
PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

¹Suherman, ²Yadi

¹Universitas Pembangunan Panca Budi, suherman7749@gmail.com

²Sekolah Tinggi Teknologi Pagaralam, yadikom@gmail.com

Abstract - The development of computer technology is so fast, bringing significant changes in the world of education to utilize technology in the learning process, to improve competitiveness and competitive advantage of the education sector, demanding teachers to have increasingly good quality skills in the field of technology and computer utilization. Computer technology can be used as one of the good learning media in the concept of interactive multimedia learning, to facilitate the delivery of learning material, the material is packaged attractively in the form of multimedia that is educational and entertaining for students. This study aims to develop interactive English learning multimedia applications such as reading, writing and listening. The method used by researchers in the development includes Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. The development of interactive learning multimedia applications is expected to increase students' interest in English language subjects and can help educators deliver material to students in a fun way to improve student learning. This application is created using Macromedia Flash software. The results of this study a macromedia flash based English application that can improve learning interest and student achievement, especially in the field of reading, writing, and listening with the concept multimedia of interactive.

Keywords: Learning Media, Multimedia, English.

Abstrak - Perkembangan teknologi komputer yang begitu cepat, membawa dampak perubahan dalam dunia pendidikan yang signifikan untuk memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran, untuk meningkatkan daya saing serta keunggulan kompetitif dari sektor pendidikan, menuntut para pengajar untuk mempunyai kemampuan yang semakin berkualitas baik dalam bidang pemanfaatan teknologi maupun Komputer. Teknologi komputer dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik dalam konsep pembelajaran multimedia interaktif, untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran maka materi dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik dan menghibur bagi pelajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Inggris seperti membaca, Menulis dan mendengarkan. Metode yang digunakan peneliti dalam pengembangan meliputi Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution. Pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat para pelajar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris serta dapat membantu pendidik menyampaikan materi kepada pelajar dengan cara yang menyenangkan untuk meningkatkan belajar siswa. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan software Macromedia Flash. Hasil dari penelitian ini sebuah aplikasi berbasis macromedia flash Bahasa Inggris yang dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa terutama dibidang membaca, menulis, dan Mendengarkan dengan konsep multimedia interaktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, Bahasa Inggris.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi komputer yang begitu cepat, membawa dampak perubahan dalam dunia pendidikan yang signifikan untuk memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran, untuk meningkatkan daya saing serta keunggulan kompetitif dari sektor pendidikan, menuntut para pengajar untuk mempunyai kemampuan yang semakin berkualitas baik dalam bidang pemanfaatan teknologi maupun Komputer. Kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan pada suatu kelas

merupakan bentuk interkasi pembelajaran antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar. Pendidikan dapat dirumuskan sebagai tuntunan untuk menambah ilmu pengetahuan salah satu proses Pembelajaran dapat dilakukan disekolah dengan interaksi pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan softskill dan hardskill serta penguasaan kemahiran ilmu teknologi dan pengetahuan. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik serta mampu berpikir lebih kritis. Salah satu bentuk dukungan terhadap pembangunan pengetahuan siswa adalah dengan memanfaatkan sarana yang ada, yakni komputer sebagai produk IPTEK, dalam menunjang pembelajaran.

Perkembangan teknologi komputer memungkinkan pengemasan, pengkajian, dan pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan memuat unsur *text*, *graphic*, *audio*, dan *video* dalam satu program. Dalam pengembangan media pembelajaran *software* yang mendukung fitur dalam pembuatan sebuah media interaktif pembelajaran adalah *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran dikarenakan pada *macromedia flash* memiliki teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan media pembelajaran yang baik, perancangan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *macromedia flash* yang terdapat fitur-fitur pendukung yang menarik dapat dengan mudah dimanfaatkan dalam perancangan media pembelajaran interaktif.

Dalam penerapannya, pengembangan aplikasi multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mempelajari materi secara mandiri dengan bantuan teknologi komputer. Penggunaan media pembelajaran dalam pengembangan aplikasi multimedia interaktif memuat unsur *text*, *graphic*, *audio*, dan *video dengan tujuan* dapat membantu dalam proses pemahaman materi pembelajaran. Salah satunya pengembangan aplikasi multimedia interaktif pembelajaran bahasa inggris adalah pembelajaran yang berkaitan dengan Reading, Listening dan Writing pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Materi Reading, Listening dan Writing merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki untuk meningkatkan softskill dalam proses pembelajaran pemahaman Bahasa inggris.

Dalam penelitian pengembangan aplikasi multimedia interaktif ini Perancangan media pembelajaran mengacu pada sebuah model untuk memberikan langkah sistematis dan spesifik disesuaikan dengan kompetensi yang ingin dicapai, masalah yang ingin dipecahkan, Salah satu Metode yang digunakan peneliti dalam pengembangan meliputi Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing dan Distribution dengan melakukan observasi dan permasalahan yang terjadi dilapangan dengan demikian peneliti menyajikan desain media pembelajaran tahap demi tahap sesuai dengan kebutuhan pada proses pembelajaran dalam merencanakan dan merancang media pembelajaran. Penggunaan model pengembangan yang baik tentunya akan meningkatkan mutu produk yang dihasilkan berkualitas. Dari observasi yang telah dilakukan peneliti, yaitu, bagaimana melakukan pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa inggris. Tujuan penelitian ini adalah pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif untuk pelajaran Bahasa inggris untuk meningkatkan kemampuan selain itu sebagai alternative sistem pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Rancang Bangun

Rancang bangun (desain) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhankebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem [1].

2.2 Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2005), “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu” [2].

Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Dan aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal [3].

2.3 Education Game

Education game adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditujukan untuk anak-anak, maka permainan warna sangat diperlukan disini bukan tingkat kesulitan yang dipentingkan [4].

Game adalah kata Bahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. *Game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius [5]. Macam-macam *game*, antara lain:

a. *Aksi*

Game ini macam *game* yang paling populer. *Game* jenis ini membutuhkan kemampuan refleks pemain.

b. *Aksi petualangan*

Game ini memadukan *game play* aksi petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menyelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh atau menyeberangi sungai.

c. *Simulasi, Konstruksi dan Manajemen*

Pemain dalam *game* ini diberi keleluasaan untuk membangun dan suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas.

d. *Olahraga*

Game ini membawa olahraga ke dalam sebuah komputer atau konsol. Biasanya *gameplay* dibuat semirip mungkin dengan kondisi olahraga yang sebenarnya.

e. *Puzzle*

Game puzzle menyajikan teka-teki, menyamakan warna bola, perhitungan matematika, menyusun balok, atau mengenal huruf dan gambar.

f. *Permainan Kata*

Word game sering dirancang untuk menguji kemampuan dengan bahasa atau untuk mengeksplorasi sifat-sifatnya. *Word game* umumnya digunakan sebagai sumber hiburan, tetapi telah dibuktikan untuk melayani suatu tujuan pendidikan juga

Jadi, *education game* adalah permainan yang dirancang khusus untuk mengajarkan siswa dalam suatu pelajaran tertentu dengan konsep bermain sambil belajar.

2.4 Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara gambar dan teks. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio, animasi, video, teks, grafik dan gambar [6]

Definisi yang lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkan dalam konteks, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi [7]. Kegunaan multimedia antara lain adalah:

- a. Pada bidang pemasaran, multimedia digunakan untuk persentasi atau mempromosikan produk atau gagasan yang ingin dipasarkan dalam bentuk yang lebih jelas dan memikat.
- b. Pada bidang pendidikan, multimedia digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit diterangkan dengan cara konvensional
- c. Pada bidang hiburan multimedia digunakan dalam program-program permainan untuk membentuk suasana yang lebih menarik dan interaktif.
- d. Pada bidang perfilman, multimedia digunakan untuk pembuatan film animasi, pembuatan film kartun sehingga film tersebut menjadi efektif dan efisien
- e. Pada bidang kesehatan, multimedia dapat mendukung pelayanan dan fasilitas sistem kesehatan yang mempromosikan jasa dan penelitian lewat situs Web Sistem Kesehatan.

3. Metode Penelitian

Dalam pengembangan sistem ini metode pengembangan menggunakan metode pengembangan sistem multimedia, metode pengembangan sistem multimedia terdiri atas enam tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*, tahapan multimedia ini dapat di jelaskan sebagai berikut [8]:

a. *Concept*

Tahap *concept* ini analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan aplikasi multimedia pembelajaran bahasa inggris dengan melakukan studi pendahuluan dengan guru kelas Tujuh SMP Negeri 8 Pagaram.

b. *Design*

Pada tahap ini dilakukan penentuan spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, gaya, dan kebutuhan material untuk proyek. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly* tidak diperlukan keputusan baru, tetapi menggunakan apa yang sudah ditentukan pada tahap *design*.

1. *Storyboard*

Penggunaan *storyboard* bermanfaat bagi pembuat multimedia, pemilik multimedia dan sponsor. Bagi pengembang dan pemilik multimedia ,*storyboard* merupakan visual test yang pertama-tama dari gagasan dimana secara keseluruhan dapat dilihat apa yang akan disajikan.

2. *Flowchart View*

Flowchart view disebut juga diagram tampilan adalah diagram yang memberikan gambaran alir dari satu *scene* (tampilan) kescene lainnya. dalam *flowchart* dapat dilihat komponen yang terdapat dalam suatu *scene* dengan penjelasan yang diperlukan

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap dimana dilakukan pungumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Pengumpulan bahan ini antara lain buku ajaran pada kelas tujuh dengan materi belajar sederhana seperti *reading, writing, listening, game puzzle* dan tebak gambar . Bahan untuk pembuatan multimedia diantara lain gambar, clip art dan suara yang akan digunakan untuk membuat konten multimedia. Termasuk tombol, foto, animasi, soal test, video yang akan digunakan tiap scene aplikasi. Bahan tersebut dikumpulkan dan nantinya akan menjadi Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris.

c. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard, flowchart view*, struktur navigasi, atau diagram objek yang berasal dari tahap *design* [9].

Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat kerangka atau *background* seluruh menu-menu aplikasi dimultimedia. Kemudian memberi atribut-atribut berupa kata-kata warna tiap menu kemudian membuat tombol-tombol yang dibutuhkan pada menu multimedia.

Kemudian, pengisian materi didalam setiap menu dalam multimedia pembelajaran yang dibangun. Contoh penambahan antara lain tombol dapat ditekan untuk memunculkan sesuatu atau berpindah kemenu selanjutnya, penyatuan seluruh objek dalam *game* dan penambahan tersebut menggunakan Aplikasi *Adobe Flash Cs6*.

d. *Testing*

Pada tahap *testing* dilakukan setelah tahap *assembly* selesai. Tahap *testing* dilakukan dengan tahap sistem multimedia oleh pengembang. Pada tahap ini akan dilakukan pengujian yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

1. *Alpha testing software* yang digunakan sebagaimana mestinya dengan *software* yang tetap mengawasi apabila terjadi kesalahan, atau dengan kata lain uji coba dilakukan dalam lingkungan yang terkontrol.
2. *Beta testing* dilakukan dari sisi end user baik seorang maupun beberapa orang untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran yang dibangun telah sesuai dengan kebutuhan.

e. *Distribution*

Tahap *distribution* merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia dilakukan. Dengan dilakukan evaluasi, akan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik dikemudian hari. Multimedia pembelajaran Bahasa Inggris ini akan didistribusikan dalam format *flash* yaitu file *„.swf*.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil

Penelitian yang dihasilkan adalah Perancangan Media Pembelajaran Interaktif untuk mata pelajaran bahasa Inggris yaitu berisi halaman petunjuk, halaman RPP, halaman materi dan halaman soal. Pengguna berisikan materi tentang *reading*, *writing* dan *listening*. Dalam menu soal terdapat 5 pilihan bentuk soal yaitu *reading*, *writing*, *listening*, *puzzle*, dan tebak gambar.

Penilaian untuk kelayakan pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa Inggris yaitu menggunakan instrumen yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan User Pengguna sebagai berikut :

a. *Ahli media*

Penilaian oleh ahli media meliputi beberapa komponen seperti tampilan aplikasi dan proses pengoperasian / penggunaan yang dilakukan oleh ahli media. Hasil pengujian menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 79,17%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran termasuk dalam kategori layak untuk dipergunakan dengan fitur – fitur yang berada pada pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif.

b. *Ahli materi*

Penilaian oleh ahli materi meliputi standar kompetensi, kualitas pembelajaran dan kualitas materi media pembelajaran yang ahli materi bahasa Inggris. Hasil pengujian menunjukkan bahwa kualitas materi pada media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 87,50%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran termasuk dalam kategori sangat layak sesuai dengan standar kompetensi dan capaian kompetensi dasar dalam materi pembelajaran bahasa Inggris.

c. *Hasil Uji User Pengguna*

Hasil penilaian yang dilakukan oleh 30 pengguna yang meliputi 3 komponen, yaitu komponen kualitas materi pembelajaran, tampilan media pembelajaran dan pengoperasian / penggunaan media pembelajaran. Hasil uji menunjukkan bahwa komponen kualitas materi pembelajaran diperoleh persentase sebesar 71,58%. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas materi pembelajaran termasuk dalam kategori layak sesuai dengan materi yang sering dipelajari oleh pengguna pada proses pembelajaran. Komponen kualitas tampilan media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 70,50%. Hal ini berarti bahwa kualitas tampilan media pembelajaran termasuk dalam kategori layak dikarenakan pengguna dapat dengan mudah menggunakan aplikasi. Sedangkan komponen menu media pembelajaran diperoleh persentase sebesar 71,97%. Hal ini berarti bahwa menu berada dalam kategori layak. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif untuk pelajaran bahasa Inggris layak.

d. *Perangkat kebutuhan sistem*

Untuk dapat menjalankan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia ini maka membutuhkan perangkat komputer sebagai berikut:

Tabel 1. Spesifikasi hardware

No	Hardware	Spesifikasi
1	Hardisk	500 GB
2	RAM	2 GB
3	Processor	Core i3

Tabel 2. Spesifikasi Software

No	Software	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 7
2	Macromedia	Macromedia Flash 8 / cs6
3	Adobe Photoshop	Photoshop Cs 3

4.2 Pembahasan

Berikut ini adalah pembahasan dari hasil uji coba atau *testing education game* pembelajaran Bahasa Inggris. Berikut ini adalah tampilan dari masing-masing menu yang ada pada *game puzzle* berbasis multimedia

a. *Tampilan Pembuka*

Tampilan pembuka muncul saat pengguna membuka program pertama kali.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

b. *Halaman Menu Utama*

Menu utama merupakan bagian dari aplikasi multimedia pembelajaran bahasa inggris dimana terdapat tombol navigasi pilihan yaitu, menu petunjuk, menu RPP, menu Materi, menu Soal dan keluar.



Gambar 2. Tampilan menu Utama

1. *Tombol Petunjuk*

Apabila tombol Petunjuk ditekan, maka halaman akan berganti pada halaman penjelasan dalam melakukan pengoperasian terhadap aplikasi multimedia bahasa inggris.

2. *Tombol RPP*

Apabila tombol materi ditekan, maka halaman akan berganti pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) pada halaman ini dijelaskan seperti standar kompetensi beserta kompetensi dasar yang akan menjadi acuan pada proses capaian pembelajaran.

3. *Tombol Materi*

Apabila tombol materi ditekan, maka halaman akan berganti pada menu materi yang terdapat pada aplikasi diantaranya Reading, Writing dan Listening yang dipergunakan untuk proses pembelajaran bahasa inggris pada aplikasi ini.

4. *Tombol Soal*

Apabila tombol soal ditekan, maka halaman akan berganti pada menu soal dimana terdapat beberapa soal yang akan di ujikan dalam aplikasi diantaranya ada soal Reading, Writing dan listening selain itu juga terdapat soal Tebak gambar dan Game Puzzle yang dapat dipergunakan untuk melatih kemampuan dalam pemahaman materi yang terdapat pada aplikasi.

5. *Tombol Keluar*

Apabila tombol keluar ditekan, maka pengguna akan keluar dari aplikasi ini.

c. *Halaman Menu Soal*

Tampilan soal latihan ada beberapa pilihan yang dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Tampilan menu Pilihan Soal

1. *Reading*

Latihan ini bermaksud mengasah kemampuan untuk membaca dan memahami soal yang terdapat pada aplikasi dimana sesuai dengan materi yang telah diberikan dimana pengguna diberikan soal cerita dengan pilihan ganda yang dapat dipilih salah satu jawaban yang dianggap benar Pada latihan ini, terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama latihan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik.

2. *Writing*

Latihan ini bermaksud mengasah kemampuan untuk menulis dan memahami soal yang terdapat pada aplikasi dimana sesuai dengan materi yang telah diberikan dimana pengguna diberikan soal cerita dengan pilihan ganda yang dapat dipilih salah satu jawaban yang dianggap benar Pada latihan ini, terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama latihan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik.

3. *Listening*

Latihan ini bermaksud mengasah kemampuan untuk mendengarkan dan memahami soal yang terdapat pada aplikasi dimana sesuai dengan materi yang telah diberikan dimana pengguna mendengarkan suara dan teks yang terdapat jawaban pilihan ganda yang dapat dipilih salah

satu jawaban yang dianggap benar Pada latihan ini, terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama latihan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik.

4. *Puzzle*

Permainan ini bermaksud untuk menyusun dan memahami gambar dengan memasangkan potongan dari setiap gambar yang sesuai. Pada permainan ini, terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama permainan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik.

5. *Tebak Gambar*

Latihan ini bermaksud menghapalkan bentuk serta memahami gambar dan kata yang sudah diberikan pada latihan 1 (satu) dan 2 (dua). Dalam penyampaianya digunakan gambar dan teks dimana pengguna diberikan soal gambar yang dapat dipilih salah satu jawaban yang dianggap benar. Pada latihan ini, terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama latihan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik.

5. Kesimpulan dan Saran.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa inggris adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan produk penelitian berupa aplikasi multimedia pembelajaran bahasa inggris.
2. Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris dibuat untuk memudahkan pengguna untuk melakukan kegiatan belajar mengajar disekolah maupun di luar.

5.2 Saran

Dalam pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa inggris ini belumlah sempurna, peneliti menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat pada aplikasi pembelajaran bahasa inggris ini, oleh sebab itu peneliti berharap dapat dikembangkan lagi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya berikut adalah saran yang dapat diberikan :

1. Dapat menambahkan tampilan animasi yang lebih banyak dan menarik.
2. Menambah materi dan soal pada aplikasi dengan membuat jumlah tingkatan pada setiap materi dan soal latihan.

Referensi

- [1] T. Anjaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Pneumatik Dan Hidrolik Berbasis Adobe Flash CS6", *Program Studi Diploma 3 Teknik Otomotif*, 2013.
- [2] D. Novalindry, "Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao)", 2013.
- [3] Fitriyah dan Busran, "Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis *Smartphone* Android", *Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Institut Teknologi Padang*, 2015.
- [4] G. P. F. Dewi, "Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash", *Prodi Pendidikan Teknik Informatika*, Universitas Negeri Yogyakarta: Fakultas Teknik, 2012.
- [5] R. Nathania, "Pembuatan *Game* Kecerdasan Verbal-Visual Untuk Siswa Tk-B. Teknik Informatika", *Fakultas Teknik Universitas Surabaya*, 2013.
- [6] M. Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Andi, 2005.
- [7] E. Sulviana, dkk, "Rancang Bangun *Edugame* Pembelajaran Kesehatan Gigi Untuk Anak-Anak Berbasis Unity 3D", *Prodi Teknik Informatika STMIK Palembang*, 2010.
- [8] S. H. Ariesto, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Ghala Ilmu, 2003.
- [9] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi Mixed Methods*, Bandung: Alfabeta, 2016.