

# **RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR BAHASA INGGRIS LISTENING UNTUK USIA 6-8 TAHUN**

Oktaryan Tirta

Moh. Sulhan

Sistem Informasi, Universitas Kanjuruhan Malang, [tirta\\_ryan@ymail.com](mailto:tirta_ryan@ymail.com)

Sistem Informasi, Universitas Kanjuruhan Malang,

## **ABSTRAKSI**

*Kemajuan dari teknologi khususnya teknologi informasi sekarang ini semakin berkembang dengan pesat sehingga banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Teknologi informasi pun telah diterapkan dalam metode pengajaran bagi anak dengan berbasis multimedia. Salah satu pelajaran yang tidak kalah penting yang harus diajarkan kepada anak didik adalah Bahasa Inggris. Karena Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang sudah selayaknya dikuasai oleh setiap orang di era global ini.*

*Kurangnya minat belajar pada anak membuat guru dan orang tua kesulitan mencari solusi untuk meningkatkan ketertarikan anak pada pelajaran khususnya Bahasa Inggris. Di SDN Bogoharjo I media yang digunakan dalam pembelajaran dirasakan kurang membuat anak tertarik dalam mengikuti pelajaran sehingga berdampak kepada respon dan daya tangkap siswa yang kurang maksimal.*

*Karena itu dibutuhkan media pengajaran baru untuk menangani masalah yang terjadi. Media pembelajaran ini dibangun menggunakan adobe flash CS6. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru dan orang tua untuk meningkatkan daya tarik siswa kepada pelajaran dan juga memberikan efek positif terhadap hasil belajar anak.*

*Kata kunci : Media Interaktif, Listening, Flash.*

## **ABSTRACT**

*Advancement of technology, especially information technology today is growing rapidly so widely used in various fields. Information technology has also been applied in teaching methods for children with multimedia-based. One is no less important lesson that should be taught to the students are English Language. As English is an international language that are appropriately controlled by everyone in this global era.*

*Lack of interest in children's learning makes teachers and parents separately trouble finding a solution increase children's interest in learning English especially. In elementary school I Bogoharjo media used in the study felt less make children interested in participating in the lesson so that a hedge to the response and the grasp of the students are less than the maximum.*

*Because it takes a new teaching media to handle problems that occur. Instructional media is built using Adobe Flash CS6. With this application, it is expected to help teachers and parents separately increase the attractiveness of the students to the lesson and also giving out a positive effect on children's learning outcomes.*

*Keywords: Interactive Media, Listening, Flash.*

## 1. Pendahuluan

Perubahan-perubahan kurikulum dalam pendidikan merupakan sebuah tuntutan yang mengarah pada perbaikan dan kemajuan dalam upaya mencerdaskan bangsa. Perubahan tersebut disertai dengan inovasi teknik pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Ini tidak lain dari dampak era globalisasi yang menuntut semua bidang termasuk pendidikan dan pembelajaran mau tidak mau mengikuti perkembangan dan persaingan baik dalam maupun luar negeri.

Kemajuan teknologi merupakan konsumsi orang-orang di era global yang berkompetisi mendapatkan kelayakan dan kesejahteraan hidup. Untuk itu, diperlukan sistem dan metode pembelajaran yang memacu peserta didik untuk berkompetisi dan selalu ingin tahu.

Media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan pembelajaran, melalui media pembelajaran ini kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa akan lebih mudah dan cepat mengingat suatu kata dengan belajar melafalkan dan menyimak suara. Berdasarkan latar belakang diatas maka dibuatlah "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris Listening Untuk Usia 6-8 Tahun"

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang dan mendiskripsikan pembuatan aplikasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris keterampilan *listening* pada usia 6-8 tahun yang menggunakan *Adobe Flash CS3*. Penelitian ini juga mendiskripsikan respon siswa terhadap aplikasi pembelajaran yang dimainkan dalam materi *listening* Bahasa Inggris di SD Negeri Bogoharjo I Kabupaten Pacitan.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Listening Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Pentingnya pendidikan bahasa Inggris untuk anak SD tidak dapat dipungkiri lagi di dalam kehidupan masyarakat kita. Bahasa Inggris telah diakui sebagai bahasa Internasional yang patut dikuasai oleh public.

Terdapat 4 aspek dalam bahasa Inggris, yaitu *listening*, *speaking*, *writing*, dan *reading*.

Setiap individu mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda, diantaranya kesulitan dalam berkomunikasi, kesulitan memahami *Grammar*, atau minim akan *vocabulary*

*Listening* adalah pemahaman kita dalam mendengar bahasa inggris. Baik itu secara langsung ataupun melalui media seperti musik atau film. Harmer (1983) menyatakan bahwa *listening* (mendengarkan) sebagai suatu keterampilan berbeda dengan *writing*. Dalam *listening*, pendengar tidak dapat melihat apa yang dia dengarkan, tetapi hanya bisa mendengarkannya.

Disini peran media pembelajaran interaktif dalam belajar Bahasa Inggris khususnya *listening* sangatlah penting. Siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan lebih mudah memahami kosa kata yang ada dalam media pembelajaran tersebut.

### 2.2 Manfaat Multimedia Dalam Pembelajaran

Dari berbagai media informasi , multimedia memiliki suatu kelebihan tersendiri yang tidak dapat digantikan oleh penyajian informasi lainnya. Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu *Computer Technology Research (CTR)* menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. (Randya, 2010).

Multimedia dalam pembelajaran dapat digolongkan kedalam tiga karakteristik. Pertama, multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas.

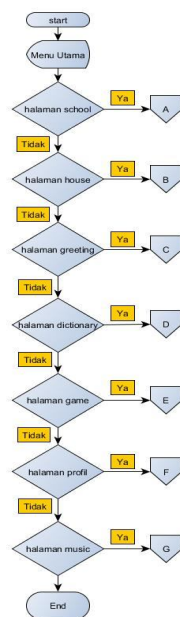
Kedua, multimedia digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pada tipe kedua ini multimedia mungkin saja dapat mendukung pembelajaran di kelas mungkin juga tidak. Berbeda dengan tipe pertama, pada tipe kedua seluruh kebutuhan instruksional dari pengguna dipenuhi seluruhnya di dalam paket multimedia. Ketiga, multimedia digunakan sebagai media satu-satunya di dalam pembelajaran. Dengan demikian seluruh fasilitas pembelajaran yang mendukung tujuan pembelajaran juga telah disediakan di dalam paket ini.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa.

### 3. Pembahasan

Desain sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan, dan untuk menggambarkan secara jelas proses-proses yang diinginkan oleh pengguna.

#### 3.1 Flowchart menu utama



Gambar 3.1 Flowchart menu utama

Pada menu utama ini ada beberapa menu materi yaitu *school*, *house*, *greeting*, *dictionary*, dan *games*. Selain itu juga terdapat menu tombol *music*, *profil* dan *exit*. Jika memilih salah satu menu maka akan tampil halaman dari menu yang dipilih.

Tahap implementasi pada program ini terbagi menjadi beberapa tahapan yakni tahap implementasi desain *interface*, *listing* dan tahap uji coba.

Berikut ini beberapa contoh desain interface pada media pembelajaran interaktif listening untuk sekolah dasar.

#### 1. Halaman Menu Utama



Gambar 4.1 Halaman Menu Utama

Halaman utama aplikasi ini menampilkan tampilan awal saat aplikasi dibuka. Berlatar belakangan gedung sekolah dan taman bermain serta tombol-tombol menu pilihan belajar, tombol profil dan *exit*.

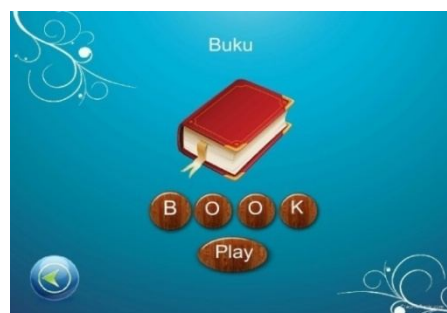
#### 2. Halaman Menu School



Gambar 4.2 Halaman Menu School

Jika *user* memilih tombol menu *school* maka akan tampil ruang kelas seperti gambar 4.2. Didalam halaman ini terdapat benda-benda yang bisa dipilih oleh *user* dan akan tampil ejaan dan kata benda yang dipilih.

#### 3. Halaman Buku



Gambar 4.3 Halaman Book

Pada halaman buku terdapat abjad buku. *User* bisa mengeja huruf-huruf *book* dan tombol *play* untuk melafalkan *book*.

uji coba yang dilakukan adalah dengan pengujian fungsionalitas atau pengujian kotak hitam (*Black box testing*) yang merupakan pendekatan pengujian yang ujinya diturunkan dari spesifikasi program atau komponen. Nama lain untuk cara ini adalah Pengujian *Fungsional* karena pengujian hanya berkepentingan dengan fungsionalitas dan bukan implementasi perangkat lunak.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan tahapan – tahapan dan pengembangan yang telah dilalui bisa ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Untuk membuat Media Pembelajaran Interaktif ini, ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu tahap pembuatan *Flowchart*, pembuatan *Storyboard*, pembuatan *layout* dan tahap implementasi yang meliputi implementasi pada desain *interface* dan yang terakhir adalah tahap uji coba media pembelajaran interaktif.
2. Berdasarkan hasil pengujian blackbox dan presentasi total pada angket yang telah diisi oleh ahli materi dan user, maka media pembelajaran ini dapat dikategorikan baik dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

#### 4. Saran

Berikut adalah saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran ini :

1. Menambahkan fitur animasi yang lebih menarik agar siswa tidak merasa bosan untuk belajar menggunakan media pembelajaran ini.
2. Perlunya penambahan permainan yang lebih menarik dan lebih mengarah kepada pembelajaran Bahasa Inggris khususnya listening.
3. Untuk Penelitian selanjutnya perlunya record nilai pembelajaran siswa sehingga dapat digunakan orang tua untuk memantau perkembangan kemampuan dalam bidang pelajaran Bahasa Inggris.

## REFERENSI

- Achsin, A. 1986. Media Pendidikan. IKIP Ujung Pandang: Ujung Pandang.
- Dimiyati, dan Mujiono. 1999. Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta: Jakarta.
- Suryabrata, S. 2001. PSIKOLOGI PENDIDIKAN. PT. Raja Grafindi Persada: Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2004. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. PT. Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- Nasution, S. 1982. Didaktik Azas-Azas Mengajar. Jemmars: Bandung.
- Sadiman, Arif S. 2003. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Raja Grafindo Persada: Jakarta:.
- Sudjana, Nana. 1989. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya. Rineka Cipta: Jakart.
- Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. PT. Kencana: Jakarta