

RANCANGAN PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MELALUI ADOBE FLASH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Erna Susilawati
Prodi Sistem Informasi, UNIKOM
Email : ernasusilawati@email.unikom.ac.id

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang seharusnya dikuasai oleh setiap orang untuk memudahkan berkomunikasi dengan negara lain. Pembelajaran Bahasa Inggris yang dilakukan sejak dini sangat bagus untuk pengembangan skill siswa/siswi dalam berbahasa inggris. Namun hal tersebut kadang terbentur dengan masalah kerumitan grammar dalam belajar Bahasa inggris dimana bagi sebagian orang hal tersebut merupakan hal yang rumit dan membuat mereka kesulitan dalam memahami Bahasa inggris. Faktanya banyak siswa/i yang kemampuan berbahasa inggrisnya tidak berkembang sama sekali baik itu dari segi writing,reading, listening ataupun speaking. Berangkat dari masalah tersebut maka diperlukan suatu terobosan baru agar proses belajar mengajar berubah jadi menyenangkan sehingga siswa/siswi tertarik untuk mempelajari bahasa inggris. Untuk mewujudkan hal itu tentu diperlukan suatu tools yang dapat mengemas pelajaran Bahasa Inggris agar lebih menarik salah satunya yaitu dengan menggunakan suatu aplikasi multimeunakan menggunakan metode objek.dia interaktif untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar melalui adobe flash. Dengan adobe flash ini pembelajaran Bahasa inggris dapat dilakukan melalui media audio,video, gambar dan memahami kosakata dalam Bahasa inggris dengan menggabungkan tulisan dengan gambar. Metode pendekatan sistem yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan berorientasi objek dengan alat bantu pemodelan menggunakan UML (Unified Modeling Language). Games,kuis dan materi yang dibuat akan disesuaikan dengan kelas mereka masing-masing sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan adanya metode pembelajaran melalui multimedia interaktif adobe flash ini diharapkan kemampuan Bahasa inggris siswa/i dapat meningkat dengan Fun English.

Kata kunci: Reading, Listening, Writing, Adobe Flash Player CS6, Bahasa Inggris

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Tantangan era globalisasi sekarang semakin ketat dimana mengharuskan kita agar dapat bersaing dengan negara-negara lain salah satu kuncinya adalah dengan kemampuan kita berkomunikasi dan bernegosiasi dengan negara lain. Hal tersebut tentu saja kita diharuskan mempunyai kemampuan Bahasa internasional salah satunya adalah Bahasa inggris. Pada dasarnya hampir kebanyakan orang Indonesia tidak memiliki kemampuan berbahasa inggris , padahal Bahasa inggris sudah mereka pelajari ketika di bangku sekolah dulu,Namun karena kurangnya latihan dan jarang sekali digunakan dalam

kehidupan sehari-hari menjadikan mereka takut salah, takut ditertawakan ketika mereka mencoba mengobrol dengan orang asing. Ketakutan ini juga bukanlah merupakan salah satu faktor seseorang tidak memiliki kemampuan berbahasa Inggris, ada juga faktor lain yaitu kurangnya minat mereka dalam mempelajari Bahasa Inggris karena di awal mereka sudah didoktrin dengan kerumitan grammar dan proses belajar mengajar yang monoton.

Pada saat ini, pembelajaran Bahasa Inggris memang sudah diterapkan sejak dini walaupun di kurikulumnya Bahasa Inggris diberikan pada saat siswa menginjak kelas IV SD namun langkah lebih baiknya jika pelajaran Bahasa Inggris tersebut diterapkan semenjak TK atau kelas I SD, walaupun untuk usia dini tersebut mereka hanya diberikan pengenalan saja dan tidak diberikan tugas-tugas. Pada usia dini tersebut lebih mudah untuk menerapkan dan melatih skill mereka, dengan mengenalkan kosakata dari benda – benda yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari melalui games dan kuis yang dibuat lebih atraktif dengan menggunakan video, animasi, audio dan gambar-gambar yang menarik. Hal tersebut berguna untuk menarik minat mereka untuk belajar bahasa Inggris.

Metode pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah - sekolah dasar ini masih tergolong menggunakan metode tradisional, dimana guru hanya menjelaskan di kelas dan media yang digunakan hanya menulis di papan tulis. Hal tersebut tentu saja membuat siswa/i bosan dalam belajar.

Dengan adanya metode pembelajaran interaktif melalui Adobe Flash ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa/i serta dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbahasa Inggris.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, kami rumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang materi pembelajaran interaktif Bahasa Inggris untuk siswa/i SD?
2. Bagaimana merancang aplikasi Adobe Flash yang dapat memuat materi Bahasa Inggris yang interaktif?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, tujuan penelitian ini adalah membuat proses belajar mengajar lebih mudah dan menarik sehingga dapat mengembangkan kemampuan Bahasa Inggris siswa/i Sekolah Dasar.

KAJIAN PUSTAKA

Kurikulum

Kurikulum pada umumnya berisi pernyataan tujuan dan tujuan khusus, menunjukkan seleksi dan organisasi konten, mengimplikasikan dan memanifestasikan pola belajar

mengajar tertentu, karena tujuan menuntut mereka atau karena organisasi konten mempersyaratkannya. Pada akhirnya, termasuk di dalamnya program evaluasi outcome (Hilda Taba dalam Oliva, 1991:6).

Pada saat ini Kurikulum yang diterapkan di Sekolah Dasar yang ada di Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Misi dan orientasi kurikulum 2013 diterjemahkan dalam praktik pendidikan dengan tujuan khusus agar peserta didik memiliki kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan masyarakat di masa kini dan di masa mendatang.

Kompetensi yang dimaksud meliputi tiga kompetensi, yaitu:

- (1) menguasai pengetahuan;
- (2) memiliki keterampilan atau kemampuan menerapkan pengetahuan;
- (3) menumbuhkan sikap spiritual dan etika sosial yang tinggi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Di sisi lain Metode Pengajaran yang diterapkan pada anak – anak tentu saja harus berbeda dengan metode pengajaran yang diterapkan dengan usia dewasa. Menurut sudjana dkk (2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak harus mempertimbangkan karakteristik pembelajar anak-anak. Belajar sambil bermain akan mempercepat penguasaan bahasa. Sehingga dalam pengajarannya diperlukan variasi kegiatan dan sumber belajar seperti melalui lagu-lagu, permainan, cerita, dan lain-lain. Menurut Vale (1995), anak-anak dalam belajar (apa saja) membutuhkan motivasi, interest, sukses, rasa senang, rasa aman, kepercayaan diri, persahabatan, mempelajari sesuatu yang baru. Dalam pengajarannya guru seharusnya mengakomodasi kebutuhan tersebut sehingga pembelajaran bisa menyenangkan dan berhasil.

Pengertian Multimedia Interaktif

Multi media berasal dari bahasa latin yaitu multi yang berarti banyak dan *medium* dalam bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sedangkan Roblyer & Doering (2010: 170) mengungkapkan bahwa “multiple media” or “a combination of media. The media can be still graphics and photographs, sound, motion video, animation, and/or text items combined in a product whose purpose is to communicate information in multiple ways.

Disamping itu pendapat Roblyer & Doering diatas juga sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Tay (2000) dalam Pramono (2007:8) bahwa “Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter (2001) “multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi”.

Pengertian Adobe Flash

Adobe Flash adalah salah satu produk/software dari Adobe (dahulu bernama Macromedia sebelum dibeli oleh perusahaan Adobe) yang digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil

Menurut Anggra dalam Priyanto (2011) Adobe Flash Profesional CS6 memiliki keunggulan dibanding program lain yang sejenis, antara lain:

- a) Memudahkan seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi untuk memahami program ini.
- b) Pengguna dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas .
- c) Dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil.
- d) Adobe Flash Profesional CS6 menghasilkan file bertipe (ekstensi) FLA yang bersifat fleksibel untuk berbagai keperluan yang kita inginkan

Pembelajaran Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah salah satu Bahasa internasional dimana pada dasarnya perlu dikuasai oleh semua orang agar dapat berkomunikasi dengan masyarakat internasional. Pelajaran Bahasa Inggris sendiri masuk dalam kurikulum Sekolah Dasar dimana untuk siswa/i sekolah dasar di seluruh Indonesia wajib untuk mempelajarinya. Namun faktanya Bahasa Inggris adalah bahasa yang idiomatis yang tarafnya sangat tinggi. Artinya, Dalam penggunaannya sehari-hari, bahasa Inggris memiliki banyak sekali idiom atau ungkapan yang tidak mungkin dipelajari dari tata bahasa atau aturan- aturan umum

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa/i SD meliputi materi *reading, listening, writing* dan Quiz dan Games yang sifatnya masih pengenalan. Pembelajaran Bahasa Inggris pada anak Sekolah Dasar Young English Learner (EYL) mulai diperkenalkan sejak tahun 1994. Banyak sekali kendala yang dihadapi dalam implementasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar tersebut. Selain diperlukan metode khusus untuk pembelajarannya agar anak dapat cepat memahami dan mengerti matapelajaran Bahasa Inggris juga terdapat kendala lain yaitu dari kurangnya tenaga pengajar yang kompeten.

Seorang guru mempunyai peran penting dalam proses belajar mengajar seperti yang diungkapkan Hutchison & Walter (1987:13) menyatakan bahwa guru harus memiliki tiga hal yaitu: (a) sikap positif terhadap isi bahan pelajaran, (b) mempunyai pengetahuan tentang prinsip-prinsip dasar bahan ajar, dan (c) sadarkan kemampuan yang dimilikinya.

Namun kenyataannya berbeda seperti yang diungkapkan oleh Musthafa (2010) dalam Harmanto (2011) menyiapkan SDM yang kompeten dan profesional di bidang tersebut masih belum dilakukan secara maksimal. Sehingga dampak dari pemberlakuan kebijakan ini mengarah kepada ketidakefektifan pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI secara umum.

Harmanto juga mengungkapkan dalam penelitiannya (2011) bahwa banyak penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui factor-faktor yang menyebabkan ketidak efektifan pembelajaran bahasa Inggris di SD/MI tersebut misalnya Aisah and Hidayat (2010), Damayanti, (2010), Gunawan and Suharno (2008), Listia and Kamal (2008), and Rachmajanti (2005). Semua menyimpulkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan hasil yang tidak dikehendaki adalah kurangnya pendidik atau guru yang profesional.

Disisi lain menilik dari psikologi anak sendiri dalam belajar Bahasa Inggris, dalam psikologi pendidikan dikenal adanya teori perkembangan. Model pembelajaran yang cukup dikenal adalah pendekatan perkembangan yang sering dihubungkan dengan Jean Piaget (1896–1980). Dalam model Piaget (dalam Orlich *et.al.*, 1998) dikenal adanya empat tahap perkembangan yaitu *sensormotor stage*, (lahir sampai usia 2 tahun); *preoperational stage* (2–8 tahun); *concrete operational stage* (8–11 tahun); dan *formal stage* (11–15 tahun keatas). Jadi, apabila anak SD belajar bahasa mulai kelas 3 atau 4 mereka sedang dalam tahap *concrete operational stage* dan oleh karena itu mereka memerlukan banyak ilustrasi, model, gambar, dan kegiatan-kegiatan lain.

Brumfit (1997: 6) mengatakan bahwa ada sejumlah alasan pengajaran Bahasa Inggris di tingkat SD:

1. Memperkenalkan kepada anak-anak sejak dini dalam memahami budaya asing sehingga tumbuh sikap toleransi dan simpatik.
2. Alat berkomunikasi dalam memahami konsep-konsep baru;

3. Waktu belajar yang maksimal, tidak membutuhkan banyak waktu untuk dapat menguasainya
4. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran

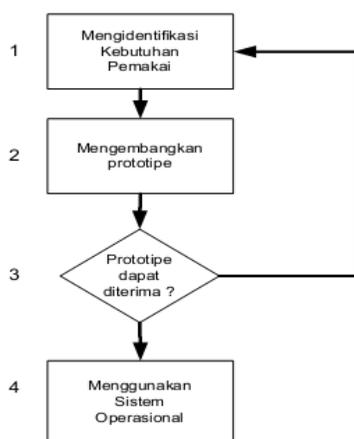
METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Dalam metode penelitian ini akan diuraikan tahapan penelitian meliputi metode pengembangan sistem, lokasi penelitian, serta teknik pengumpulan data.

Tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan berdasarkan metode pengembangan sistem model prototipe di bawah ini :



Gambar 1 Model Prototipe

Sumber : Raymond McLeod, GeorgeSchell

Berikut ini penjelasan dari masing-masing tahapan tersebut :

1. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Pada tahap ini Analis sistem mewawancarai pengguna untuk mendapatkan gagasan dari apa yang diinginkan pengguna terhadap sistem/aplikasi, kemudian melakukan pemodelan terhadap sistem pembelajaran Bahasa Inggris yang sedang berjalan.
2. Mengembangkan Prototipe. Pada tahap ini dilakukan perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia interaktif yang berbasis Adobe Falsh CS6.
3. Menentukan apakah prototipe dapat diterima. Pengguna mengungkapkan pendapatnya mengenai prototypenya apakah sudah sesuai dengan harapan mereka atau tidak, jika masih ada kekurangan maka analis akan memperbaiki dan menambahkan kekurangannya, namun jika tidak dapat diterima oleh pengguna maka pembuatan prototype harus di ulang lagi dari awal.
4. Menggunakan Sistem Operasional. Sistem siap digunakan jika sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan yang diharapkan oleh pengguna.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di beberapa Sekolah Dasar di Bandung.

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan berorientasi objek dengan alat bantu pemodelan menggunakan UML (Unified Modeling Language) yaitu usecase diagram, usecase scenario, activity diagram, class diagram, sequence diagram dan deployment diagram.

Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini berasal dari dua sumber yaitu sebagai berikut :

1) Sumber Data Primer

Sumber data primer diperoleh dengan menggunakan dua cara yaitu :

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap gejala atau peristiwa yang terjadi pada obyek penelitian. Dalam hal ini penulis melakukan observasi untuk mengamati keadaan fisik atau lokasi penelitian.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data dengan pihak yang berkaitan dengan obyek penelitian. Dalam penelitian ini yang diwawancarai adalah guru – guru di beberapa Sekolah Dasar di Bandung .

2) Sumber Data Sekunder

Adapun data yang berasal dari sumber data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan obyek penelitian. Dokumen yang dikumpulkan seperti jadwal kuliah, data dosen dan data ketua kelas.

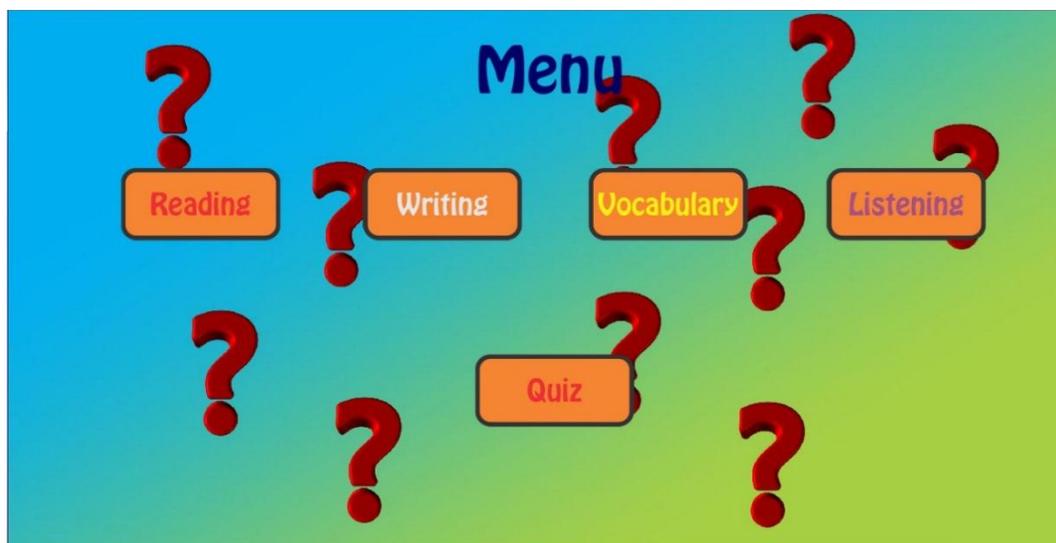
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis Adobe Flash Player CS6 pada penelitian ini dapat dilihat dari visualisasi yang ditunjukkan oleh beberapa gambar di bawah ini:



Gambar 4.1. Tampilan Awal Pembuka Pembelajaran interaktif Bahasa Inggris berbasis Adobe Flash Player CS6

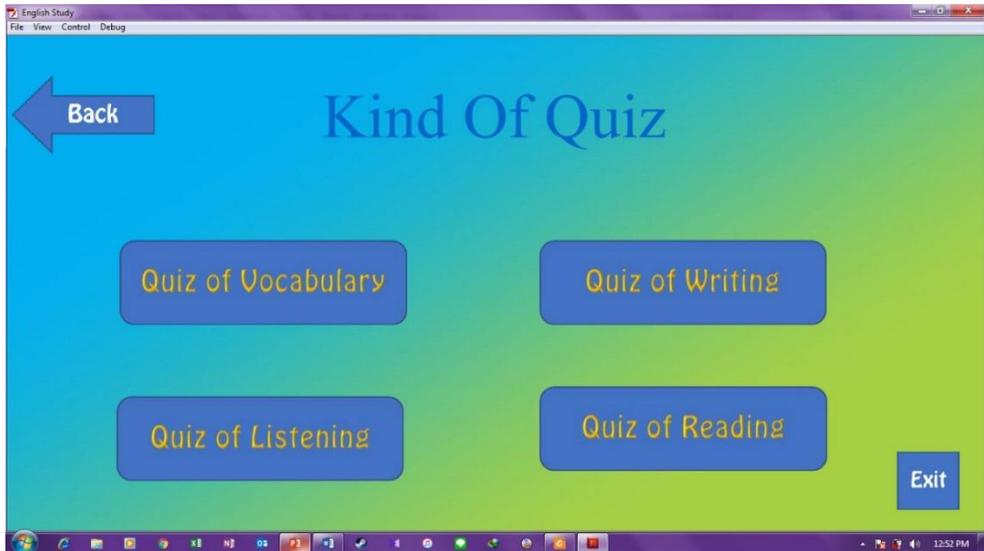
Tampilan diatas merupakan tampilan awal pembuka pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Adobe Flash Player dimana siswa/siswi dapat memilih berdasarkan gambar jika memilih gambar anak-anak maka akan muncul materi mengenai *vocabulary* (kosakata) yang berhubungan dengan anggota tubuh,



Gambar 3 bagian Menu pada Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Adobe Flash Player CS3

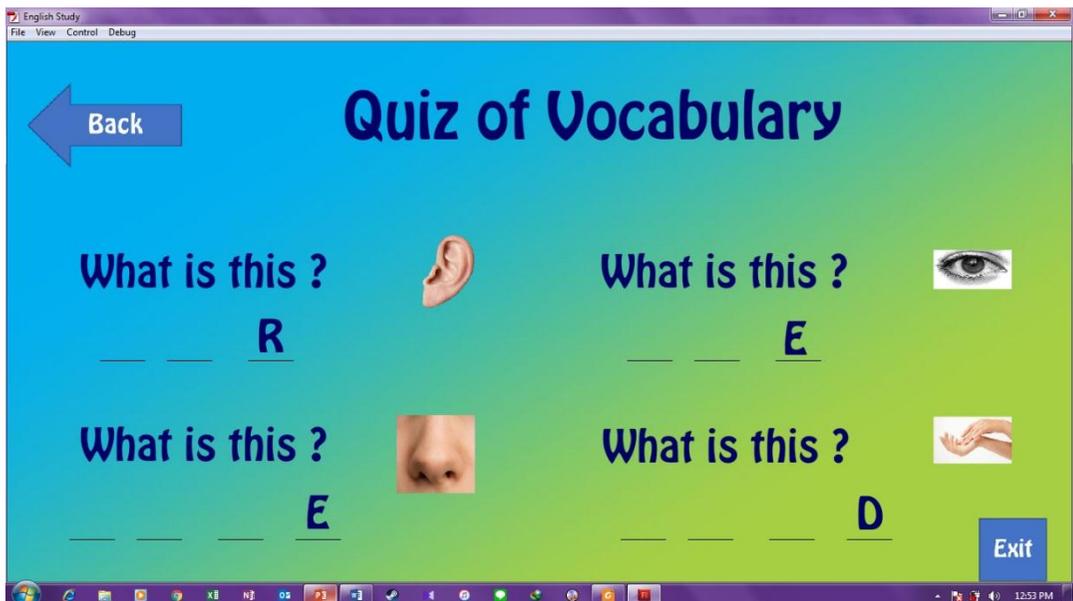
Bagian ini merupakan menu utama pada Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Adobe Flash Player CS6 dimana siswa/siswi dapat memilih materi mengenai

reading, writing, vocabulary, Listening atau *Quiz*. Dimana selanjutnya jika kita memilih salah satu tombol (button) akan berlanjut ke materi misalnya jika kita mengklik *button quiz* maka akan muncul gambar seperti dibawah ini:



Gambar 4 bagian Macam-Macam Quiz pada Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Adobe Flash Player CS6

Pada bagian ini ditampilkan beberapa Quiz dari tiap part materi seperti vocabulary, writing, reading, dan listening. Dalam hal ini tiap part quiz diambil dari pembelajaran yang ditampilkan sebelumnya hal ini dimaksudkan untuk melatih daya ingat dan daya nalar siswa siswi tentang bagaimana pengucapan suatukata dan bagaimana penulisannya yang diberikan clue melalui gambar.



Gambar 5 tampilan Vocabulary Quiz pada Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Adobe Flash Player CS3

Dari gambar di atas dapat dilihat beberapa soal mengenai vocabulary dimana setiap siswa dapat mengetikkan langsung kosakata berdasarkan gambar disampingnya dan setiap soal diberikan satu huruf sebagai acuan jawaban. Dengan memberikan soal seperti ini diharapkan siswa/siswi dapat mengingat penulisan, *spelling* tiap kosakata

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan rancangan penelitian ada beberapa hal yang dapat disimpulkan seperti dibawah ini:

1. Adobe flash player CS6 dapat digunakan sebagai media untuk membuat pembelajaran Bahasa Inggris lebih menarik karena dapat mengintegrasikan materi yang berupa audio, visual dan audio visual (video).
2. Pembelajaran melalui media interaktif berbasis Adobe flash player ini dapat dipergunakan oleh semua sekolah-sekolah dasar karena sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di Sekolah Dasar
3. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan adobe flash player ini diperlukan adanya pelatihan terlebih dahulu kepada guru-guru di Sekolah Dasar tersebut, sehingga nantinya para guru dapat dengan lancar mengajarkan kepada siswa/siswi SD tersebut.

Saran

Dalam penelitian ini terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mengembangkan penelitian ini dan menggunakan validasi pendapat para ahli penyusun kurikulum
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan membuat desain template yang lebih menarik dan inovatif namun materinya tetap disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

Harmanto, Bambang.(2011) Menejemen Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kategori Unggul (Analysis Best Practice Pengajaran Bahasa Inggris untuk Anak)

Hidayatullah, Priyanto, dkk. 2011. Animasi Pendidikan Menggunakan Flash. Bandung: Informatika.

Hofstetter, Fred T. 2001. Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill. international Edition: New York

Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*, Andi Publisher, Jakarta, 2011

Madcoms, *Adobe Flash Professional CS6 untuk Pemula*, Andi Publisher, 2012.

Oliva, Peter F.(1991), *Developing the Curriculum*, third edition. New York. Harper Collins Publishers

Roblyer, M & Doering, A.H. 2010. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson.

R.Hardjono, *Everyday English Phrases Ungkapan Bahasa Inggris Sehari Hari*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999.

Sujana, I Made & Narasintawati, Luh Sri. 2006. *Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar: Mau Ke Mana?*, *Jurnal Dinamika Pendidikan Kota Mataram. Edisi Mei 2006*

Sudjana. N, 1991. *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Bandung*: Sinar Baru.

Website :

www.sekolahdasar.net/ diakses pada tanggal 17 Oktober 2017 jam 20.15

www.kurikulumnasional.net/ diakses pada tanggal 17 Oktober 2017 jam 20.32

www.kurikulum2013.id/2016/03/contoh-file-dokumen-buku-1-kurikulum.html 18 Oktober 2017 jam 06.18

