

Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif

Indri Ayuningtyas¹, Muhammad Arief Fadhilah¹, Rita Wahyuni Arifin^{1,*}

¹ Manajemen Informatika; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No 6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia. Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: indriayu@gmail.com, e-mail: ariefadhiah@gmail.com, e-mail: ritawahyuni@binainsani.ac.id

* Korespondensi: e-mail: ritawahyuni@binainsani.ac.id

Diterima: 15 Februari 2018; Review: 1 Maret 2018; Disetujui: 15 Maret 2018

Abstract

The purpose of this instructional media design is to help teachers and students especially primary school children aged six and seven years in understanding the introduction of animal world in English. Animal introduction learning materials in English are used to be done without props, making it difficult for students to name the animals in English with good and correct spelling. Based on these problems then designed an interactive learning media as a companion of learning to be able to assist the process of acceptance of materials at school. Multimedia learning material development model used is Model Luther (Multimedia Development Life Cycle) is a model model developed through six stages are as follows: (1) concept, (2) design, (3) Material Collecting, (4) Assembly, (5) Testing, and (6) Distribution. But in this design is only new until the Assembly stage has not completed the stages of Testing and Distribution. Companion learning media is created using Adobe Photoshop, Adobe Illustrator and Adobe Flash CS 6.

Keywords: Media Learning, Interactive Multimedia, Luther Model.

Abstrak

Tujuan dari perancangan media pembelajaran ini adalah membantu para guru dan murid khususnya anak sekolah dasar usia enam dan tujuh tahun dalam memahami pengenalan dunia satwa dalam bahasa inggris. Materi pembelajaran pengenalan hewan dalam bahasa inggris terbiasa dilakukan tanpa alat peraga sehingga menyulitkan bagi siswa dalam menyebutkan nama hewan dalam bahasa inggris dengan ejaan yang baik dan benar. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis mencoba membuat sebuah media pembelajaran interaktif dalam membantu proses pembelajaran pengenalan Hewan dalam bahasa Inggris. Model pengembangan materi pembelajaran multimedia yang digunakan adalah Model Luther (*Multimedia Development Life Cycle*) yaitu Model yang dikembangkan melalui enam tahap antara lain sebagai berikut: (1) *concept*, (2) *design*, (3) *Material Collecting*, (4) *Assembly*, (5) *Testing*, dan (6) *Distribution*. Namun dalam perancangan ini hanya baru sampai tahap *Assembly* dan belum menyelesaikan tahapan *Testing* dan *Distribution*. Media pembelajaran pendamping ini dibuat menggunakan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan Adobe Flash CS6

Kata kunci: Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Model Luther

1. Pendahuluan

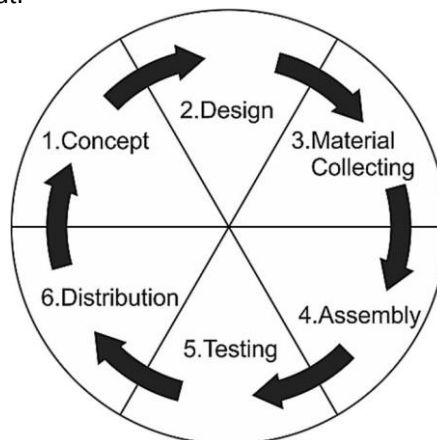
Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah dalam proses belajar mengajar beberapa guru lebih senang menggunakan metode ceramah, dan lebih banyak teori daripada praktek. Siswa diminta menghafalkan beberapa kosakata bahasa inggris dari buku materi yang ada, namun untuk siswa sekolah dasar kelas 1 terutama dengan penjelasan guru yang menggunakan metode tersebut dapat membuat siswa kurang aktif dan juga dapat

menyebabkan semangat siswa yang menurun karena merasa bosan dengan metode-metode seperti itu saja. Akibatnya siswa mengalami kesulitan menghafalkan beberapa kosakata bahasa inggris. Siswa menjadi kurang tertarik dan malas belajar, lebih cenderung mudah mengingat materi yang dilihat berupa gambar, animasi dan suara dari pada materi yang disampaikan lewat lisan. Dalam belajar penggunaan alat peraga sangat membantu siswa dalam mengerti materi, dengan media pembelajaran yang tepat dapat mendukung dan memotivasi semangat belajar siswa.

Belajar adalah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan dan memberikan perubahan, jika dalam belajar siswa atau peserta didik tidak ada perubahan tingkat kemahirannya maka ada yang salah dalam proses belajarnya [Darmadi, 2017]. Dalam lingkungan belajar diharapkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik agar proses penerimaan materi dapat terjadi dengan baik. Untuk menarik perhatian belajar siswa maka metode yang digunakan adalah demonstrasi yang merupakan metode dengan menyajikan objeknya secara langsung atau mempertunjukan objek didepan siswa [Darmadi, 2017].

Agar penyampaian materi dapat lebih menarik maka metode pengajaran tidak hanya dengan menggunakan alat peraga secara konvensional tetapi dapat juga menggunakan teknologi komputer. Dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi metode pembelajaran dapat dirubah menjadi lebih menarik dan interaktif. "Teknologi multimedia merupakan potensi besar dalam mengganti metode pembelajaran seseorang karena dapat menyesuaikan informasi dan sebagainya" [Sarwiko dalam Arifin, 2017]. Teknologi multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan aplikasi atau software Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan Adobe Flash CS6. Teknik yang digunakan adalah membuat animasi pada tiap materi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris tujuannya agar siswa sekolah dasar kelas satu dapat mengingat dengan mudah nama-nama hewan karena ada suara dan lagu yang menarik.

Dalam mengembangkan metode pembelajaran ini menggunakan metode pengembangan multimedia versi Luther Sutopo, dimana ada enam tahap yaitu (1) tahap *concept* yaitu melakukan identifikasi kebutuhan *audience*, kebutuhan hardware dan software yang digunakan membuat aplikasi media pembelajaran serta tujuan dibuatnya media pembelajaran yang interaktif. (2) *Design* adalah tahap membuat spesifikasi dari struktur program, dan kebutuhan bahan untuk program. Pada tahapan ini penulis membuat diagram UML (*Unified Modelling Language*). Dalam UML terdapat sembilan jenis diagram merancang dan mendokumentasikan sistem dalam penelitian ini menggunakan diagram usecase dan activity diagram. [Herlawati and Purbo, 2014]. (3) *Material Collecting* adalah tahapan pengumpulan semua bahan-bahan yang digunakan dalam merancang program. (4) *Assembly* adalah tahap dimana pembuatan objek multimedia dilakukan berdasarkan design yang sudah dirancang dalam storyboardnya. (5) *Testing* adalah tahap pengujian mengenai program yang dibuat apakah ada kesalahan atau tidak. (6) *Distribution* adalah tahap penyimpanan file pada suatu media penyimpanan [Ichwan, 2015]. Jika digambarkan maka model pengembangan seperti pada gambar 1 berikut.



Sumber: Hasil Modifikasi Penelitian (2017)[Husni et al., 2016]

Gambar 1. Model Pengembangan Model Luther

2. Metode Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: **a. Observasi;** Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran pengenalan hewan dalam Bahasa Inggris yang dilakukan oleh Guru Bahasa Inggris pada SDN 03 Tambun Selatan. Dari hasil pengamatan kendala yang ditemukan dibutuhkan alat bantu media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar siswa dapat tertarik dalam menghafal nama hewan. **b. Wawancara; Penulis melakukan wawancara dengan** beberapa pihak yang terkait seperti Kepala Sekolah, bagian Tata Usaha yang memberikan informasi mengenai sejarah sekolah dan organisasi sekolah, Wali Kelas Kelas 1 (satu) dan Guru mata pelajaran Bahasa Inggris mengenai proses pembelajaran di SDN 03 Tambun. **c. Studi Pustaka;** Adalah tahapan yang penulis lakukan dalam mengumpulkan material atau bahan-bahan yang akan dipakai dalam merancang program dengan cara mengumpulkan melalui buku-buku literatur, jurnal dan internet yang sesuai dengan judul penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis maka berikut tahapan yang penulis lakukan:

3.1. Tahapan Concept (Identifikasi Analisis Kebutuhan)

a. Analisis Masalah

Penulis melakukan identifikasi melalui observasi dan wawancara hasil dari kegiatan tersebut adalah sistem pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SDN 03 Tambun masih menggunakan sistem pembelajaran konvensional, yaitu menggunakan media pembelajaran berupa buku paket atau LKS (Lembar Kerja Siswa) yang diberikan dari sekolah untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi, guru menerangkan materi tersebut secara lisan media pembelajaran pendukung untuk menampilkan materi kurang sehingga siswa sulit memahaminya dan ada waktu yang terbuang ketika guru mencatat materi pelajaran sedangkan siswa berbicara sendiri atau bergurau menjadikan kegiatan pembelajaran tidak efektif.

b. Analisis Pengguna (Audience)

Target pengguna media pembelajaran adalah: Guru pelajaran Bahasa Inggris, Orang Tua dan siswa Sekolah Dasar kelas 1.

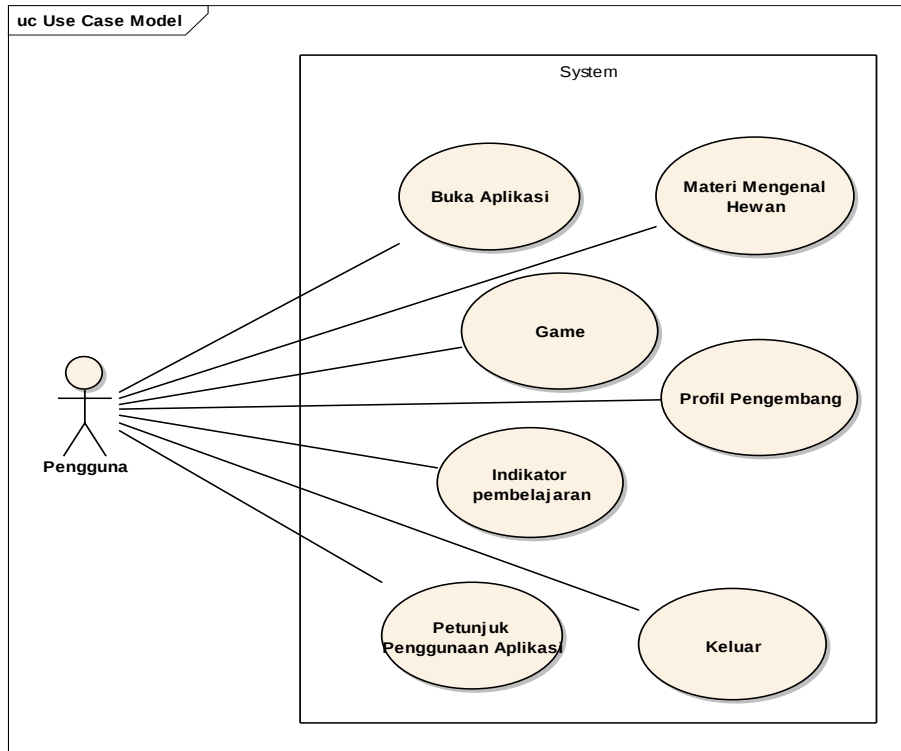
c. Analisis Kebutuhan Hardware dan Software

Kebutuhan perangkat lunak dan keras standar minimal untuk menjalankan aplikasi multimedia dengan spesifikasi sebagai berikut: Processor dengan clock minimal 450 Mhz (Pentium III atau di atasnya), Memory RAM disarankan 1GB, Harddisk dengan space 400 Mb, Monitor dengan resolusi minimal 800x600, CD ROM / USB Port Speaker, mouse, keyboard dan LCD proyektor sedangkan untuk software yang digunakan dalam aplikasi multimedia ini adalah Windows 7, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash CS6, dan Macromedia Flash Player 11. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi Windows dan juga Android.

3.2. Tahapan Design

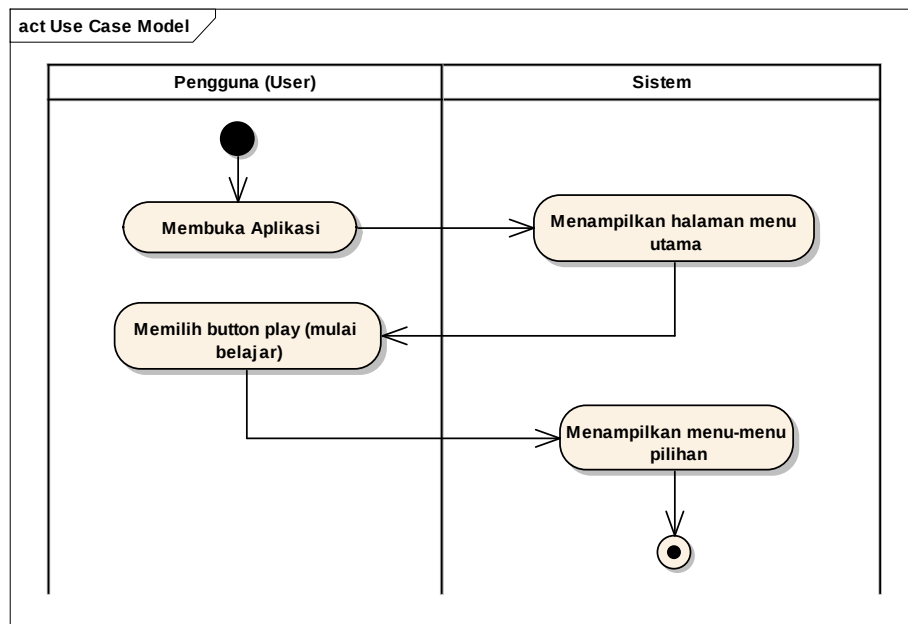
Penulis membuat usecase dan activity diagram untuk merancang interaksi yang terjadi antara user dengan aplikasi atau sistem yang dibuat.

Pada tampilan gambar 2 (dua) interaksi antara user dengan pengguna digambarkan dengan usecase dimana aktornya adalah guru dan siswa sekolah dasar. Interaksi yang dilakukan dapat melihat halaman mengenal hewan, game, profil pengembang, indikator pembelajaran, petunjuk penggunaan aplikasi dan akses keluar dari aplikasi.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

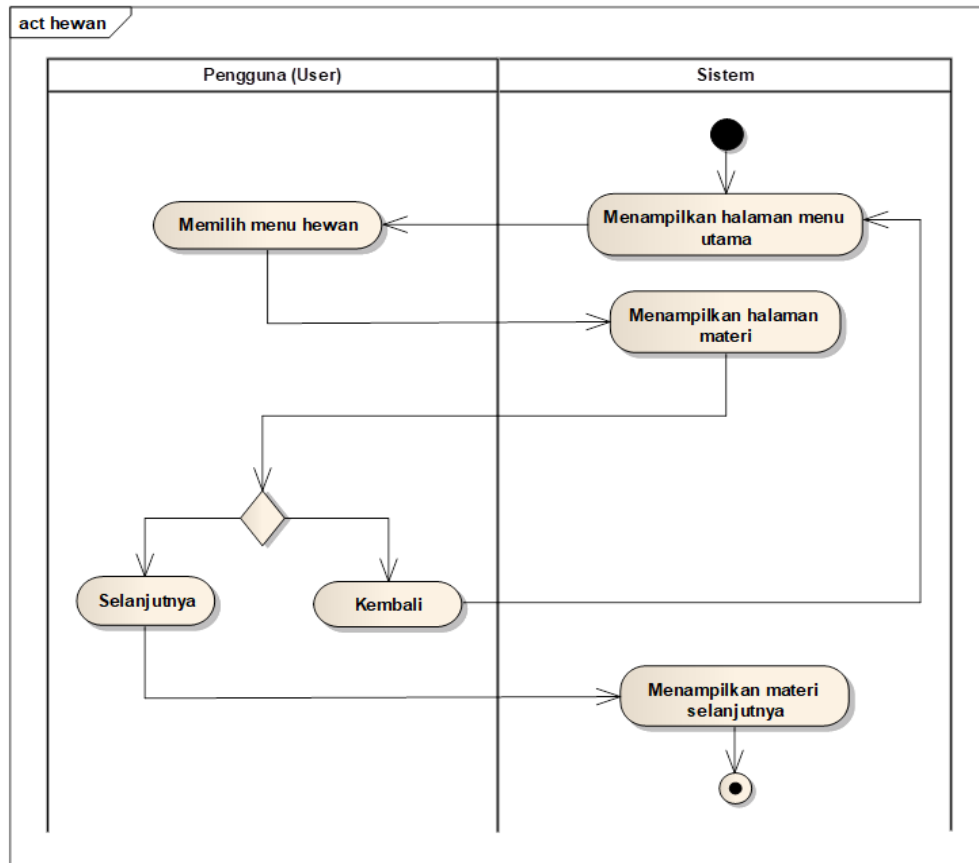
Gambar 2. Usecase Aplikasi media pembelajaran



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 3. Activity Diagram Halaman Utama

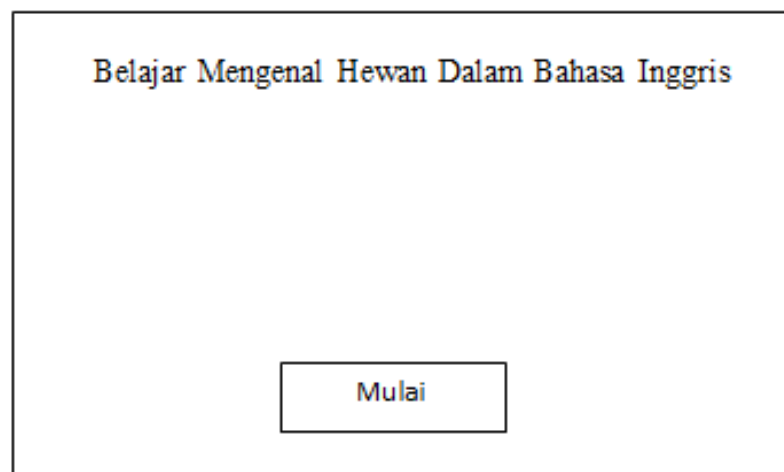
Pada tampilan gambar 3 (tiga) digambarkan aktifitas antara pengguna (user) dengan sistem dalam mengakses halaman utama.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

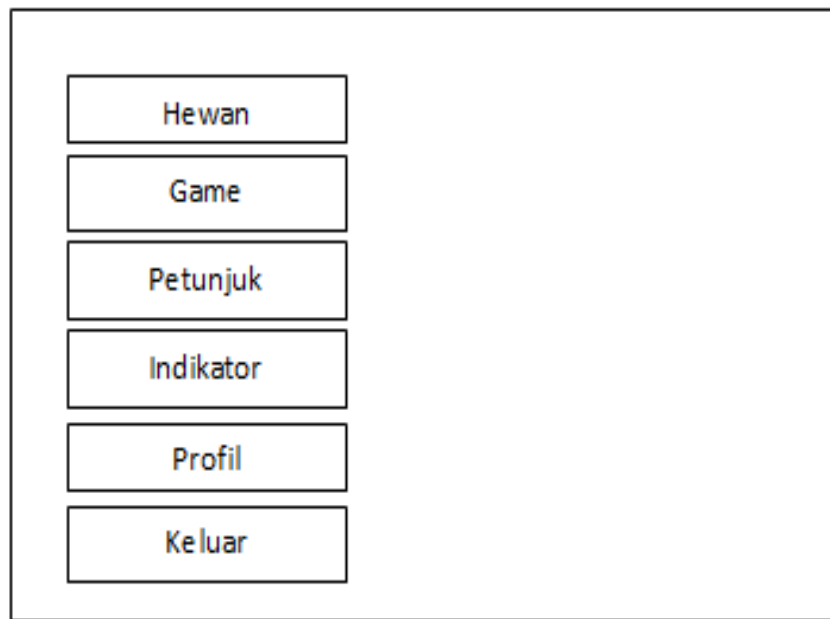
Gambar 4. Activity Diagram Menu Memilih Hewan

Pada tampilan gambar 4 (empat) digambarkan aktifitas antara pengguna (user) dengan sistem dalam mengakses menu memilih hewan.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

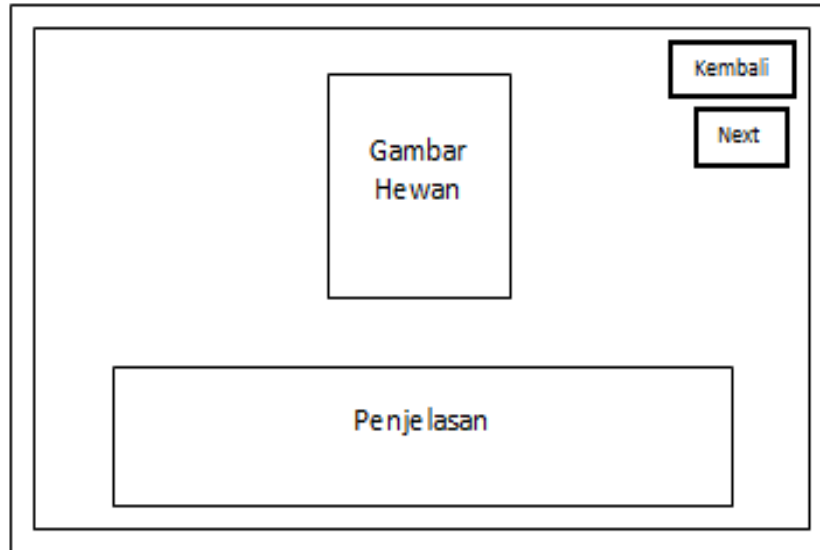
Gambar 5. Storyboard Home



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

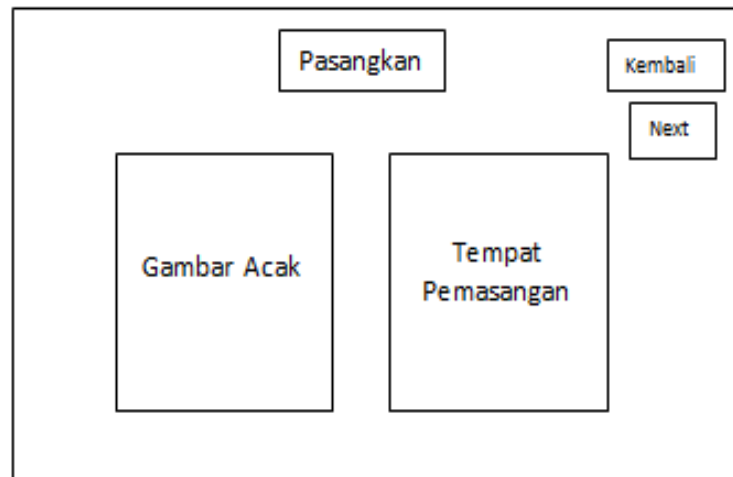
Gambar 6. Storyboard Menu Utama

Pada tampilan gambar 5 (lima) dan 6 (enam) digambarkan storyboard home dan menu utama dimana pengguna (*user*) dapat mengakses menu atau *content* apa saja yang ada dalam media pembelajaran pengenalan hewan dalam bahasa Inggris.



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 7. Storyboard Menu Pilih Hewan



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

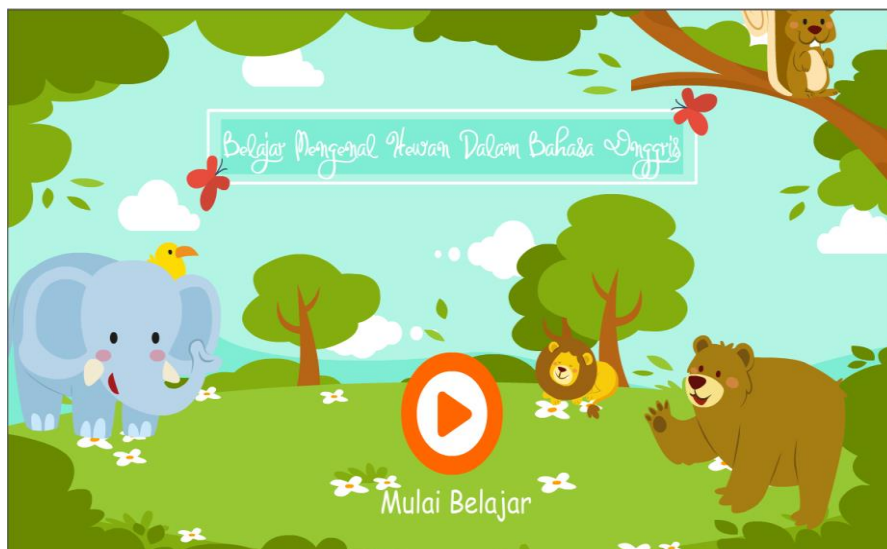
Gambar 8. *Storyboard Menu Game*

Pada tampilan gambar 7 (tujuh) dan 8 (delapan) digambarkan *storyboard* menu pilih hewan dimana saat dalam menu tersebut terdapat tampilan jenis hewan dan penjelasannya. Terdapat tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya dan *next* untuk kehalaman selanjutnya.

3.3. Tahapan *Collecting Material dan Assembly*

Pada tahapan ini penulis melakukan kegiatan secara bersamaan yaitu mengumpulkan bahan-bahan material lalu menyusunnya menjadi suatu program yang interaktif. Perancangan antarmuka (*user interface*) pada aplikasi multimedia ini akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan dibuat sederhana agar memudahkan pengguna dalam menjalankan aplikasi (*user friendly*). Pada aplikasi ini terdapat 7 (tujuh) rancangan layar, yaitu:

1. Tampilan Intro (halaman pembuka)



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 9. *User Interface Halaman Utama (Intro)*

Pada tampilan gambar 9 (sembilan) berisi tampilan halaman utama (intro) yang dibuat dengan menggunakan aplikasi CS6 halaman dibuat dengan menarik berisi gambar-gambar hewan dan dilengkapi dengan suara musik sesuai dengan tema.

2. Tampilan Menu Utama



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 10. User Interface Menu Utama

Pada tampilan gambar 10 (sembilan) berisi tampilan halaman utama yang dibuat dengan menggunakan aplikasi CS6 halaman dibuat dengan menarik berisi gambar-gambar hewan dan dilengkapi dengan suara musik sesuai dengan tema.

3. Tampilan Menu Hewan

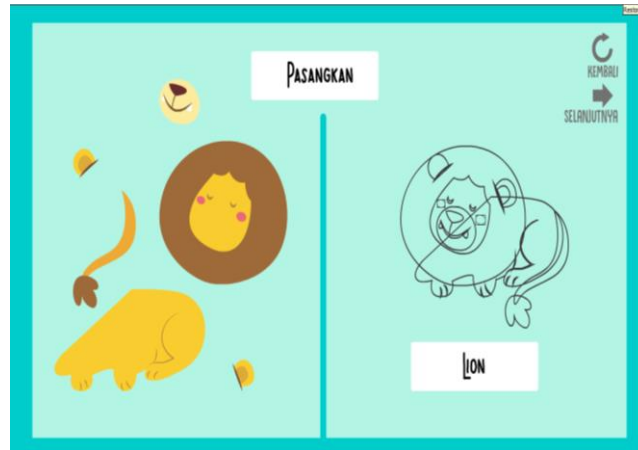


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 11. User Interface Menu Hewan

Pada tampilan gambar 11 (sebelas) berisi tampilan halaman hewan dan penjelasannya ditampilkan dengan penggambaran kartun untuk hewannya disertai musik, teks dan penjelasan mengenai hewan.

4. Tampilan Menu Game

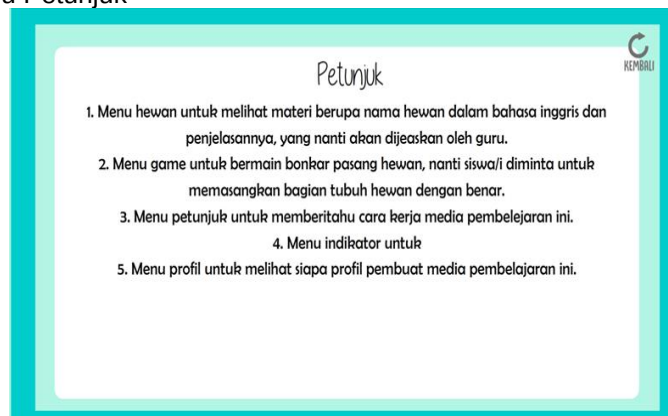


Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 12. User Interface Menu Game

Pada tampilan gambar 12 (dua belas) berisi tampilan halaman game dimana permainannya yang disajikan adalah mencocokkan gambar dengan pola yang sesuai dengan bentuk hewannya, tampilan dibuat semenarik mungkin dengan menu yang mudah dimengerti oleh pengguna.

5. Tampilan Menu Petunjuk



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 13. User Interface Menu Petunjuk

Pada tampilan gambar 13 (tiga belas) berisi tampilan halaman petunjuk penggunaan aplikasi media interaktif pengenalan hewan dalam bahasa Inggris.

3.4. Tahapan Testing (Pengujian)

Penulis melakukan Black Box Testing yaitu merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan fungsional aplikasi saat dioperasikan. Pengujian dilakukan dengan cara melakukan input pada aplikasi, setelah itu dilihat apakah input telah diterima dengan benar dan menghasilkan output yang diharapkan, hasil pengujian dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box

No	Fungsi yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Intro	Klik tombol play/mulai	Masuk ke menu utama	Berhasil
2	Menu utama	Klik tombol hewan	Masuk ke menu materi mengenal hewan	Berhasil
3	Menu utama	Klik tombol game	Masuk ke menu game	Berhasil
4	Menu utama	Klik tombol petunjuk	Masuk ke menu petunjuk penggunaan aplikasi	Berhasil
5	Menu utama	Klik tombol indikator	Masuk ke menu indikator penggunaan aplikasi	Berhasil
6	Menu utama	Klik tombol profil	Masuk ke menu profil pengembang aplikasi	Berhasil
7	Menu utama	Klik tombol keluar	Menutup aplikasi	Berhasil
8	Menu hewan	Klik tombol kembali	Kembali ke menu utama	Berhasil
9	Menu hewan	Klik tombol selanjutnya	Masuk ke materi selanjutnya	Berhasil
10	Menu game	Klik tombol kembali	Kembali ke menu utama	Berhasil
11	Menu game	Klik tombol selanjutnya	Masuk ke game selanjutnya	Berhasil
12	Menu Petunjuk	Klik tombol kembali	Kembali ke menu utama	Berhasil
13	Menu Indikator	Klik tombol kembali	Kembali ke menu utama	Berhasil
14	Menu Profil	Klik tombol kembali	Kembali ke menu utama	Berhasil

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

3.5. Tahapan Distribution

Pada tahap ini penulis melakukan proses penyimpanan data dan backup data dengan menggunakan beberapa media penyimpanan seperti external hardisk, Compact Disk, dan Aplikasi Cloud.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1). Aplikasi multimedia interaktif pengenalan nama-nama hewan dalam mata pelajaran bahasa inggris dapat membantu siswa sekolah dasar kelas 1 untuk lebih mengenal dan mudah mengingat nama-nama hewan. (2) Aplikasi multimedia interaktif pengenalan nama-nama hewan ini dapat memberikan visualisasi tentang nama-nama hewan dalam bahasa inggris melalui gambar dan animasi sehingga lebih interaktif. (3) Penggunaan teknologi Touchscreen dapat memberikan suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan antara pengguna dan aplikasi.

Daftar Pustaka

- Arifin RW. 2017. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1. Bina Insa. ICT J. 4: 83–94.
- Darmadi. 2017. Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. DEEPUBLISH.
- Widodo PP, Herlawati. 2014. Mengenal UML. Bandung: Informatika.
- Husni DM, Permana S, Muslihudin. 2016. Implementasi Model Luther Pada Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Berbasis Android. VOI 5: 79–90.
- Ichwan. 2015. Membuat Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6. Jogjakarta: CV. ANDI OFFSET.