

PENERAPAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

Winia Waziana, Leni Anggraeni, Nur Laela Sari

STMIK Pringsewu

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

Telp. (0729) 22240 website : www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : winiawaziana@gmail.com, leni.anggraeni@gmail.com, nurlaelasari181@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya minat belajar Bahasa Inggris disekolah dasar salah satunya dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang di terapkan oleh guru secara konvensional, hal ini menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran bahasa inggris. Bahasa Inggris dasar memerlukan penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran, salah satunya dengan penerapan media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi / software berbasis computer. Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi / software berbasis komputer, agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran bahasa inggris. Metode yang di gunakan adalah metode pustaka , observasi, wawancara, analisis, perancangan proyek, uji coba dan implementasinya. Dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif ini akan bermanfaat bagi siswa dan mempermudah memahami materi pembelajaran bahasa inggris dasar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Multimedia, Bahasa Inggris, Siswa.

ABSTRACT

The low interest in learning English in primary school, one of which is influenced by learning methods applied by teachers in conventional, it causes the students find it difficult to understand the subject matter of English. Basic English learning method requires the application of the fun that can foster student interest and make it easier to understand the subject matter, one of them with the implementation of interactive multimedia learning media in the form of applications / software-based computer. The scope of the problem in this research is how to create interactive multimedia learning media in the form of applications / software, computer-based, in order to facilitate students in understanding the subject matter of English. The method used is the method of literature, observation, interviews, analysis, project design, testing and implementation. With the interactive multimedia learning media will be useful for students and make it easier to understand basic English language learning materials.

Keywords: Multimedia Learning Media, English, Students.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Minat belajar siswa sering kali mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan niat belajar yang rendah, sangatlah mungkin akan menghasilkan hasil belajar yang tidak maksimal, selain hal tersebut diatas rendahnya niat belajar siswa oleh cara penyampaian yang dilakukan guru. Pelajaran bahasa inggris merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa disekolah dasar, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa untuk membangkitkan minat belajar para siswa.

Dari masalah tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar dan membantu siswa untuk mempelajari sebuah materi yang ada. Yang media

pembelajarannya daat digunakan oleh guru, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi media pembelajarannya multimedia interaktif akan digambarkan dengan teknologi komputer dengan berbagai animasi gambar yang menarik sehingga minat para siswa akan terbangun. Namun yang terpenting adalah melalui media pembelajaran multimedia interaktif siswa akan lebih mudah dengan melalui penerapan pembelajaran berbasis multimedia, akan dapat membantu siswa memahami materi yang diberikan oleh guru dan tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan melalui pembelajaran berbasis multimedia akan mempermudah guru dalam menjalankan tugasnya menyampaikan materi pelajaran pada siswanya, selain itu dengan media pembelajaran ini secara tidak langsung akan

memperkenalkan teknologi pada siswa dan guru itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka ada beberapa masalah yang didapat dikemukakan yaitu :

- a. Bagaimana cara mengatasi rendahnya minat belajar dan sulitnya para siswa untuk memahami materi?
- b. Bagaimana membangun perangkat lunak dengan aplikasi multimedia sebagai sarana dalam penyampaian materi pelajaran bahasa inggris dasar?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran ini penulis membatasi masalah hanya pada pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dasar yang akan di terapkan di sekolah dasar

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Membantu mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran bahasa Inggris.
- b. Membangun aplikasi multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran bahasa Inggris.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi bahasa inggris dan membantu minar siswa untuk belajar bahasa inggris

2. LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi

Menurut Dhanta (2009), aplikasi (application) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya macromedia flash player, microsoft word, microsoft excel.

Menurut Harip Santoso, aplikasi adalah kelompok file (from, class, repot) yang bertujuan untuk melakukan aktifitas tertentu yang saling terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dan lain-lain.

Menurut rachmad Hakim S aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengatur windows dan permainan (game), dan sebagainya (2013)

2.2 Pembelajaran

Merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah sadar diri seorang guru untuk membelajarkan siswanya

(mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Trianto (2010).

2.3 Pengertian Bahasa

Pengertian Bahasa menurut (Depdiknas, 2005: 3) Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya.

Pengertian Bahasa menurut Harun Rasyid, Mansyur & Suratno (2009: 126) bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan.

Sedangkan bahasa menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002: 88) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

2.4 Multimedia

Adalah suatu istilah generik bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan keragamannya meliputi teks, audio, animasi, video bahkan simulasi, tay (2000) memberikan definisi multimedia sebagai kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video. Bila pengguna keleluasaan dalam mengontrol maka hal ini disebut multimedia interaktif.

Suyanto (2012) menyebutkan bahwa multimedia sebagai media presentasi berbeda dari multimedia sebagai media pembelajaran. Media presentasi tidak menuntut pengguna berikteraksi secara aktif didalamnya, sekalipun ada interaktifitas yang samar (cover). Media pembelajaran melibatkan pengguna dalam aktivitas aktivitas yang menuntut mental dalam pembelajaran. Dari perpektif ini aktiva mental spesifik yang dibutuhkan didalam media pembelajaran dapat dibangkitkan melalui manipulasi peristiwa-peristiwa intruksional (instructional event) yang sistematis. Disini hooper secara tegas menyatakan peran penting suatu desain intruksional didalam media pembelajaran (educational multimedia). Dengan demikian multimedia pembelajaran adalah paket multimedia interaktif dimana didalamnya terdapat langkah langkah intruksional yang didesain untuk melibatkan pengguna secara aktif didalam prsoes pembelajaran.

3. ANALISIS

Media pembelajaran bahasa inggris dasar yang disampaikan oleh guru disekolah sekolah dasar selama ini masih dilakukan secara konvensional sehingga siswa masih kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Siperlukan sebuah media pembelajaran interaktif untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar dan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari pelajaran bahasa Inggris.

Perlunya dibangun sebuah media pembelajaran interaktif, agar guru lebih mudah dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran pada siswa.

Salah satu aplikasi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif adalah dengan menggunakan aplikasi adobe flash CS3 professional, sehingga dalam pembuatan multimedia ini penulis menggunakan aplikasi tersebut.

4. DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Adapun desain ini dari penyusunan sistem pembelajaran multimedia interaktif dengan aplikasi adobe flash CS3 professional, akan ditampilkan dalam format tampilan menu pembuka yang akan dilanjutkan dalam sub menu yang mencakup isi dari pembelajaran bahasa Inggris dasar.

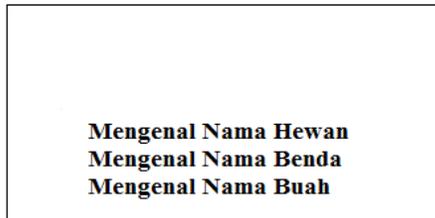
Adapun desain aplikasinya dapat digambarkan sebagai berikut :

- a. Desain Halaman judul



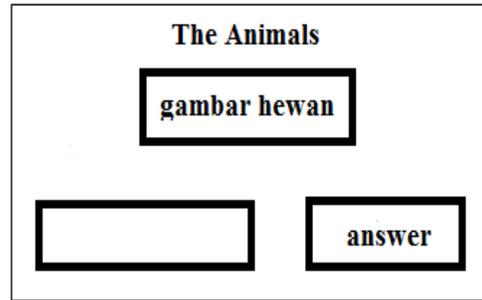
Gambar 1. Desain Halaman Judul

- b. Desain Halaman Menu

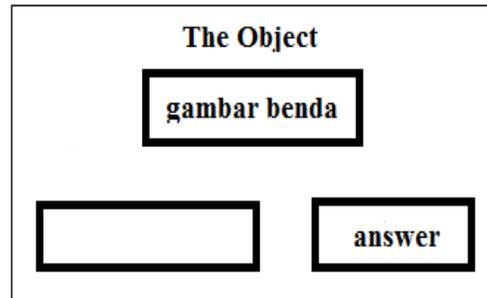


Gambar 2. Desain Halaman Menu

- c. Desain Mengenal Nama Hewan

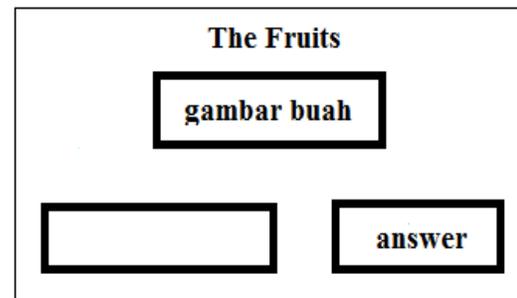


Gambar 3. Desain Halaman Mengenal Nama Hewan
d. Desain Mengenal Nama Benda



Gambar 4. Desain Halaman Mengenal Nama Benda

- e. Desain Mengenal Nama Buah



Gambar 4. Desain Halaman Mengenal Nama Buah

4.1 PEMBUATAN PROYEK

Dalam pelaksanaan pembuatan sistem pembelajaran multimedia interaktif untuk menjelaskan pelajaran bahasa Inggris dasar, penulis menggunakan aplikasi adobe flash CS3 profesional.

4.2 IMPLEMENTASI

Adapun pembelajaran dari aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Inggris dasar sebagai berikut :

- a. Halaman Judul



Gambar 6. Tampilan Halaman Judul
b. Halaman Menu



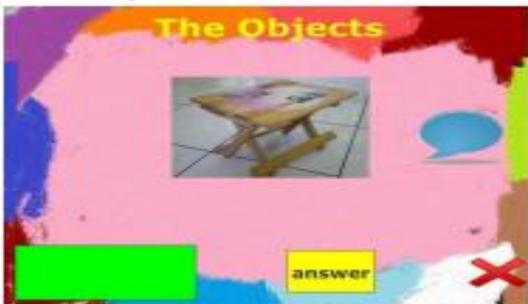
Gambar 7. Tampilan Halaman Menu

c. Mengenal Nama Hewan



Gambar 8. Tampilan Mengenal Nama Hewan

d. Mengenal Nama Benda



Gambar 9. Tampilan Mengenal Nama Benda

e. Mengenal Nama Buah



Gambar 10. Tampilan Mengenal Nama Buah

5. PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

1. Siswa merasa tertarik sehingga timbul minat belajar yang lebih baik
2. Melalui penerapan aplikasi ini dapat memahami materi pelajaran bahasa Inggris
3. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini guru merasa lebih mudah dalam menyampaikan sebuah materi
4. Kondisi yang diharapkan saat ini siswa merasa lebih mudah memahami materi bahasa Inggris dasar

5.2 SARAN

1. Untuk dunia pendidikan perlunya pengembangan teknologi untuk diterapkan dalam sistem pembelajaran karena melalui teknologi akan menjadikan segala sesuatunya menjadi mudah
2. Untuk didunia informatika perlunya dikembangkan sistem sistem yang berteknologi untuk dapat membantu orang lain agar dapat mempermudah dalam pelaksanaan suatu pekerjaan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Atmadji Crisna, M. Arief Soeleman, Jurnal, Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Sistem Informasi, Volume 6 No 1, April 2010, ISSN 1414-9999
- [2] Alwi, Hasan, dkk. (2003) Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia. Edisi Ketiga. Jakarta : Balai Pustaka
- [3] Depdiknas (2005), Pengertian Bahasa Menurut Ahli, diakses melalui <http://www.kajianteor.com/2013/03/pengertian-bahasa-menurut-ahli.html>
- [4] Harun Rasyid dan Suratno (2009) Asesmen Pembelajaran di Sekolah Yogyakarta. Andi Offside
- [5] Rachmad Hakim S & Nanang Indra P (2009) Professional Website dengan Joomla! 1,5” Penerbit PT Elex Media Komputindo Jakarta
- [6] Rizki Dhanta (2009) Pengantar Ilmu Komputer Surabaya Indah

- [7] Suyanto, Bambang Eka Purnama, Jurnal, Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4, Indonesia, ISSN, Jurnal On Computer Science – Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [8] Tay Y.C HweeHwa P (2000) “Load Sharing in Distributed Multimedia-On Demand Systems” IEEE Multimedia : Making it Work.
- [9] Trianto (2010), pengertian pembelajaran menurut para ahli diakses melalui <http://dedi26.blogspot.co.id/2013/04/pengertian-pembelajaran-menurut-para.html>
- [10] Yosanny Agustina, Pradipta Albert, Viles, Dody, Pansen, Jurnal, Aplikasi Pembelajaran Table Manners Berbasis Multimedia, Yogyakarta Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2011
- [11] <http://id.m.wikipedia.org/wiki/Bahasa>