

PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

Syamsiah

Program Studi Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

Email: ncham.unindra08@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya komputer, membawa dampak dalam dunia pendidikan dalam memanfaatkan komputer. Komputer dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif. Untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa maka materi ini dikemas secara menarik dalam bentuk multimedia yang bersifat mendidik dan menghibur bagi mereka. Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif berbasis multimedia sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa dengan konsep *edutainment* pada Bimbel D-LLA COURSE. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software* Macromedia Flash. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode observasi dan studi pustaka. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia Interaktif ini sudah berhasil dibuat yang terdiri dari enam menu yaitu : 4 jenis latihan (mengenal huruf di *keyboard*, belajar pemenggalan kata, tebak gambar dan menyusun huruf) dan 2 jenis permainan yaitu (menangkap kata dalam telur, mencocokkan gambar dan kata) serta dilakukan pengujian kelayakan aplikasi menggunakan SQL.

Kata kunci: *Media pembelajaran , Bahasa Indonesia , Multimedia , Edutainment , SQL*

ABSTRACT

The increasingly rapid development of technology, especially computer, creates an impact on the use of computer in education. Computers can be used as one of interactive learning media. To facilitate the delivery of learning materials to students, there must be an interesting packaging of materials in the form of multimedia that is educative and entertaining for them. The objective of this research is to make an application of interactive multimedia-based Indonesian language learning as an alternative learning medium that is easy to learn and understand by students with an edutainment concept at Bimbel D-LLA COURSE. The application is made by using software Macromedia Flash. It is made using observation and literature review methods. From the result of the research, it can be concluded that the application of interactive Indonesian language learning has been successfully made with six menus, namely: 4 types of exercises (knowing letters on keyboard, learning syllabification, guessing images and arranging letters) and 2 types of games (catching words on eggs, matching pictures and words). Besides, the fitness of this application has also been tested using SQL.

Keywords: *Learning Media , Indonesian Language , Multimedia , Edutainment , SQL*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi peran sebuah komputer itu sendiri. Pada awalnya penggunaan komputer hanya difokuskan pada proses pengolahan data. Akan dijadikan sebagai media informasi dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan sudah mulai digunakan di lembaga bimbingan belajar (bimbel). Sebagaimana seorang pengajar di suatu bimbel, komputer dapat digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial sehingga akan sangat membantu dalam proses penyampaian dan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Pemberian materi bahasa Indonesia pada bimbel sejauh ini hanyalah dengan sarana papan tulis dengan kapur atau pun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada siswa. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan diatas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada siswacenderung monoton dan kurang maksimal.Siswa cenderung sulit memahami ataupun menerima pelajaran terasa membosankan,kaku dan kurang interaktif.

Komputer yang memiliki kemampuan multimedia mampu menyajikan informasi secara audio visual yang menarik dan interaktif.Belajar dengan media komputer dapat diperkenalkan sejak dini kepada anak, yakni dengan programprogram aplikasi yang bersifat memadukan unsur pendidikan (*education*) dengan unsur hiburan (*entertainment*) atau sering dikenal dengan sebutan *edutainment*. Perpaduan tersebut akan melahirkan suasana belajar yang mengasyikkan bagi anak dengan tidak mengurangi nilai pembelajaran materi Bahasa Indonesia. Media pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif di sajikan dalam beberapa pemecahan masalah dari soal serta latihan-latihan dari materi yang ada.

Dengan menerapkan metode pembelajaran interaktif melalui aplikasi yang berfokus pada proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan secara praktek langsung, maka diharapkan akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikanpun manfaat multimedia sudah dirasakan oleh semua pihak khususnya siswa. Siswa dapat menggunakan fasilitas ini untuk melakukan pembelajaran secara interaktif sehingga membuat pelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Tujuan penelitian ini adalah membuat suatu aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif berbasis multimedia untuk lembaga bimbingan belajar (Bimbel) sebagai alternatif sistem pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswadengan konsep *edutainment*.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

- a. Secara teoretis, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana belajar bahasa Indonesia.
- b. Secara praktis:
 1. Manfaat bagi pengajar dan bimbel, hasil penelitian ini berupa produk CD pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi para pengajar dan bimbel, sehingga produk ini dapat dijadikan bahan ajar bagi siswauntukbelajar bahasa indonesia dengan cara yang menyenangkan dan intraktif.
 2. Manfaat bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, rasa cinta dan bangga terhadap bahasa Indonesia.
 3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar siswa yang interaktif dan menyenangkan

Tinjauan Pustaka

Pembelajaran Bahasa Indonesia

Untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dan efektivitasnya terhadap pencapaian tujuan belajar, kajian Pembelajaran Bahasa Indonesia ini akan difokuskan pada (1) pembelajaran bahasa, dan (2) strategi pembelajaran Bahasa Indonesia, meliputi metode dan teknik pembelajaran Bahasa Indonesia,

a. Pembelajaran Bahasa

Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan siswa atau kegiatan pengupayaan ini akan mengakibatkan siswa dapat mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Upaya yang dilakukan dapat berupa analisis tujuan dan karakteristik studi dan siswa,

analisis sumber belajar, menetapkan strategi pengorganisasian, isi pembelajaran, menetapkan strategi penyampaian pembelajaran, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran, dan menetapkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.

b. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembicaraan mengenai strategi pembelajaran bahasa tidak terlepas dari pembicaraan mengenai pendekatan, metode, dan teknik mengajar. Secara umum strategi adalah suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan (Pupuh & Sobry, 2007: 3). Menurut Kemp (Senjaya, 2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien, menurut (Sumarno, 2011) Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang dipilih oleh pembelajar atau instruktur dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan fasilitas kepada pembelajar menuju kepada tercapainya tujuan pembelajaran tertentu yang sudah ditetapkan.

1. Pendekatan Pembelajaran

Istilah pendekatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengacu pada teori-teori tentang hakekat bahasa dan pembelajaran bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai sumber landasan/prinsip pengajaran bahasa Indonesia. Teori tentang hakikat bahasa Indonesia mengemukakan asumsi-asumsi tentang hakikat bahasa, karakteristik bahasa, unsur-unsur bahasa, serta fungsi dan pemakaiannya sebagai media komunikasi dalam suatu masyarakat bahasa. Menurut Anthony (Slamet, 2007: 50) pendekatan mengacu kepada seperangkat asumsi yang saling berkaitan dan berhubungan dengan pengajaran. Pendekatan merupakan dasar teoritis untuk suatu metode.

2. Metode Pembelajaran

Istilah metode berarti perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pelajaran bahasa secara teratur. Istilah ini bersifat prosedural, dalam arti penerapan suatu metode dalam pembelajaran bahasa dikerjakan dengan melalui langkah yang teratur dan secara bertahap, dimulai dari penyusunan perencanaan pengajaran, penyajian pengajaran, proses belajar mengajar dan penilaian hasil belajar. Metode pembelajaran berarti carayang dipakai oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Menurut (Sutikno, 2009: 88). Metode pembelajaran adalah cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan.

3. Teknik Pembelajaran

Teknik adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan kegiatan siswa kearah tujuan yang ingin dicapai. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, teknik diartikan sebagai metode atau sistem mengerjakan sesuatu, cara membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni (2005: 1158). Istilah teknik dalam pembelajaran bahasa mengacu pada pengertian implementasi perencanaan pengajaran di depan kelas, yaitu penyajian pelajaran dalam kelas tertentu dalam jam dan materi tertentu pula. Teknik mengajar berupa berbagai macam cara, kegiatan, dan kiat (trik) untuk menyajikan pelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Teknik pembelajaran bersifat implementasi, individual dan situasional.

Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah bentukjamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti

tengah. Dalam bahasa Indonesia kata *medium* diartikan sebagai “antara’ atau “sedang” untuk menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari teater, yaitu pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium di panggung yang mencakup monitor video, *synthesized band*, dan karya seni manusia sebagaibagian dari pertunjukan. Pengertian kedua mensyaratkan adanya sinkronisasi berbagai media tadi dengan bantuan komputer, Membedakan dengan pengertian multimedia yang pertama yang memanfaatkan berbagai media yang terpisah dan berdiri sendiri (Hamalik, 2005:34).

Unsur-Unsur Multimedia

Multimedia memiliki unsur sebagai berikut (Haryadi, 2006:10) Teks Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

a. Gambar

Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Gambar sering kali muncul sebagai *backdrop* (latar belakang) yang mempermanis teks.

b. Audio

Multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Masing-masing kemampuan membutuhkan teknologi,perangkatkeras, dan perangkat lunak untuk menjalankannya. Ada tigabelas jenis objek bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia, yakni format *waveform audio*, *aiff dat*, *ibf*, *mod*, *rni*, *sbi*, *snd*, *voc*, *au*, *MIDI soundtrack*, *compact disk audio*, dan *MP3 file*.

c. Video

Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Ada empat macam video yang dapat digunakan sebagai objek link dalam aplikasi multimedia :*live video feeds*, *videotape*, *videodisc*, dan *digital video*.

d. Animasi

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada Sembilan macam yaitu animasi sel, animasi frame, animasi *sprite*,animasilintasan, animasi *splin*, animasi *vector*, animasi karakter, animasi *computational*, dan *morphing*.

Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaanya. Proyek yang dibangun dengan *Flash* bias terdiri atas teks,gambar,animasi sederhana, *video*, atau efek-efek khusus lainnya.

Dikse (2010:1) berpendapat bahwa *Macromedia Flash* dibuat oleh perusahaan *software macromedia* untuk keperluan membuat suatu aplikasi *webyang* interaktif dan menarik.

Macromedia Flash sering digunakan untuk membuat animasi dan untuk keperluan lain seperti membuat *game* dan tutorial. Karena *Macromedia* dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan audio secara bersama maka sangat mungkin apabila *Macromedia Flash* digunakan sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* merupakan *software* yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang interaktif.

Software Quality Assurance (SQA)

Untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dibuat memiliki standar minimal kualitas, maka salah satu metode untuk pengukuran kualitas perangkat lunak secara kuantitatif adalah metode SQA (*Software Quality Assurance*).

Tabel.1 Metric of Software Quality Assurance (SQA)

No	Metrik	Deskripsi	Bobot
1	<i>Auditability</i>	Memenuhi standard atau tidak	0.1
2	<i>Accuracy</i>	Keakuratan komputasi	0.15
3	<i>Completeness</i>	Kelengkapan	0.1
4	<i>Error Tolerance</i>	Toleransi terhadap kesalahan	0.1
5	<i>Execution Efficiency</i>	Kinerja Eksekusi	0.1
6	<i>Operability</i>	Kemudahan untuk dioperasikan	0.15
7	<i>Simplicity</i>	Kemudahan untuk difahami	0.15
8	<i>Training</i>	Kemudahan pembelajaran fasilitas Help	0.15

Ada 8 buah kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur kualitas sebuah perangkat lunak secara kuantitatif. Seperti terlihat pada table.1

Metodologi Penelitian

Metode Pengumpulan Data

a. Diskusi Interaktif

Diskusi interaktif merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan kepada pihak yang bersangkutan. Dalam hal ini pihak Bimbel D-lla Cause sebagai objek penelitian.

b. Studi Kepustakaan

Studi pustaka adalah penelitian untuk mencari teori/konsep/generalisasi yang dapat digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian. Untuk mencari metodologi yang sesuai dilakukan dengan teknik membandingkan antara teori yang ada dengan fakta dilapangan. Literatur yang didapat oleh penulis adalah modul referensi yang digunakan guru, jurnal ilmiah dan data yang diperoleh dari internet dengan sumber terpercaya.

c. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Responden yang dimaksud disini yaitu pengajar dan pemilik bimbel.

Sumber Data

a. Sumber literature

Pengumpulan materi mata pelajaran diambil dari modul yang sudah dipakai dalam yang lain. Pengambilan *script* serta pedoman pembuatan modul interaktif diambil dari beberapa buku-buku panduan belajar *macromedia flash*.

b. Sumber data primer

Cara pengambilan sumber data primer di sini adalah mengambil data dengan

menggunakan. Angket ini digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif berbasis multimedia sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Hasil dan Pembahasan

Produk penelitian yang dihasilkan adalah Perancangan Media Pembelajaran Interaktif untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Pelajaran yang diberikan melalui 2 cara yaitu :

a. Latihan, terdiri dari 4 jenis latihan yaitu :

1. Menenal Huruf di *Keyboard*
2. Belajar Pemenggalan Kata
3. Tebak Gambar
4. Menyusun Huruf

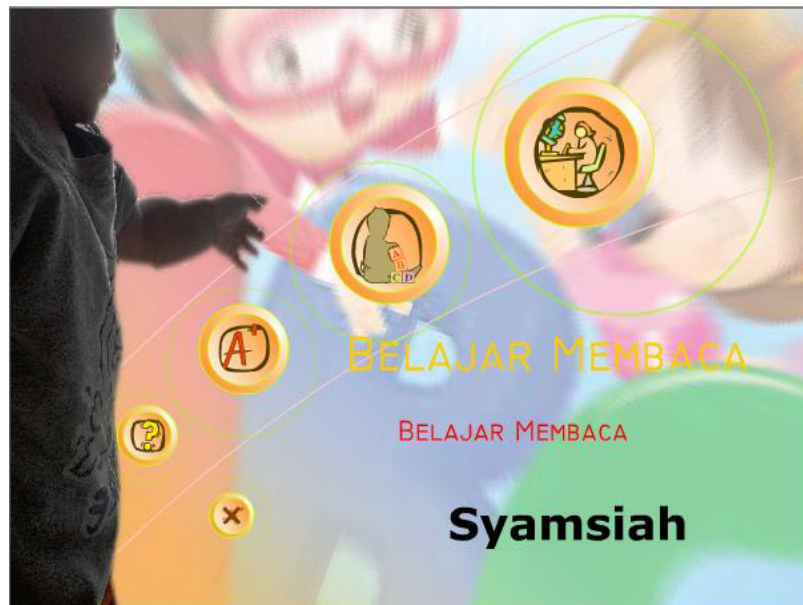
b. Permainan, terdiri dari 2 jenis permainan yaitu :

1. Kata dalam Telur
2. Mencocokkan Gambar dan Kata

Aplikasi " aplikasi media pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif berbasis multimedia" memiliki antarmuka sebagai berikut :

Tampilan Pembuka

Tampilan pembuka muncul pada saat pengguna membuka program pertama kali.



Gambar 1. Tamplan Menu Utama

Menu Utama

Menu utama merupakan bagian utama dari aplikasi dimana terdapat 5(lima) tombol navigasi dari submenu lainnya. Tombol navigasi tersebut adalah:

a. Tombol Latihan

Apabila tombol latihan ditekan, maka halaman akan berganti ke menu latihan. Menu latihan memiliki 4 (empat) jenis latihan yang dapat dimainkan. Sebaiknya pengguna memulai latihan secara urut dimulai dari latihan 1. Pada halaman menu latihan dan halaman masing- masing latihan terdapat tombol kembali.

b. Tombol Permainan

Apabila tombol permainan ditekan, maka halaman akan berganti ke menu permainan. Menu permainan memiliki 2 (dua) jenis permainan yang dapat dimainkan. Pada halaman menu permainan dan halaman masing-masing permainan terdapat tombol kembali.

c. Tombol Daftar Nilai

Apabila tombol daftar nilai ditekan, maka halaman akan berganti ke halaman daftar nilai. Halaman daftar nilai adalah daftar nilai 10 (sepuluh) terbaik yang diperoleh oleh pengguna dalam setiap menu. Pada halaman ini terdapat tombol kembali.

d. Tombol Bantuan

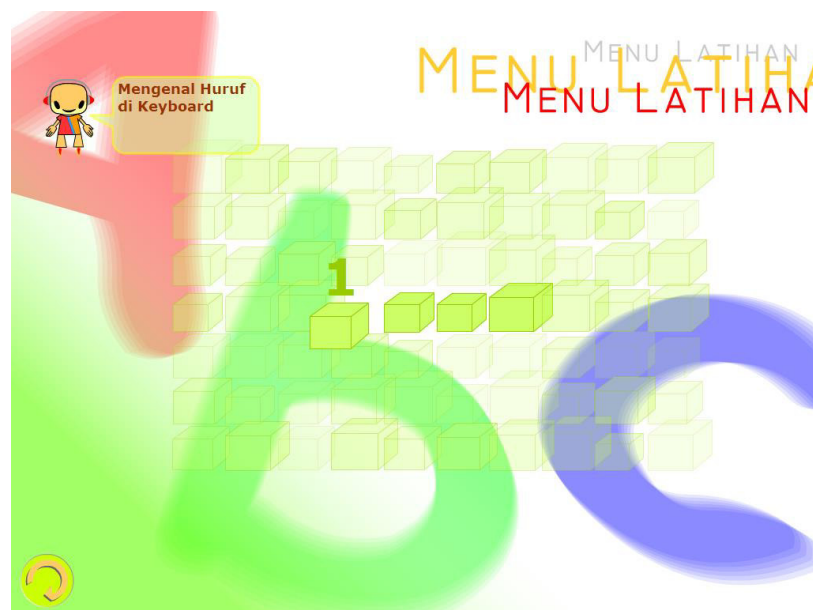
Apabila tombol bantuan ditekan, maka halaman akan berganti ke menu bantuan. Menu bantuan berisikan informasi singkat pemakaian aplikasi online "*educational game* belajar membaca dan menulis untuk pemula".

e. Tombol Keluar

Apabila tombol keluar ditekan, pengguna akan keluar dari aplikasi.

Menu Latihan

Pada menu latihan terdapat 4 (empat) tombol navigasi, bila tombol ditekan maka halaman akan berganti ke latihan yang sudah dipilih. Pilihan latihan tersebut adalah:



Gambar 2. Tamplan Menu Latihan

a. Mengenal Huruf di Keyboard

Latihan ini bermaksud untuk mengajarkan pengguna dalam mengenal huruf dalam abjad, dan penggabungan huruf. Gambar *keyboard* sebagai petunjuk huruf yang muncul, suara akan dibunyikan sesuai dengan huruf yang muncul. Pemberian soal dibuat secara terurut kemudian soal diacak. Pada latihan ini, terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama latihan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik. Setiap memulai latihan dan pindah soal berikutnya, pengguna diminta menekan spasi.

b. Belajar Pemenggalan Kata

Latihan ini bermaksud mengajarkan pengguna cara memenggal kata untuk mempermudah proses membaca secara utuh. Latihan ini dibagi menjadi 2 (dua) level yaitu :

1. Level 1

Dalam penyampaiannya digunakan gambar, teks dan suara. Gambar yang muncul disertai dengan tulisan dari nama gambar tersebut. Pengguna diminta menirukan tulisan di tempat/ kotak yang sudah disediakan yang secara otomatis sudah dipenggal. Pemberian soal dibuat secara terurut dengan peningkatan kosakata berdasarkan kesulitan pembacaan.

2. Level 2

Dalam penyampaiannya digunakan gambar dan suara. Gambar yang muncul tidak disertai dengan tulisan dari nama gambar tersebut. Pengguna diminta menuliskan nama dari gambar tersebut pada tempat/ kotak yang sudah disediakan yang secara otomatis sudah dipenggal. Pada level ini, merupakan pengulangan materi level 1 dan penambahan kosakata baru untuk memperbanyak pembendaharaan kata. Pemberian soal dibuat secara acak. Pada latihan ini, setiap 1 (satu) huruf yang dituliskan benar, suara akan dibunyikan. Tetapi bila tulisan salah, suara tidak dibunyikan sampai pengguna menuliskan huruf dengan benar. Terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama latihan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik. Setiap memulai latihan dan pindah soal berikutnya, pengguna diminta menekan spasi.

c. Tebak Gambar

Latihan ini bermaksud menghapalkan bentuk serta memahami gambar dan kata yang sudah diberikan pada latihan 1 (satu) dan 2 (dua). Dalam penyampaiannya digunakan gambar dan teks dimana pengguna diberikan soal pilihan ganda yang dapat dipilih salah satu jawaban yang dianggap benar dan pemberian soal dibuat secara acak. Pada latihan ini, terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama latihan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik. Setiap memulai latihan dan pindah soal berikutnya, pengguna diminta menekan spasi.

d. Menyusun Huruf

Latihan ini bermaksud mengasah kemampuan untuk menyusun huruf- huruf yang sudah diacak sesuai dengan suara yang dibunyikan. Terdapat 2 (dua) level pada latihan ini yaitu :

1. Level 1

Dalam penyampaiannya digunakan gambar, teks dan suara. Terdapat gambar, huruf- huruf yang sudah diacak dan suara yang dibunyikan. Pengguna diminta menyusun huruf- huruf tersebut sesuai dengan gambar dan suara yang dibunyikan. Pada level ini, ditambahkan materi kosakata baru untuk memperbanyak pembendaharaan kata yang berguna dalam proses belajar membaca.

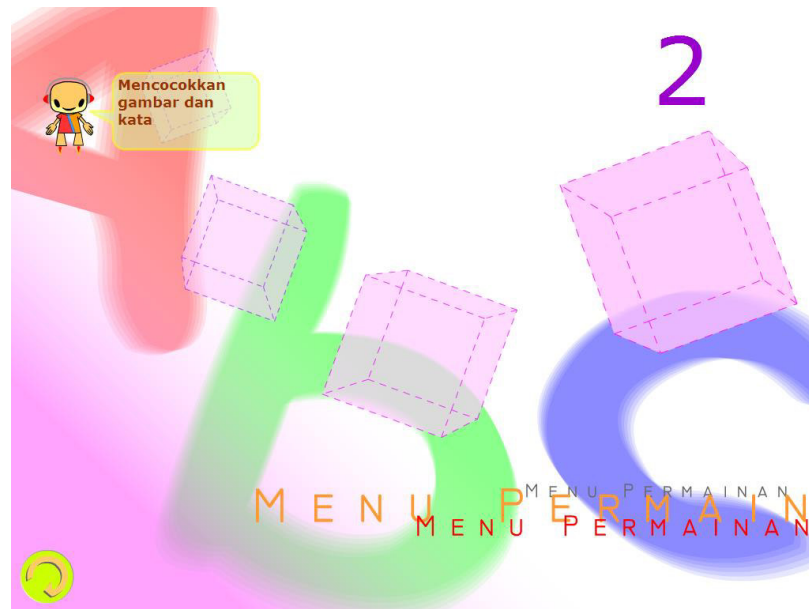
2. Level 2

Dalam penyampaiannya digunakan teks dan suara. Huruf- huruf yang sudah diacak muncul beserta suara yang sudah dibunyikan. Pengguna diminta menyusun huruf- huruf tersebut sesuai dengan suara yang dibunyikan. Pada level ini materi yang diberikan merupakan pengulangan materi level 1. Pada latihan ini, terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama latihan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik. Setiap memulai latihan dan pindah soal

berikutnya, pengguna diminta menekan spasi.

Menu Permainan

Pada menu permainan terdapat 2 (dua) tombol navigasi, bila tombol ditekan maka halaman akan berganti ke permainan yang sudah dipilih. Pilihan permainan tersebut adalah :



Gambar 3. Tamplan Menu Permainan

a. Menangkap Kata Dalam Telur

Permainan ini bermaksud untuk memperdalam kosakata yang sudah diberikan selama latihan lewat permainan. Pada permainan ini, soal yang muncul berupa tulisan dan suara dimana pengguna diminta untuk menuliskan kata yang ada pada telur. Kecepatan dan jarak antara masing-masing soal yang muncul semakin cepat dan dekat. Pengguna tidak diharuskan menjawab soal dari yang pertama kali muncul. Materi yang diberikan merupakan pengulangan yang terdapat pada materi latihan. Pada permainan ini, terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama permainan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik. Setiap memulai permainan dan pindah soal berikutnya, pengguna diminta menekan spasi.

b. Mencocokkan Gambar dan Kata

Permainan ini bermaksud untuk menghafal bentuk dan memahami gambar dengan memasang setiap gambar dengan kata yang sesuai. Pada permainan ini, soal yang diberikan merupakan pengulangan dari kosakata pada latihan dengan menambahkan kosakata baru untuk menambah pembendaharaan kata. Setiap ditemukan gambar dan kata yang sesuai, suara akan dibunyikan. Pada permainan ini, terdapat total waktu dan nilai yang sudah ditempuh selama permainan yang akan tercatat dalam daftar nilai bila memperoleh total terbaik. Setiap memulai permainan dan pindah soal berikutnya, pengguna diminta menekan spasi.

Menu Level

Menu level terdapat pada latihan pemenggalan kata dan latihan menyusun huruf. Pada menu ini terdiri dari 2 (dua) tombol navigasi yaitu tombol level 1 dan tombol level 2.

Tombol Kembali

Tombol kembali terdapat pada setiap masing-masing halaman yang berfungsi untuk kembali ke halaman yang sudah dibuka sebelumnya.

Hasil Pengujian Sistem

Analisis Aplikasi (SQA)

Untuk mengetahui kualitas aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif berbasis multimedia maka digunakan *Software Quality Assurance* (SQA). Komponen dari SQA yang digunakan pada pengujian ini dapat dilihat pada tabel.1. Ada 5 komponen dalam *software quality assurance* (SQA) yang digunakan. Dari 5 komponen tersebut *Auditability* (0.25), *Completeness* (0.15), *Operability* (0.25), *Simplicity* (0.15) dan *Training* (0.25) akan dibuat 5 pertanyaan untuk angket yang akan disebarakan kepada 5 orang pengamat yang merupakan user yang diambil secara acak.

Tabel 2. Hasil Evaluasi *Software Quality Assurance* (SQA)

User	Skor Metrik					Skor
	1	2	3	4	5	
1	100	80	80	100	100	97
2	100	80	80	60	100	91
3	100	80	100	80	80	94
4	80	60	80	100	80	84
5	100	60	80	100	100	94
Rata-Rata						92

$$\text{Skor1} = (100 \times 0.25) + (80 \times 0.15) + (80 \times 0.25) + (100 \times 0.15) + (100 \times 0.25) = 97.00$$

$$\text{Skor2} = (100 \times 0.25) + (80 \times 0.15) + (80 \times 0.25) + (60 \times 0.15) + (100 \times 0.25) = 91.00$$

$$\text{Skor3} = (100 \times 0.25) + (80 \times 0.15) + (100 \times 0.25) + (80 \times 0.15) + (80 \times 0.25) = 94.00$$

$$\text{Skor4} = (80 \times 0.25) + (60 \times 0.15) + (80 \times 0.25) + (100 \times 0.15) + (80 \times 0.25) = 84.00$$

$$\text{Skor5} = (100 \times 0.25) + (60 \times 0.15) + (80 \times 0.25) + (100 \times 0.15) + (100 \times 0.25) = 94.00$$

$$\text{Rata-rata} = ((97.00) + (91.00) + (94.00) + 84.00 + (92.00)) / 5 = 92.00$$

Skor rata-rata yang dihasilkan adalah 92.00, sedangkan nilai optimal untuk sebuah perangkat lunak yang memenuhi standar kualitas berdasarkan uji SQA adalah 80.00

Simpulan Dan Saran

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian tentang Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif adalah sebagai berikut :

1. Sudah dihasilkan sebuah produk penelitian berupa “Aplikasi Multimedia Pembelajaran” dan sudah digunakan oleh pengajarmata pelajaran bahasa Indonesia di bimbel D-LLA.
2. Aplikasi berbasis multimedia ini dianggap layak berdasarkan nilai skor 92.00, sehingga dapat digunakan untuk membantu Guru dalam menyampaikan materi dan juga

miminimalkan rasa bosan siswa karena pelajaran dikelas yang monoton dengan konsep *edutainment*.

Saran

Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif berbasis multimedia ini belumlah sempurna. Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat pada aplikasi pembelajaran Bahasa Indonesia ini. Oleh sebab itu penulis berharap penelitian ini dapat dilanjutkan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Berikut adalah saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif berbasis, yakni:

- a. Memberikan tampilan animasi yang lebih menarik dan lebih interaktif.
- b. Menambah fitur-fitur pembelajaran pada aplikasi misalnya sinonim, Antonim dan lainnya.
- c. Menambah jumlah level/ tingkat pada tiap tipe soal.

Daftar Pustaka

- Departemen Pendidikan Nasional RI. . (2005). Pedoman Perpustakaan Perguruan Tinggi Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Dikse, I Wayan. (2010). *Animasi dengan Flash 8*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Hamalik, Umar. (2005). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Haryadi. (2006). *Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbantuan Komputer Tentang Kimia Unsur Untuk Siswa Kelas XII*. Yogyakarta: UNY.
- Machfudz, Imam. (2002). *Metode Pengajaran Bahasa Indonesia Komunikatif*. Jurnal Bahasa dan Sastra UM
- Puput, F., & Sutikno, M., S., (2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Kosep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama
- Sanjaya, Winna. (2008) *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sumarno, Alim. (2011). *Pemanfaatan ICT Dalam Proses Merancang Dan.Mengimplementasikan Model Pembelajaran Inovatif Designed Student. Centred2011 Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Slamet St. Y., (2007). *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*, Surakarta: LPP UNS, hal. 50.
- Sutikno, M. Sobry, (2009). *Belajar dan Pembelajaran, Prospect*. Bandung: PT Refika Aditama