahan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas serta efektivitas belajar siswa. Tambahan media pembelajaran tersebut merupakan multimedia pembelajaran. Dengan terseleggaranya multimedia pembelajaran, siswa dapat memahami materi dengan lebih maksimal. Sehingga akan terjadi proses belajar

mengajar yang berkualitas dan efektif. Berdasarkan uraian di atas maka penulis mempunyai ide untuk membuat *English Learning Media in SLK Language Dormitory* yakni sebuah multimedia pembelajaran bahasa Inggris yang akan penulis terapkan pada tempat bimbingan belajar di Pondok Pesantren Salafiyah Syafi'iyah Sukorejo Situbondo khususnya Asrama Syu'batul Lughah Al-Khoiriyah.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan oleh penulis yaitu metode Action Reseach. Dalam penelitian Action Reseach, cenderung menggunakan analisis dan lebih penelitian langsung.

2.2. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. *Observasi* (Penelitian)

Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati atau mendatangi langsung objek penelitian.

b. *Interview* (Wawancara)

Pengumpulan data dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak terkait sehubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

c. *Literatur*

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari mengambil informasi dari buku maupun internet yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

2.3. Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem dapat dilakukan dengan metode Systems Development Life Cycle (SDLC) yang terdiri 5 dari tahap, yang sesuai dengan penelitian ini.

a. *Planning*

Merupakan tahap awal dari pengembangan sistem, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan sistem informasi yang akan dikembangkan.

b. *Analisis*

Analisis system adalah penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang system baru atau memperbaharui system yang sudah ada

c. *Design*

Pada proses ini adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh system baru. Jika system ini berbasis komputer, rancangan dapat menyerta kan spesifikasi jenis peralatan yang akan digunakan.

d. *Implementation*

Penerapan merupakan kegiatan memperoleh dan mengintegrasikan sumber daya fisik dan konseptual yang menghasilkan suatu sistem yang bekerja.

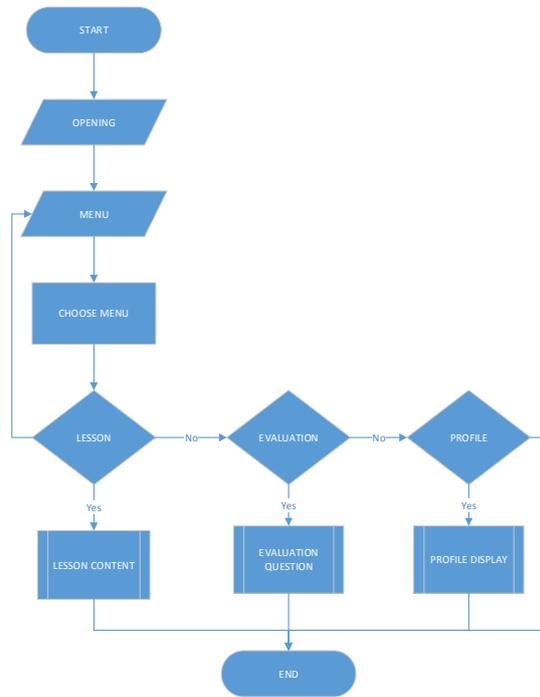
e. *Maintenance*

Maintenance ialah proses menjaga sistem tetap mampu beroperasi secara benar melalui kemampuan sistem dalam mengadaptasikan diri sesuai dengan kebutuhan.

3. HASIL DAN ANALISIS

3.1. Flowchart Aplikasi

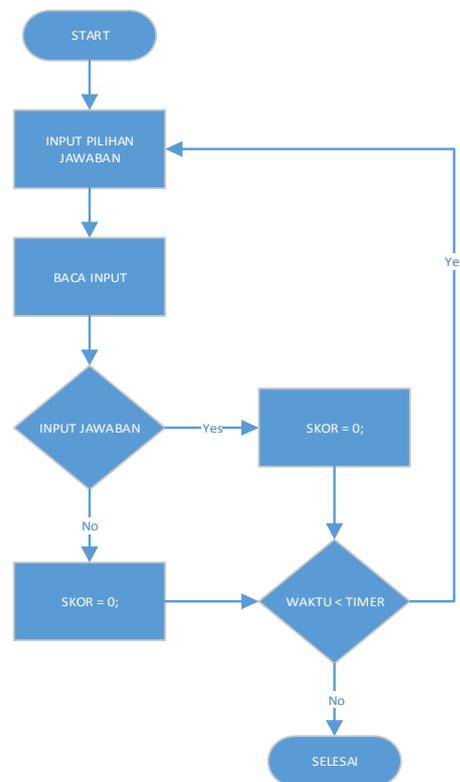
Pada gambar 1 berikut ini merupakan alur dalam mengoperasikan media pembelajaran bahasa Inggris. Alur ini dirancang agar memudahkan proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris ini. Dalam flowchart aplikasi tersebut terdapat opening program. Ketika kita mengklik aplikasi ini maka secara otomatis akan muncul tampilan opening program dan akan terdapat tombol start untuk masuk ke menu utama. Dalam menu utama ini terdapat menu materi, menu evaluasi, menu profil, dan menu petunjuk. Berikut gambar flowchart aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris:



Gambar 1. Flowchart Aplikasi

3.2. Flowchart Evaluasi

Dalam perancangan menu evaluasi pada media pembelajaran bahasa Inggris akan dibuat beberapa langkah yaitu dimulai dengan start. Dalam tampilan perancangan evaluasi terdapat tombol start guna menampilkan soal-soal evaluasi pembelajaran bahasa Inggris. Setelah selesai menjawab semua soal yang ditampilkan maka akan muncul skor yang diperoleh. Dalam tampilan ini terdapat tombol reset yang berfungsi untuk mengulang soal ketika nilainya tidak memuaskan. Jika mengklik tombol reset, maka akan menampilkan soal yang tidak sama dengan soal sebelumnya. Berikut merupakan gambar flowchart evaluasi:



Gambar 2. Flowchart Evaluasi

3.3. IMPLEMENTASI

English Learning Media in SLK Language Dormitory ini menggunakan *autorun* dengan tujuan agar media pembelajaran ini dapat diakses dari mana saja. Untuk cara kerja media pembelajaran bahasa Inggris ini akan dijelaskan bagaimana aplikasi berjalan dari awal sampai akhir dari semua tampilan aplikasi sebagaimana berikut :

a. Tampilan Opening

Ketika Tampilan opening terdapat satu tombol yaitu tombol start. Sesuai dengan konsep perancangan yang terdapat di bab 3, yaitu terdapat gambar separuh bola dunia dengan gambar pulau yang terletak di bagian bawah. Selain itu, terdapat gambar jalan yang mana posisi jalan tersebut sama dengan posisi bola dunia. Di dalam tampilan ini juga terdapat tombol start yang mana ketika diklik akan masuk ke menu utama. Lihat gambar 4.



Gambar 3. Tampilan Opening

b. Tampilan Menu Utama

Kemudian Tombol yang terdapat di tampilan opening tadi akan menampilkan tampilan menu utama. Sesuai dengan konsep perancangan yang terdapat di bab 3, terdapat lima tombol. Tombol tersebut yaitu tombol materi, tombol evaluasi, tombol profil, dan tombol exit. Penulis mendesain background bendera Inggris, gambar 4.



Gambar 4. Menu Utama

c. Tampilan Menu Materi

Kemudian ketika kita mengklik tombol materi yang terdapat pada menu utama, maka akan tampil tampilan menu materi. Sesuai dengan rancangan yang terdapat pada bab 3. Pada desain tampilan materi ini penulis mendesain dengan latar belakang berwarna biru muda dengan tambahan desain bendera Inggris yang berbentuk jantung. Lihat gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Menu Materi

d. Tampilan Isi Materi

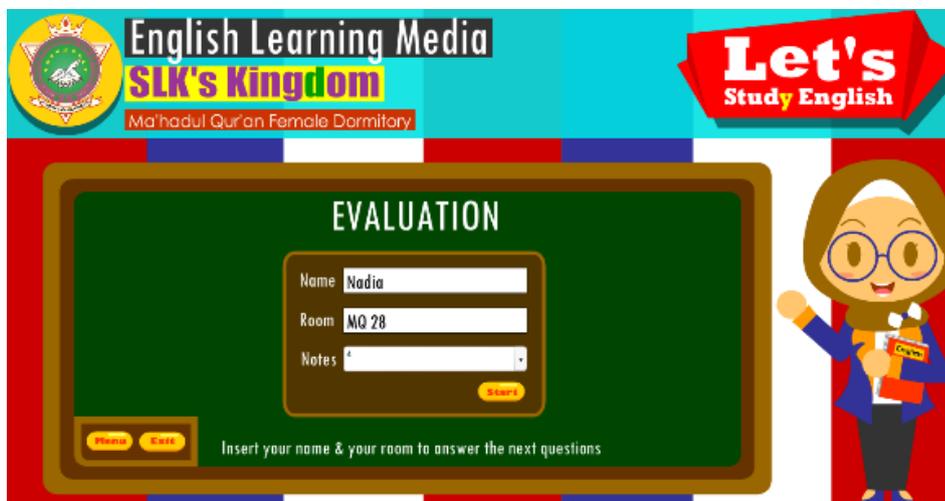
Pengujian tampilan isi materi pada menu utama ini akan tampil tampilan evaluasi sesuai dengan rancangan yang ada di bab 3. Terdapat animasi cute girl yang akan menemani siswi SLK dalam memahami materi Grammar dan Speaking. Lihat gambar 6.



Gambar 6. Isi Materi

e. Tampilan Evaluasi

Pengujian tampilan evaluasi pada menu utama ini akan tampil tampilan evaluasi sesuai dengan rancangan yang ada di bab 3. Terdapat kop aplikasi yang berfungsi untuk menandakan tujuan aplikasi dan pemilik aplikasi. Juga terdapat running text yang berisikan tulisan asrama bahasa MQ Putri. Lihat gambar 7.



Gambar 7. Evaluasi

f. Tampilan Menu Profil

Ketika kita mengklik tombol profil yang ada di menu utama akan tampil sebuah tampilan profil seperti di bawah ini. Kemudian terdapat gambar nuansa London yang bertujuan untuk membuat aplikasi menjadi menarik. Juga terdapat kop aplikasi yang berfungsi untuk menandakan tujuan aplikasi dan pemilik aplikasi. Lihat gambar 8.



Gambar 8. Menu Profil

g. Tampilan Petunjuk

Pengujian tampilan evaluasi pada menu utama ini akan tampil tampilan evaluasi sesuai dengan rancangan yang ada di bab 3. Penulis mendesain dengan kamar yang terdapat laptop, lampu belajar, buku, dan gambar lainnya. Dalam tampilan petunjuk disini terdapat penjelasan tentang tombol-tombol yang ada di semua tampilan. Lihat gambar 9.



Gambar 9. Menu Profil

4. KESIMPULAN

English Learning Media in SLK Language Dormitory ini dapat membantu proses perkembangan belajar mengajar serta mempermudah tutor SLK dalam memberikan materi kepada siswi khususnya mata pelajaran Grammar dan mata pelajaran Speaking. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris ini adalah untuk mengoptimalkan penggunaan multimedia pembelajaran bahasa Inggris agar dapat dijadikan media tambahan pembelajaran yang bermanfaat untuk tutor dan siswi di Asrama Bahasa Syu'batul Lughoh Al-Khoiriyah. Dalam perancangan dan proses desain aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS6.

5. REFERENSI

- [1] Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] Denny Riska Novitasari. 2010. "Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen". Dalam *Jurnal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Universitas Surakarta.

- [3] Faizah Dinar. 2014. "Pembuatan User Interface dan Animating pada Media Pembelajaran Interaktif Idiom Bahasa Inggris". Dalam *Jurnal Multinetics*. Politeknik Negeri Jakarta.
- [4] K, Ichwan. 2015. *Membuat Metode Pembelajaran Dengan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [5] Linda Kartika Sari. 2013. "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II". Dalam *Jurnal Seminar Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*. Universitas Surakarta.
- [6] Muhammad Ahmad Jumasa dkk. 2016. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Pembelajaran Teks Recount di MtsN II Yogyakarta". Dalam *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- [7] Oka, Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish
- [8] Ryandi Surya Gautama dkk. 2013. "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada Bimbel Excellence". Dalam *Jurnal Teknik Informatika*. STMIK GI MDP.
- [9] Siti Maesaroh. 2015. "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar". Dalam *Jurnal Sisfotek Global*. STMIK Bina Sarana Global.
- [10] Siti Shofiyah. 2019. "Pengembangan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Komponen Multimedia Pada Pelajaran PAI Kelas VII SMPN 1 Banyuputih". Universitas Ibrahimy Sukorejo.