

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Flash Pada Sekolah Dasar

Arsi Yulianjani, Aris Martono dan Farhan Tryfdah Tilaar {arsiyulianjani, aris.martono, farhan.tryfdah}@raharja.info AMIK Raharja Informatika, STMIK Raharja
Jln. Jendral Sudirman No.40 Modern, Cikokol, Tangerang Kota

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah media pembelajaran interaktif dalam pengucapan dan penghafalan bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar sehingga media pembelajaran interaktif ini menumbuhkan rasa senang dengan bermain karena disertai unsur audio bagi pengguna anak. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak meliputi analisis, desain dan pengkodean dengan Adobe Flash CS3 profesional. Perancangan media pembelajaran interaktif memuat rancangan storyboard, rancangan environment dan rancangan menu. Perancangan storyboard berisi tentang alur cerita dari media pembelajaran interaktif yang disampaikan dengan menggunakan tulisan, gambar dan audio/suara. Media interaktif ini, terdapat beberapa fasilitas pilihan dan level. Sedangkan, rancangan environment merupakan latar belakang gambar kartun anak laki-laki dan perempuan yang ceria dan fokus terhadap sesuatu permainan sehingga mempengaruhi pemirsa (user anak-anak) menjadi tertarik pada permainan tersebut. Perancangan menu menggambarkan interaksi pembelajaran dengan fasilitas Things Around Us, Part of Body, Family, Quiz, dan Back ke menu sebelumnya. Pada level lebih dalam fasilitas "Things around us" terdapat interaktif pembelajaran seperti eraser, pencil, cupboard, table, clock, chair, bag, dan book. Fasilitas pilihan Quiz digunakan untuk menguji kemampuan anak terhadap hasil media interaktif pembelajaran ini dan didalamnya tersedia efek suara yang menghibur jika user/ anak-anak dapat menjawabnya. Perancangan media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan pengucapan dan pemahaman bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar.

Kata-kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Rancangan Storyboard, Rancangan Environment

PENDAHULUAN.

Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa asing yang sering digunakan saat kita sedang berbicara kepada orang luar. Di era globalisasi ini bahasa Inggris sangatlah penting, karena jika kita dapat menguasai bahasa Inggris maka akan menguasai pendidikan, pergaulan, dan karir di masa depan. Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia perlu diajarkan agar saat mereka dewasa nanti sudah fasih menguasai bahasa Inggris.

Media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak harus menyenangkan, karena kegiatan anak adalah bermain, media pembelajaran haruslah mempunyai unsur permainan dan mempunyai unsur audio, karena bahasa Inggris merupakan bahasa yang tulisan dan pengucapannya tidak sama.

Penggunaan media pembelajaran yang umum seperti buku pengantar saja ternyata masih kurang efektif, karena anak-anak mudah bosan dalam pembelajaran yang kurang menarik. Perancangan ini dimaksudkan untuk memberikan salah satu solusi pengajaran bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar dengan cara yang lebih mudah dipahami dan dengan tampilan yang lebih menarik serta menyenangkan.

- Media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol sehingga siswa tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar serta suara saja, tetapi juga memberi respon aktif [1]. Selain itu, penggunaan media interaktif membuat proses pembelajaran menjadi menarik menimbulkan

daya tarik dan dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam pembelajaran.

- Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan menggunakan program Adobe Flash CS3 Professional. Aplikasi ini merupakan salah satu program pembuat animasi yang telah banyak digunakan oleh animator untuk menghasilkan animasi baik yang sederhana maupun sampai ke tingkat yang expert.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana media pembelajaran interaktif ini dirancang menggunakan adobe flash ?

Apa cakupan kata-kata sederhana yang tersedia pada aplikasi ini ?

Bagaimana aplikasi ini dapat menarik minat anak-anak / siswa SD untuk belajar Bahasa Inggris mengenai how to speak dan menjawab quiz?

Adapun tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah media pembelajaran interaktif dalam pengucapan dan penghafalan bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai proses dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan metode yang interaktif dan menarik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan meliputi pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak. Metode penelitian pengumpulan data yang digunakan adalah:

Tahap Pengumpulan Data a.

Observasi

Metode pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil, agar peneliti mengetahui apa saja yang diperlukan untuk merancang program edukasi pembelajaran bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar.

b. Wawancara

Dengan cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan proses percakapan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dari pewawancara dengan guru untuk memperoleh data yang bersifat langsung.

c. Studi Pustaka

Dengan mengumpulkan data dan informasi dari literatur, jurnal, paper, dan penelitian yang diperlukan untuk merancang program edukasi dalam bentuk bahasa inggris untuk siswa sekolah dasar.

2. Pengembangan Aplikasi

a. Analisis

Pada tahapan ini, setelah data dikumpulkan untuk mengetahui kondisi yang ada maka dilakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang harus dirancang guna memenuhi aplikasi media pembelajaran interaksi bahasa Inggris.

Desain

Tahap ini merupakan proses yang dilakukan dengan multi langkah yang difokuskan pada desain pembuatan program aplikasi. Pada tahap desain ini menggunakan Adobe Photoshop. Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.

Pengkodean

Pada tahap ini membutuhkan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Adobe Flash. Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe. Program aplikasi standar authoring tool professional ini yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash adalah mampu diberikan sedikit code

pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan database dengan pendekatan XML. Aplikasi Adobe Flash ini dapat dikolaborasi dengan web, karena mempunyai keunggulan yaitu kecil dalam ukuran file outputnya.

PEMBAHASAN

Konsep Media

Manusia adalah makhluk sosial sehingga dalam kehidupan sehari-hari manusia memerlukan komunikasi untuk bersosialisasi dengan manusia lain. Berkaitan dengan ilmu komunikasi, elemen-elemen komunikasi yaitu sumber, pengirim, sinyal (pesan), kanal (media), penerima, destinasi, dan gangguan (noise). Terdapat kanal (media) yang diperlukan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan.[2]

Sedangkan pengertian lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim penerima pesan.[3]

Dari beberapa pendapat ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat mengantarkan sebuah informasi dari pengirim menuju penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat si penerima. Jenis – jenis media yaitu media visual, media audio visual dan media interaktif.

Media visual mencakup semua media yang dapat dilihat, dibaca, dan diraba.

Media visual mengandalkan indra penglihatan dan/ atau peraba manusia. Media visual bisa didapat dengan mudah di lingkungan sekitar kita, atau dapat kita buat sendiri. Contoh media visual misalnya foto (baca juga: fotografi jurnalistik), gambar, grafik/ diagram, buku, teks, majalah, koran, dan alat peraga.

Media Audio mencakup semua media yang dapat ditangkap oleh indra pendengaran (telinga) manusia (baca juga: bahasa sebagai alat komunikasi). Media ini mengandung pesan dalam bentuk auditif, yang dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian juga kemauan pendengarnya. Contoh media audio misalnya suara, musik, lagu, siaran radio, rekaman suara dalam kaset atau CD.

Media Audio Visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual. Media ini mencakup semua media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan, artinya menggandakan indra penglihatan dan pendengaran manusia secara bersamaan. Contoh media audio visual misalnya film, video, drama, pementasan, televisi (baca juga: jurnalistik televisi).

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses kompleks yang terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.[4] Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Belajar membutuhkan interaksi, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi. Kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu cara komunikasi dua arah antara siswa dan guru.

Berdasarkan teori behavioristic, pembelajaran sering dikatakan sebagai proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar.[5]

Dengan demikian hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru dan siswa dalam penyampaian edukasi.

Sebelum melaksanakan pembelajaran, sudah seharusnya guru mempersiapkan segala sesuatunya. Dalam tahap persiapan ini yang perlu dilakukan adalah :

Menentukan Tujuan

Tujuan merupakan rumusan yang luas mengenai hasil – hasil pendidikan yang diinginkan. Guru harus mengambil suatu rumusan tujuan dan menentukan tingkah laku siswa yang spesifik dan mengacu pada tujuan tersebut. Tingkah laku yang

spesifik tersebut harus dapat diamati oleh guru.

2. Melakukan Identifikasi Karakteristik Peserta Didik

Guru harus mengetahui karakteristik siswa baik dari segi kemampuan, minat, maupun gaya belajar mereka. Jangan sampai dalam menyajikan pembelajaran, hanya mengutamakan pencapaian kompetensi tanpa memperhatikan karakteristik yang dimiliki oleh siswa. Hal ini justru akan membuat pembelajaran menjadi tidak efektif.

Memilih Materi Pembelajaran

Salah satu factor penting yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan adalah kemampuan dan keberhasilan gurumerancang materi pembelajaran.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah hal yang wajib bagi guru karena setiap guru dalam melakukan tugasnya harus mempergunakan media pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.[4]

Media pembelajaran banyak ragam dan jenisnya, media pembelajaran ini dikelompokkan sebagai-berikut[3]:

Visual diam yang diproyeksikan yaitu:

- 0 Proyeksi opaque(tak- tembus pandang)
- 1 Proyeksi overhead
- 2 Slide
- 3 Filmtrips

Visual yang tak diproyeksikan yaitu:

- 0 Gambar, poster
- 1 Foto
- 2 Chart, grafik, diagram
- 3 Pameran, papan info, papan-bulu

Audio merupakan:

- 0 Rekaman piringan
- 1 Pita kaset, reel, cartridge

Penyajian meliputi:

- 0 Slide plus suara (tape)
- 1 Multi-image

Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu:

- a. Film
- 0 Televisi
- 1 Video

Bentuk cetakan yaitu :

- Buku Teks
- Modul
- Teks terprogram
- Workbook
- Majalah ilmiah, berkala
- Lembar lepas (hand-out)

Permainan mencakup:

- Teka- teki
- Simulasi
- Permainan papan

Bentuk realita antara-lain:

- Model
- Specimen (contoh)
- Manipulasi (peta, boneka)

Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Flash desain mempunyai kemampuan membuat animasi 2 dimensi yang mudah dan ringan maka banyak yang menggunakannya untuk menambah efek pada animasi pada website maupun CD interaktif.

Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan database dengan pendekatan XML

Tampilan awal pada aplikasi Flash CS3 Professional dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Aplikasi Flash CS3 Professional

Aplikasi ini mempunyai fungsi untuk membuat movie, logo, banner, game, membuat navigasi pada web, menu interaktif, interaktif form, e-card dan screen server.

Sekolah Dasar

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai dengan 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat bagi siswa.[6] Disinilah siswa sekolah dasar diajarkan berbagai bidang studi yang kesemuanya harus mampu dikuasai siswa. Tidaklah salah bila di sekolah dasar disebut sebagai pusat pendidikan. bukan hanya di kelas saja proses pembelajaran itu terjadi akan tetapi di luar kelas pun juga termasuk ke dalam kegiatan pembelajaran.

Perancangan sistem ini meliputi perancangan *storyboard*, perancangan *environment* dan menu.

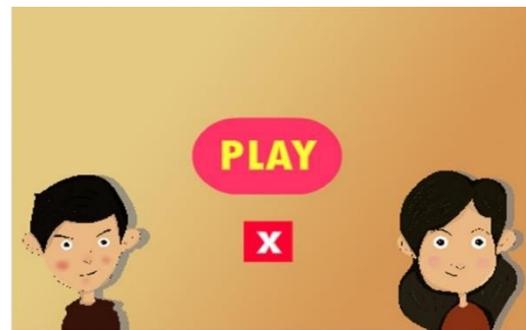
Perancangan *storyboard* ini berisi mengenai alur cerita dari *media* interaktif ini yang disampaikan dengan menggunakan tulisan, gambar dan suara. Dalam *media* interaktif ini, terdapat beberapa fasilitas pilihan dan level.

Bagian ini merupakan halaman pembuka yang berisi tampilan awal yang menyambut pengguna untuk belajar bahasa Inggris secara interaktif. Dengan menekan tombol <start> maka ditampilkan halaman menu yang dapat dipilih pengguna untuk dapat mencapai tingkatan penguasaan materi tertentu (lihat tabel 1). Pada bagian ini muncul pilihan-pilihan yang menuju ke *level*

yang sesuai dengan tingkat kesulitan yang dipilih ataupun pilihan untuk mengakhiri media interaktif.

Perancangan *Environment* dan Menu

Perancangan *environment* ini berlatarbelakang gambar kartun anak laki-laki dan perempuan yang ceria dan fokus terhadap sesuatu permainan sehingga mempengaruhi pemirsa (user anak-anak) untuk ingin ikut terlibat pada permainan tersebut. Gambar background ini sebagai opening media pembelajaran interaksi ini. Hal ini dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini. Untuk melaksanakan media interaksi ini dapat diklik "PLAY" sebaliknya untuk keluar dari aplikasi media interaksi ini dapat diklik simbol "X".



Gambar 2. Background Opening

Setelah dieksekusi aplikasi media interaksi dengan mengklik "PLAY" maka layar monitor menampilkan beberapa fasilitas menu pilihan pembelajaran bahasa Inggris mencakup fasilitas *Things around us*, *Part of Body*, *Family*, *Quiz*, dan *Back* ke menu sebelumnya. Perancangan background menu dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



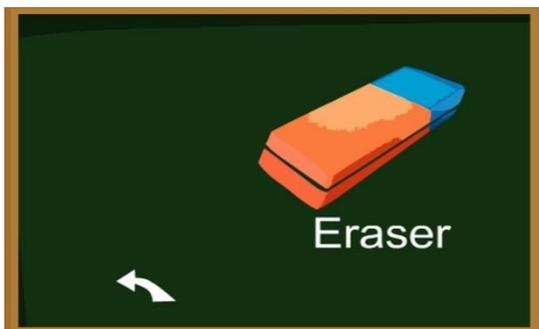
Gambar 3. Background Menu

Fasilitas “Things around us”, setelah dieksekusi akan ditampilkan pilihan interaksi pembelajaran seperti eraser, pencil, cupboard, table, clock, chair, bag, dan book. Jika interaksi pembelajaran ini jawabannya, system akan menjawab “good” sedangkan jawaban sebaliknya maka system akan merespon “Wrong”. Perancangan tampilan gambar 4 di bawah ini menunjukkan background “Things Around”.



Gambar 4. Background Things Around

Perancangan background untuk pembelajaran “Eraser” disertai gambarnya akan memudahkan pengguna anak-anak mengingatnya daripada tampilan hanya tulisan teks saja. Hal ini secara psikologis gambar visual “eraser” membawa kesan si anak lebih mendalam dan tertanam di otak bawah sadarnya sehingga kesan ini membekas dan selalu ingat gambar tersebut. Gambar visual “eraser” ini dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Background Things

Fasilitas “Family”, setelah dieksekusi, ditampilkan background family meliputi grand mother, father, son, daughter, mother dan grandfather(dari kiri ke kanan).

Perancangan background family ini dapat dilihat pada gambar 6 di bawah ini. Jika diklik (oleh pengguna anak-anak) untuk gambar grand mother maka ditampilkan di layar seperti gambar 7 di bawah ini.

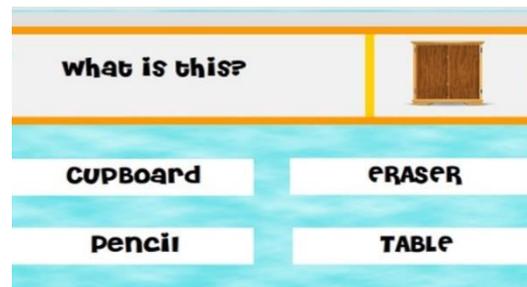


Gambar 6. Background Family



Gambar 7. Background Grandma

Perancangan background quiz ini menjelaskan pertanyaan-pertanyaan dan memilih jawaban yang benar di antara beberapa jawaban(terdapat 4 jawaban). Jika jawabannya benar system merespon “good” namun jika jawabannya salah system merespon “wrong”. Perancangan background quiz ini dapat dilihat pada gambar 8 di bawah ini.



Gambar 8. Background Quiz Things Around

SIMPULAN

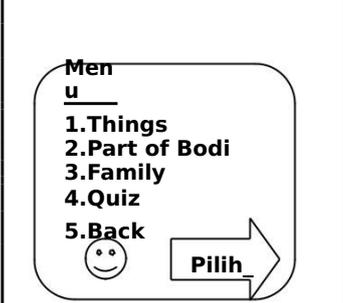
1. Media pembelajaran interaktif ini dirancang dengan menggunakan pemrograman adobe flash CS3 yang terdiri dari rancangan storyboard dan rancangan environment serta rancangan menu.
Kata-kata sederhana yang tersedia pada aplikasi media pembelajaran interaktif ini mencakup *Things Around Us*, *Part of Body*, *Family*, dan *Quiz*.
Menyisipkan audio pada kata-kata bahasa Inggris dan jawaban quiz benar atau salah yang tersedia pada aplikasi media pembelajaran interaktif ini.

DAFTAR PUSTAKA

- . Anitah, Sri .2012. Media Pembelajaran. hal 6. Surakarta: Yuma Pustaka
- . Fiske, John. (2012). Pengantar Ilmu Komunikasi (edisi ketiga). Penerjemah: Hapsari.
- . Barus, Uliandan

- . Abidin, Yunus. 2013. Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013. hal 1. Bandung: PT Rafika Aditama
- . Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. <http://disdik.bekasikab.go.id/berita-pengertian-dan-tujuan-pendidikan-di-sekolah-dasar.html#ixzz5935q8cQ7> , diakses tgl. 11/3/2018

Tabel 1. *Storyboard* untuk Bagian Menu Utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Keterangan: Menampilkan halaman awal media pembelajaran interaktif dengan tombol navigasi <start></p> <p>Animasi: tampilan awal media interaktif jika diklik <start> muncul halaman selanjutnya.</p>	<p>Durasi:</p> 	<p>Musik: intro.mp3</p> <p>Suara: ding.mp3 (bila media ini awal dieksekusi)</p>
<p>Keterangan: Menampilkan menu utama media interaktif dengan tombol navigasi yang memiliki fungsi yang berbeda</p> <p>Animasi: Sorotan perubahan warna untuk menu yang dipilih.</p>	<p>Durasi: -</p> 	<p>Musik: peringatan.mp3</p> <p>Suara: ding.mp3 (bila menu dipilih)</p>
<p>Keterangan: Menampilkan halaman quiz dan next melanjutkan quiz.</p> <p>Animasi: Tampilan quiz, jika diklik salah satu jawaban dan benar berbunyi 'good' sebaliknya 'wrong'</p>	<p>Durasi: -</p> 	<p>Musik: peringatan.mp3</p> <p>Suara: ding.mp3 (bila menu dipilih)</p>

