

APLIKASI PEMBELAJARAN CONVERSATION UNTUK ANAK DENGAN MENGGUNAKAN METODE COMPUTER BASED INSTRUCTION

Juniyus Simarmata
STMIK Kristen Neumann Indonesia
JL.Letjen Jamin Ginting KM. 10,5 Medan
Juniyussmt7@gmail.com

ABSTRAK

Kurangnya praktek Conversation juga menyebabkan pembelajaran bahasa Inggris kurang menarik bagi sebagian orang khususnya pelajar. Dengan adanya praktek, kemampuan berbahasa Inggris anak akan terasah sehingga akhirnya terbiasa dan terlatih dalam berbahasa Inggris. Salah satu cara untuk mengatasi akan masalah tersebut adalah penggunaan aplikasi pembelajaran conversation yang dapat dijalankan di komputer melalui sebuah Compact Disk (CD) . Materimateri yang ditampilkan pada aplikasi ini adalah listening, practice dan quiz. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan metode CBI, dikembangkan menggunakan aplikasi Macromedia Flash8. Dari hasil pengujian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa sistem dapat dijalankan dengan baik dan berfungsi sesuai yang diharapkan. Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan aplikasi ini dapat diperbanyak content atau isi materi agar lebih baik dan lebih menarik lagi.

Kata Kunci: *Macromedia Flash8, Conversation, CBI.*

ABSTRACT

The lack of practice Conversation also causes learning English to be less attractive to some people, especially students. With the practice, children's English skills will be honed so that they are finally used to and trained in English. One way to overcome this problem is the use of conversation learning applications that can be run on a computer through a Compact Disk (CD). The material presented in this application is listening, practice and quizzes. This application was designed using the CBI method, developed using Macromedia Flash8 applications. From the results of the tests conducted, it can be concluded that the system can be run properly and function as expected. For further development it is expected that this application can be reproduced content or material content to make it better and more interesting.

Keywords: *Macromedia Flash8, Conversation, CBI*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia Pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan

perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi khususnya dalam proses pembelajaran. Untuk memperoleh keterampilan Bahasa Inggris yang fasih

layaknya seorang *native speaker*, akan lebih mungkin terjadi jika dimulai sejak anak mulai dapat diajak berkomunikasi secara verbal. Banyak anak yang memiliki orangtua dari dua bangsa berbeda, mampu menguasai kedua bahasa ibu orangtua dengan fasih. Hal ini dikarenakan sejak dini, anak diajak berkomunikasi menggunakan dua bahasa.

Mulai usia berapa terbaik untuk belajar Bahasa Inggris tergantung pada kemampuan perkembangan fisik dan mental anak itu sendiri. Selain itu tergantung pada kebutuhannya; mengapa anak tersebut perlu mempelajari Bahasa Inggris? Apakah hanya sekedar ia dapat berkomunikasi dengan lancar kedepannya, atau haruskah anak tersebut kelak fasih dalam Bahasa Inggris layaknya bahasa ibu sendiri? Menurut Dewanti R batas umur seorang anak untuk dapat mempelajari dan menguasai bahasa asing secara fasih adalah hingga anak tersebut berumur 12-13 tahun. Mulainya sendiri seperti yang telah dijelaskan diatas, adalah semenjak anak tersebut sudah mampu diajak berkomunikasi secara verbal, di mana anak mampu memahami instruksi singkat orangtua walau ia sendiripun belum dapat berbicara. Bayi berusia 7 bulan sudah dapat merespon terhadap namanya sendiri, dan saat berusia 1 tahun ia mampu merespon terhadap intruksi singkat seperti 'tidak', 'jangan', dan 'makan.' Saat berusia 2-3 tahun anak mulai menguasai sepetah dua patah kata hingga kalimat singkat dengan tingkat keakuratan yang minim secara linguistik.

Mempelajari bahasa kedua sejak dini tidak akan mengurangi keterampilan anak dalam menggunakan bahasa ibunya sendiri, sebab seorang anak memiliki kemampuan otak untuk menguasai keterampilan linguistik dari beragam bahasa dengan cepat. Maka dengan itu dibutuhkannya perancangan model-model pembelajaran terbaru agar meningkatkan motivasi belajar pada anak dan alangkah baiknya hal tersebut di mulai saat anak sudah mulai memasuki sekolah dasar.

Salah satunya yaitu dengan Perancangan Pembelajaran Berbasis Komputer (*Computer Based Instruction*) atau lebih dikenal dengan metode CBI. Metode CBI ini dirasakan akan lebih efektif dan berhasil dari pada menggunakan metode ekspositori atau ceramah dan para siswa dapat belajar secara efisien dan efektif, penyampaian isi materi dalam pembelajaran guru lebih sering

menggunakan metode ceramah, belum ada variasi pembelajaran dalam hal proses belajar mengajar sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung. Adapun media pembelajaran lain seperti Microsoft Office Powerpoint namun belum digunakan secara optimal.

Seperti presentasi yang belum dilengkapi animasi dan interaktif, belum menarik dari segi konten maupun segi penampilan. Penyampaian pembelajaran yang belum bervariasi membuat siswa cepat jenuh. Pembelajaran yang menggunakan metode ceramah lebih sulit diingat dari pada melihat prosesnya secara langsung yaitu dapat menggunakan Metode *Computer Based Instruction* (CBI). Berdasarkan latar belakang masalah ini lah yang membuat penulis Untuk merancang dan membuat media "**Aplikasi Pembelajaran Conversation Untuk Anak Dengan Menggunakan Metode CBI**".

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Interview (Wawancara)

Interview adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari keterangan-keterangan dan informasi dari pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penyusunan tugas akhir ini *interview* dilakukan terhadap anak-anak (usia 13-15 tahun) untuk mengetahui seberapa kemampuan dalam memahami bahasa Inggris sebagai acuan untuk merancang konsep sebelum membuat aplikasi multimedia ini.

2. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan data-data serta berbagai hal yang akan dibutuhkan dalam proses penelitian. Observasi yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir ini dengan cara mencari contoh dan referensi mengenai bentuk-bentuk pembelajaran untuk anak-anak.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pencarian dan pengumpulan data dengan cara mencari referensi, literatur atau bahan-bahan teori yang diperlukan dari berbagai sumber wacana yang berkaitan dengan penyusunan tugas akhir ini. Studi pustaka dalam

penyusunan tugas akhir ini yaitu dengan mencari buku-buku pelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak dan buku-buku mengenai Macromedia Flash 8.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi

Implementasi adalah mewujudkan hasil rancangan menjadi sebuah program yang dapat dioperasikan untuk mendapat hasil yang sesuai dengan rancangan. Implementasi dari *Aplikasi Pembelajaran Conversation Untuk Anak 7-12 Tahun Dengan Menggunakan Metode CBI* dimulai dari merancang interface yang sudah dirancang pada bab sebelumnya.

4.2. Tampilan *Splash Screen*

Tampilan *Splash Screen* merupakan tampilan yang pertama kali ditampilkan ketika program dijalankan. *Splash Screen* ini digunakan pada aplikasi sebagai *feedback* bahwa aplikasi tersebut masih dalam proses *loading*.



Gambar 4.1 Tampilan *splash Screen*

4.3. Tampilan *Loading*

Di tampilan *loading* ini adalah kelanjutan dari tampilan *Splash Screen* itu sendiri bahwa aplikasi tersebut masih dalam proses yang di tampilkan dalam sebuah *screen* yang menampilkan proses *loading* sebelum masuk menu utama.



Gambar 4.2 Tampilan *Loading*

4.4. Tampilan Menu *Home*

Menu *home* ini menampilkan pilihan kategori yang ingin dipelajari dan materi latihan pembelajaran *conversation*nya terbagi menjadi tiga bagian yaitu; percakapan di lingkungan rumah, percakapan di sekitar sekolah dan, percakapan di tempat umum. Berikut ini adalah tampilan menu utama.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

4.5. Tampilan Menu Latihan

Tampilan menu latihan ini menampilkan beberapa pilihan latihan dari kategori materi latihan di menu utama. Di menu ini terdapat beberapa pilihan latihan yang berhubungan dengan kategori yang kita pilih sebelumnya di menu utama.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Latihan

4.6. Tampilan Latihan *Listening*

Di tampilan latihan *listening* ini anak di ajak untuk melatih pendengaran mereka di dalam menyimak percakapan dalam bahasa Inggris atau *conversation* dengan menampilkan teks percakapan dan *audio* yang bisa di *play* dan *stop*. Ditampilkan latihan ini juga menyediakan *Botton*

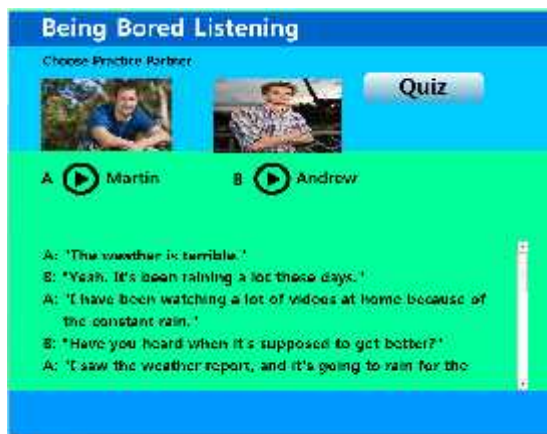
practice dan *Quiz* untuk di lefel latihan selanjutnya.



Gambar 4.5 Tampilan latihan *Listening*

4.7. Tampilan Latihan *Practice*

Di latihan *practice* ini anak di ajak untuk berinteraksi dengan memilih salah satu *partner* dalam berlatih *conversation*, dan cara kerja dari latihannya adalah disana ada dua button *play partner A* dan *play partner B*. Nah, button yang di *play* lah yang akan menjadi *partner* di dalam latihan *conversation* tersebut.



Gambar 4.6 Tampilan latihan *Practice*

4.8. Tampilan Latihan *Quiz*

Ditampilan *Quiz* ini menampilkan soal – soal yang berhubungan dengan topik yang di bahas di dalam latihan *listening* dan *practice* sebelumnya. Poin yang di diharapkan penulis agar sang anak dapat menyimak isi dari topik yang di bahas dalam latihan percakapan tersebut dan menumbukan minat untuk mencari tahu kesalahan dan jawaban yang belum benar.



Gambar 4.7 Tampilan latihan *Quiz*

4.8. Soal Latihan

Konsep soal – soal latihan atau kuis pada aplikasi ini berbentuk pilihan ganda, dan pada akhir latihan akan ada tampilan evaluasi untuk mengetahui hasil nilai yang diperoleh. Untuk pembuatannya memanfaatkan kemampuan Macromedia Flash dengan menggunakan *actionscript*. *Actionscript* digunakan untuk menampilkan soal latihan didalam aplikasi flash itu sendiri, sedangkan file teks (.txt) digunakan untuk menyeting dan menampung soal – soal latihan. Menggunakan file teks (.txt) dikarena lebih mudah dalam mengedit dan menyeting soal – soal latihan, selain itu aplikasi ini nantinya bersifat autorun sehingga terlalu rumit jika harus memakai *database* yang harus *terinstall* dalam komputer.

Adapun keunggulan kuis atau latihan ini adalah sebagai berikut :

1. Isi soal tampil sesuai dengan materi topik pembicaraan di dalam *conversation*.
2. Jawaban berupa pilihan berganda apabila dipilih salah satu daripilihan berganda tersebut akan langsung otomatis menuju soal berikutnya dan begitupun seterusnya.
3. Jumlah soal tidak terlaui banyak tujuannya agar tidak membingungkan sang anak.
4. Tampilan soal yang sederhana dan mengandung unsur “*fun*”.
5. Menampilkan hasil skor dan jawaban yang salah dan benar
6. Dilengkapi dengan tombol mengulang soal.

4.8.1. Tampilan *Evaluasion*

Di tampilan Evaluasi ini menampilkan jumlah jawaban yang benar dan jawaban yang salah beserta total skor yang di dapat sang anak di dalam latihan *quiz*. Dengan catatan bawa total skor maksimal adalah “100” dan skor terendah adalah “0”. Ditampilan evaluasi ini juga di lengkapi dengan tombol “*try again*” yang berfungsi unuk mengulagi *quiz* dari awal apa bila anak belum puas dengan hasil dari perolehan jawaban yang diperoleh sebelumnya. Dan ada juga tombol *Home* yang fungsinya untuk kembali ke tampilan menu *categories*.



Gambar 4.8 Tampilan Evaluasi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Pembelajaran Conversation Untuk Anak Dengan Menggunakan Metode CBI dapat membantu dan mempermudah proses belajar sekaligus melatih kemampuan bahasa Inggris anak, khususnya di dalam percakapan bahasa Inggris dan pengucapannya.
2. Aplikasi ini dapat menumbuh kembangkan minat, imajinasi dan sekaligus memotivasi anak untuk belajar bahasa Inggris..
3. Media pembelajaran ini dikemas ke dalam sebuah Compact Disk (CD) dengan ekstensi .exe sehingga menjadi lebih mudah digunakan di komputer yang lain. File .exe dapat dijalankan tanpa harus memiliki program Macromedia Flash.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dr. Rusman, M.Pd, 2012, *Belajardan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Penerbit Alfabeta. Bandung.
- [2] Hengky W. Pramana. 2009, *pengertian Aplikasi*, GavaMedia, Yogyakarta.
- [3] Dhani Yudhiantoro, 2006, *Membuat Animasi WEB Dengan Macromedia Flash Professional 8*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [4] Dewanti R.1995. *Mengenal Bahasa Inggris jilid 2*.Kanisius.Yogyakarta.
- [5] Ranti Fatya Utami, S.TP. 2014, *Kosa kata Bahasa Inggris untuk anak SMP*, <https://azbahasainggris.com/kosa-kata-bahasa-inggris-untuk-anak-smp>.
- [6] Dave Meier, 2007, *Computer Based Instruction (CBI)*, Arifin. Malang.
- [7] Arief S. Sadiman dkk, 2011, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya.*, PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- [8] Talkenglish. *Learn English speaking with Taikenglish*. Taikenglish.com. <https://www.talkenglish.com/listening/lessonlisten.aspx?ALID=131>(diakses pada 22 Agustus, 2018, 8:35)
- [9] Faizal N, 2017, *Pengertian Adibe Premiere Dan Sejarahnya*, Penerbit Haris HR, Bandung.
- [10] Azhar Arsyad, 2011, *Media Pembelajaran*, PT Rajagrafindo Persada. Jakarta