

RANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS

Syarifah Eiva Fatdha, M.Kom¹, Dewi Sari Wahyuni²

¹Teknik Informatika STMIK Amik Riau Jl.Purwodadi Km. 10
syarifahaiva@stmik-amik-riau.ac.id

²Teknik Informatika STMIK Amik Riau Jl.Purwodadi Km. 10
,dewisariwahyuni@stmik-amik-riau.ac.id

Abstrak

Penguasaan kosakata merupakan hal mendasar yang harus dikuasai seseorang dalam pembelajaran bahasa Inggris. tanpa kosa kata yang memadai seorang akan kesulitan mencapai kompetensi berbahasa Inggris, penggunaan kamus bahasa Inggris sebenarnya merupakan salah satu solusi untuk, namun seringkali seseorang menjadikan alasan bahwa belajar bahasa Inggris menjadi membosankan mengingat tebalnya kamus serta monotonnya tampilan kosa kata yang ada pada kamus yang digunakan, model pembelajaran dengan menghafal pun akan dijauhi, Melihat kendala-kendala di atas maka penulis mencoba mencari media baru dalam pembelajaran bahasa Inggris yaitu implementasi multimedia interaktif yang disajikan dalam bentuk gambar, video, teks dan animasi yang menarik dan dapat dijalankan di Personal Computer (PC) laptop atau pun smart phone yang akan memudahkan pencapaian kompetensi berbahasa sekaligus meningkatkan pemahaman seseorang akan kosakata bahasa Inggris terutama pada tingkat pemula secara praktis.

Kata kunci : 3D, Media Edukasi, Multimedia, Pembelajaran, Bahasa Inggris.

1. Pendahuluan

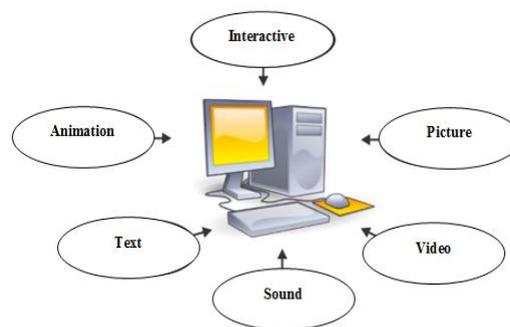
Bahasa Inggris adalah alat untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Inggris berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi dalam rangka mengakses informasi. Selain sebagai alat untuk membina hubungan interpersonal, penguasaan kosa kata merupakan hal yang paling mendasar yang harus dikuasai seseorang dalam pembelajaran bahasa Inggris yang merupakan bahasa asing. Bagaimana seseorang dapat mengungkapkan suatu bahasa apabila ia tidak memahami kosakata dari bahasa tersebut. sehingga penguasaan kosakata bahasa tersebut merupakan sesuatu yang mutlak dimiliki oleh seorang pembelajar. Demikian juga sebaliknya tanpa memiliki kosa kata yang memadai seorang akan mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi berbahasa Inggris, Dengan adanya sistem ini di harapkan dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata, khususnya tingkat dasar atau pemula. Sedangkan indikator capaian dapat ditetapkan sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia Interaktif
2. Memberikan kemudahan kepada pengguna aplikasi dalam mempelajari setiap materi materi bahasa Inggris yang disajikan

Diberikan evaluasi setiap materi pada media Pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia Interaktif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian multimedia dapat berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio/suara sehingga disebut monomedia (Munir, 2012). Secara umum konsep multimedia dapat didefinisikan gabungan dari berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam satu program berbasis komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif, seperti yang dapat dilihat dalam gambar 1.1 di bawah ini.



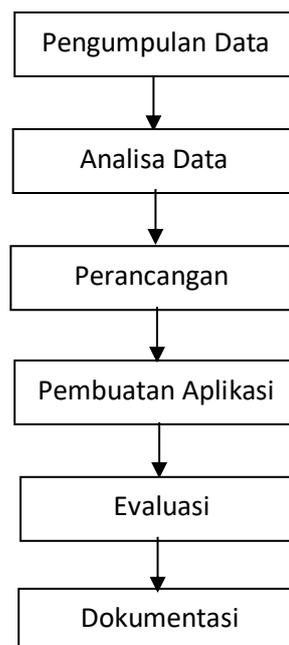
Gambar 2.1 Konsep Multimedia

Lahirnya multimedia yang digunakan dalam pendidikan adalah salah bagian perkembangan dari pembelajaran berbasis komputer tersebut. Pada dekade tahun 1990 komputer berbasis multimedia interaktif mulai berkembang, para pendidik mulai mempertimbangkan implikasi apa yang mungkin timbul dari media baru ini jika diterapkan dalam lingkungan belajar mengajar. Dalam jangka waktu yang relatif singkat, munculnya multimedia dan teknologi komunikasi yang terkait telah menerobos hampir ke setiap aspek dalam kehidupan masyarakat. Munir (2012) mengatakan bahwa multimedia interaktif yang awalnya dipandang sebagai pilihan teknologi dalam konteks pendidikan untuk alasan sosial, ekonomi, dan pedagogis telah menjadi suatu kebutuhandalam pendidikan. Banyak lembaga pendidikan menginvestasikan waktu, usaha dan uang mereka ke dalam penggunaan teknologi. Sedangkan Suyanto (2012) menyebutkan bahwa multimedia sebagai media presentasi berbeda dari multimedia sebagai media pembelajaran. Media presentasi tidak menuntut pengguna berinteraksi 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 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

Bahasa Inggris adalah bahasa yang sebaiknya dikuasai pada perkembangan teknologi dan era globalisasi seperti sekarang. Perkembangan teknologi inilah yang menjadi alasan bahwa sebagai pelajar atau siswa perlu menguasai pelajaran bahasa Inggris. Dapat berbahasa Inggris dengan lancar adalah kemampuan yang diperlukan. Belajar bahasa Inggris tidak mudah, jika teknik pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Akan tetapi pada era ini kebutuhan akan penguasaan bahasa Inggris telah terfasilitasi melalui pengajaran bahasa Inggris sejak di tingkat sekolah dasar. Pada siswa sekolah usia dasar belajar bahasa Inggris adalah hal baru, dan dalam usia anak sekolah dasar belajar hal baru adalah hal yang menyenangkan. Pada siswa usia sekolah dasar akan lebih mudah dan lebih cepat menyerap hal baru. Maka dari itu guru sebagai fasilitator dalam penyampaian materi pembelajaran yang tepat dan menyenangkan agar hasil pembelajaran dapat maksimal, dalam hal ini adalah menggunakan media yang sesuai dengan anak usia sekolah dasar (Dicky, 2009).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan untuk pengembangan multimedia interaktif dimana kerangka kerja dalam penelitian ini digambarkan berikut ini :



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja di atas, maka masing – masing tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

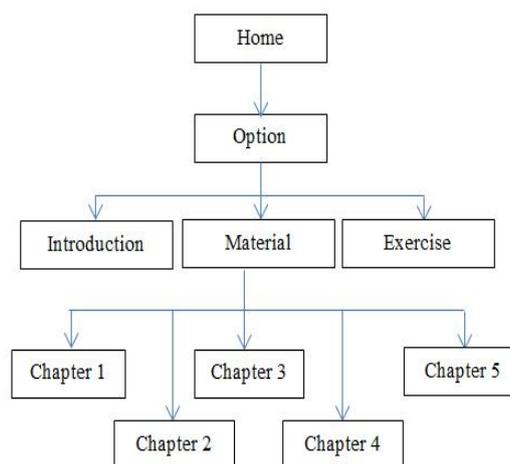
Pada tahap ini penulis melakukan studi kepustakaan dimana penulis mencari buku dan referensi yang relevan dengan judul yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan penunjang penelitian ini. Sumber pengetahuan tersebut dijadikan sebagai landasan teori dalam penelitian ini. Disamping itu dilakukan juga pengumpulan data, dengan cara

mempelajari langsung komponen dan peralatan yang digunakan dalam merancang dan membuat aplikasi.

2. Membuat analisa terhadap data yang diperoleh dari hasil pengumpulan data menjadi spesifikasi yang terstruktur dengan menggunakan pemodelan.
3. Perancangan Sistem
Memahami rancangan sistem informasi sesuai data yang ada dan mengimplementasikan model yang diinginkan oleh pemakai.
4. Perancangan Sistem
Memahami rancangan sistem informasi sesuai data yang ada dan mengimplementasikan model yang diinginkan oleh pemakai.
5. Pembuatan Aplikasi
Merancang Aplikasi dan merepresentasikan hasil desain ke dalam aplikasi yang telah selesai berdasarkan sistem yang sudah dirancang.
6. Evaluasi
Proses uji coba ini diperlukan untuk memastikan bahwa Aplikasi multimedia interaktif pembelajaran bahasa Inggris yang telah dibuat sudah benar, sesuai dengan karakteristik yang ditetapkan dan tidak ada kesalahan yang terkandung didalamnya.
7. Dokumentasi
Mendokumentasikan sistem yang dibuat kedalam sebuah jurnal/artikel.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini dilakukan pengembangan aplikasi berdasarkan rancangan aplikasi yang sudah dibuat pada diagram hierarki dan storyboard. Rancangan aplikasi diimplementasikan dengan menggunakan *software Macromedia Director*. Untuk memudahkan proses perancangan, perlu dilakukan perancangan diagram hierarki aplikasi. Secara garis besar, struktur aplikasi yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Hirarki Multimedia interaktif

Pada diagram hirarki multimedia interaktif menggambarkan secara garis besar frame yang digunakan dalam aplikasi multimedia pembelajaran yang akan dirancang, adapun fungsi untuk setiap frame adalah sebagai berikut :

1. Home akan menampilkan tampilan awal pada saat aplikasi dijalankan

2. Introduction digunakan sebagai tampilan pengantar yang berfungsi untuk memberikan pengetahuan dasar dan informasi menarik untuk pengguna memakai aplikasi pembelajaran ini.
3. Material merupakan tampilan inti dari aplikasi yang dirancang. materi yang dibahas untuk tingkat pemula dibagi menjadi 5 sub bagian materi, baik dari pengenalan benda benda, warna, fungsi dan lain sebagainya
4. Latihan ini difungsi kan sebagai frame untuk mengetahui seberapa materi dapat dikuasai dengan menggunakan skor penilaian.

4.1 Tampilan *Scane Home* dan Materi



Gambar 4.1 *Tampilan Scane Home*

Pada Scane Home terdapat 4 tombol yang bisa di klik, antara lain tombol Profil Sekolah, Pengantar, Materi , Latihan dan *Exit*. pada saat pointer mouse diarahkan kesalah satu tombol, maka akan muncul informasi tentang scane yang akan dibuka jika tombol di klik. Informasi tersebut terdapat terdapat dibagian sebelah kanan dari program. Untuk tombol exit berfungsi untuk keluar dariaplikasi.



Gambar 4.2 Tampilan Scane Profile

Pada Scene Introduction Terdapat 3 tombol yang bisa dipilih diantaranya Sejarah Visi Misi, dan Menu Utama untuk tombol sejarah berisi informasi sejarah tentang perkembangan bahasa inggris, serta peranan penting bahasa inggris itu sendiri untuk segala bidang baik dalam negara ataupun luar negara. Visi Misi berisi tentang visi misi dan tujuan dan pelaksanaan visi misi sekolah. Sedangkan Menu Utama berisi tab tab Materi yang akan disajikan untuk materi materi yang akan disampaikan pada proses belajar mengajar.



Gambar 4.3 Tampilan Scane Materi

Pada Scene Materi Terdapat 5 tombol yang bisa dipilih diantaranya Numbers, Alfabet, Colours, Things, Fruits, Foods Body dan Vegetables tombol Home yang berguna untuk kembali ke menu Home dan tombol Exit untuk keluar dari Aplikasi pembelajaran multimedia interaktif. Masing masing latihan disesuaikan dengan tampilan scene pada material.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan serta uraian dari bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan: Perancangan multimedia pembelajaran interaktif untuk bahasa inggris diharapkan dapat membantu serta meningkatkan minat pemula dalam mendalami kosa kata bahasa inggris dan menjadi salah satu cara kreatif dalam pembelajaran bahasa inggris. Aplikasi multimedia pembelajaran interaktif diharapkan dapat memberikan inovasi baru terhadap gaya belajar mengajar secara interaktif dengan adanya kombinasi perpaduan animasi, audio, video dan *text*. Berdasarkan kesimpulan dari keseluruhan isi penelitian ini, maka penulis memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan aplikasi dimasa yang akan datang. Adapun saran dari penulis yaitu Multimedia pembelajaran ini hanya beroperasi di *desktop* saja. Untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan aplikasi ini pada sistem operasi *Android* dan dikembangkan dalam bentuk *smart module*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada rekan dan juga sivitas akademika STMIK Amik Riau serta seluruh pihak terkait yang membantu dalam pelaksanaan penelitian ini sampai dengan selesainya penelitian ini, mudah mudahan dapat mendatangkan manfaat dan diterapkan pada objek penelitian untuk kemajuan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Cahyadi, Veronica. (2016). *Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Hilderia Debora (2016). *Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media* : Universitas Negeri Medan
- Hendraman, Hendri. (2014) *The Magic of After Effect Edisi Revisi – 3*. Bandung: Informatika.
- Hendraman, Hendri. (2011) *The Magic Of Macromedia Director Edisi Revisi -2*. Bandung : Informatika Bandung.
- Marlina, E., Informasi, S., & Informasi, S. (2016). *Perancangan aplikasi pembelajaran matematika dengan rumus bangun datar dan ruang untuk siswa smp frater makassar*, 19–24.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Novitasari, D. R. (2010). *Pembangunan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas 1 Pada Sekolah Dasar Negeri 15 Sragen*. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi* –, 2(1), 21–28.

Reza, Dicky (2009). *Asyik Bermain dan Belajar Bahasa Inggris*. Jakarta: Agro Media Pustaka

Riyanto, Slamet .(2014) *Step by Step Adobe Photoshop to CSS3*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

SupriyantoDodit,AgustinaRini. (2012).*Multimedia Pembelajaran*. Offset Yogyakarta: Andi Offset

Suyanto, Bambang Eka (2012). *Pembuatan Media Pembelajaran*. Jakarta: Jurnal On Computer Science.