

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Sebagai Alat Bantu Pengenalan Huruf Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar

Farhan Rusdy Asyhary Lubis¹, Igo Dzakwan Hafiz², Irvan Satya Nugraha³, Ali Ikhwan⁴

Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sumatera Utara

Email: farhanlubis312@gmail.com¹, dzakwan.hafiz82@gmail.com², irvansatya48@gmail.com³, ali_ikhwan@uinsu.ac.id⁴

Abstrak: Proses pembelajaran bahasa Inggris bagi para siswa di level sekolah dasar (SD) harus didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai serta memerlukan cara-cara kreatif, di luar cara-cara biasa atau tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan aplikasi multimedia yang bersifat interaktif, yang memungkinkan terjadinya proses belajar-mengajar bahasa Inggris yang mudah dan menyenangkan baik bagi para guru maupun para siswa sekolah dasar. Metode pokok dari proses perancangan aplikasi pembelajaran ini dibuat dengan mengikut kepada tahapan penentuan konsep, target pengguna, ide cerita, storyboard, perancangan script, estimasi biaya, dan persyaratan pendukung hardware & software. Objek penelitian sekolah dasar dalam penelitian ini bersifat general, tanpa merujuk kepada sekolah tertentu. Hasil perancangan aplikasi yang dikembangkan terdiri dari halaman menu utama, menu user, dan empat menu latihan yang bersifat interaktif. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan membawa dampak positif bagi para guru yang mengajarkan maupun kepada para siswa yang menjadi objek pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Kata Kunci: multimedia, pembelajaran, bahasa Inggris, sekolah dasar

Abstract: *The process of learning English for students at the elementary school level must be supported by adequate facilities and infrastructure and requires creative ways, outside of the usual or traditional ways. This study aims to design interactive multimedia applications, which enable an easy and enjoyable process of teaching and learning English for both teachers and elementary school students. The main method of the learning application design process is made by following the stages of determining the concept, target users, story ideas, storyboards, script design, cost estimation, and hardware & software supporting requirements. The object of primary school research in this study is general in nature, without referring to a particular school. The developed application design consist of the main menu page, the user menu, and four training menus that are interactive. With this application, it is hoped that it will have a positive impact on teachers who teach as well as students who are the objects of learning English in elementary schools.*

Keywords: *multimedia, learning, english, elementary school*

PENDAHULUAN

Perkembangan saat ini menjadikan Bahasa Inggris sebagai satu-satunya bahasa komunikasi internasional. Dalam posisi tersebut, Bahasa Inggris merupakan bahasa ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga tanpa kemampuan Bahasa Inggris seseorang akan kesulitan mengarungi dunia yang semakin terbuka, cepat dan tidak terkendali [1], [2]. Berdasarkan Keputusan Mendikbud nomor 060/U/1993, yang berwenang menentukan suatu mata pelajaran sebagai muatan lokal adalah Kepala Kantor Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (sekarang Depdiknas) tingkat II (Kota atau Kabupaten) dengan persetujuan Kanwil dengan ketentuan bahwa muatan lokal berupa bahasa Inggris dimaksudkan untuk memberikan kompetensi memahami keterangan lisan dan tulisan serta ungkapan sederhana. Dalam Surat Keputusan ini juga disebutkan bahwa pelajaran Bahasa Inggris di SD dapat mulai diajarkan di kelas IV [3], [4].

Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran wajib telah diperkenalkan ke dalam kehidupan anak-anak sedini mungkin. Namun, metode pengajaran yang berbeda merupakan salah satu kelemahan yang membuat mata pelajaran ini kurang populer. Hal ini diatasi dengan mengembangkan metode pembelajaran dengan cara blending, mengajar di dalam dan di luar kelas [5]. Dalam hal ini, pendidik dituntut untuk menggunakan alat-alat yang ada. Selain itu, pendidik juga harus siap dengan perubahan alat sesuai dengan perubahan teknologi yang mengikuti perubahan zaman [6]. Perkembangan teknologi telah berdampak pada perkembangan model pengajaran. Selama proses pembelajaran, pendidik memiliki akses ke alat-alat seperti televisi, laptop, film, proyektor, video, *smartphone*, dan *tablet*. Pembelajaran dengan menggunakan alat ini sering disebut sebagai pembelajaran berbasis multimedia. Secara teknis, alat-alat ini disebut perangkat keras dan perangkat lunak [7].

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan untuk para murid sekolah dasar dalam belajar Bahasa Inggris dan memperkenalkan teknologi multimedia sejak dini, agar para murid semakin mudah dan paham untuk mengakses proses belajar mengajar menggunakan sebuah aplikasi. Untuk itu para pendidik memanfaatkan kecanggihan multimedia untuk menemukan pembelajaran terkini. Saat belajar bahasa Inggris, pendidik juga dapat menggunakan multimedia di kelas untuk membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan efektif.

METODE PENELITIAN

Perancangan adalah tahapan untuk menyiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi, yaitu sebagai berikut [8]:

1. Konsep, yaitu tahap persiapan membuat konsep aplikasi, mulai dari ide cerita aplikasi, *background*, karakter, konten kuis, dan *skrip dubbing*.
2. Target pengguna, menentukan target pengguna merupakan bagian dari proses praproduksi, yaitu menentukan apa yang akan diproduksi dalam aplikasi dan bagaimana tampilannya. Aplikasi ini ditujukan untuk semua kelas sosial tetapi

- lebih fokus pada anak-anak dari TK (TK) hingga kelas enam (6) SD (sekolah dasar) karena aplikasi berisi materi dasar yang dibuat khusus untuk anak-anak.
3. Ide cerita, proses aplikasi ini atau proses aplikasi ini seperti pembelajaran kelas umum, mulai dari pengenalan aplikasi, latihan tingkat pertama, latihan tingkat kedua, dan kemudian ketika anda telah mengalami dua menu pelatihan ada tombol tes. Digunakan untuk memahami penggunaan kursus oleh pengguna/siswa.
 4. *Storyboard*, ini adalah tahap dimana penulis memvisualisasikan konsep yang sudah dirancang ke dalam sketsa, yang berfungsi sebagai panduan untuk membangun aplikasi praktis pada tahap pasca produksi.
 5. *Script*, tahap ini meliputi perancangan script untuk mengisi suara (*voice over*) pada saat pembuatan aplikasi.
 6. Estimasi biaya pembuatan aplikasi multimedia Bahasa Inggris.
 7. Persyaratan Sistem Persiapan hardware dan *software* untuk mendukung implementasi desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan multimedia pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan yaitu dengan program ini siswa dapat memahami materi dan mengerjakan soal dengan mudah. Dari segi tampilan multimedia lebih menarik dengan tampilan warna yang bagus dan banyak disukai banyak siswa karena dirancang secara interaktif. Tampilan pada menu utama di desain dan semenarik mungkin[9].

1. Halaman Menu Utama

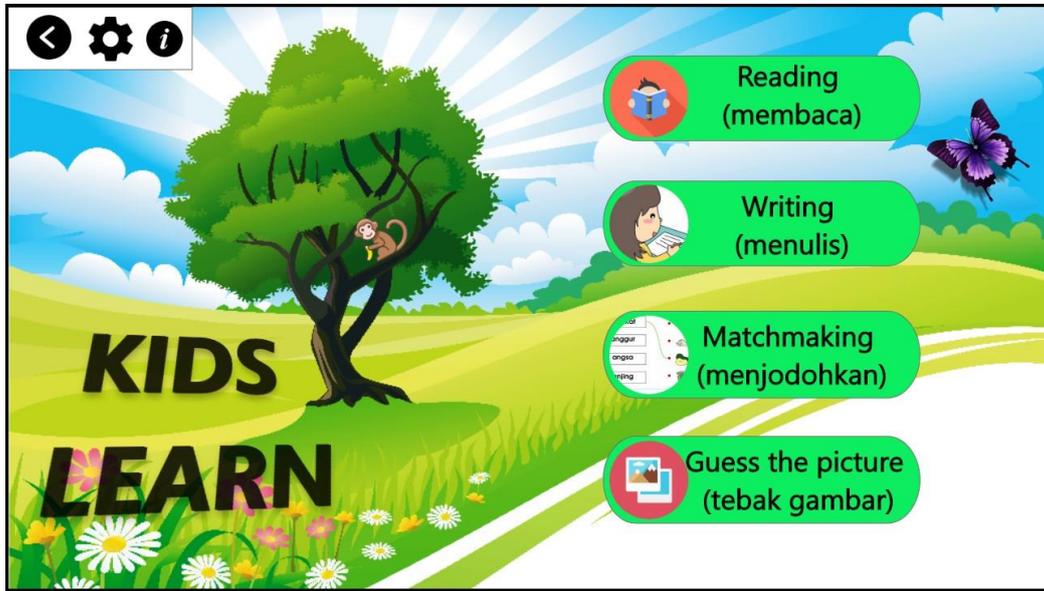
Di menu utama terdapat tombol *start*, *user* dapat mengklik tombol tersebut untuk masuk ke menu selanjutnya.



Gambar 1. Menu

2. Halaman Menu *User*

Di menu ini *user*/pengguna dapat bebas memilih beberapa metode pembelajaran yang diinginkan.



Gambar 2. Pilihan Pembelajaran

3. Halaman Menu Latihan Membaca

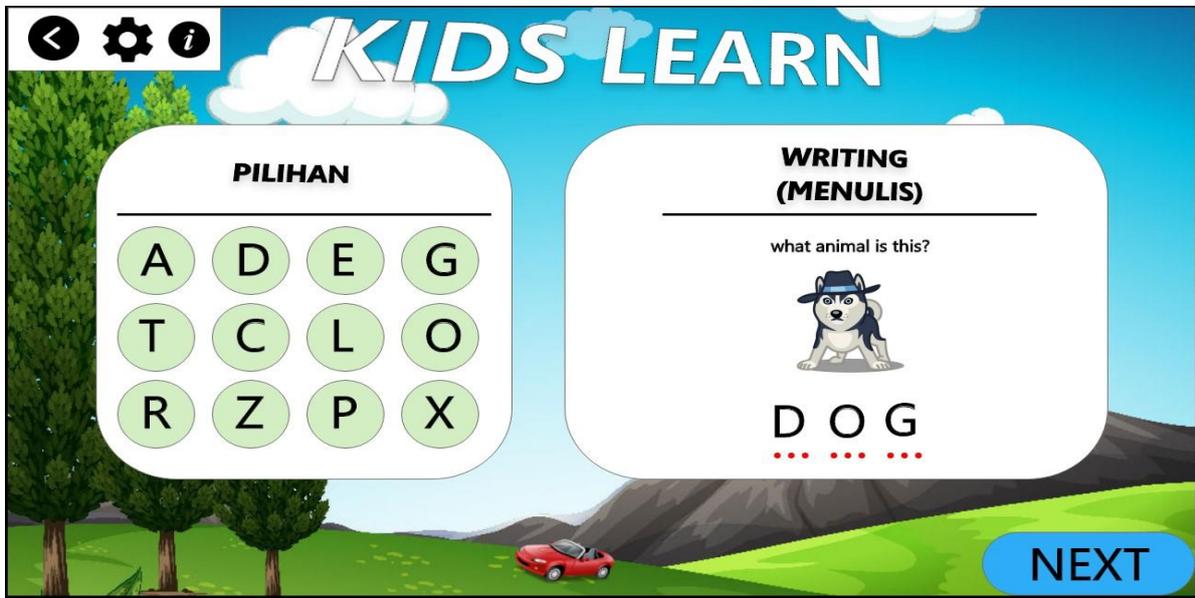
Jika memilih menu pembelajaran membaca maka akan muncul kata-kata yang harus dibaca oleh *user*. Namun ketika mengklik tombol speaker berwarna merah, maka akan mengeluarkan suara dari kata-kata yang tersedia. Untuk mengisi jawaban klik tombol *mic* dan ucapkan kata-kata yg harus di baca setelah di dengarkan.



Gambar 3. Latihan Membaca

4. Halaman Menu Latihan Menulis

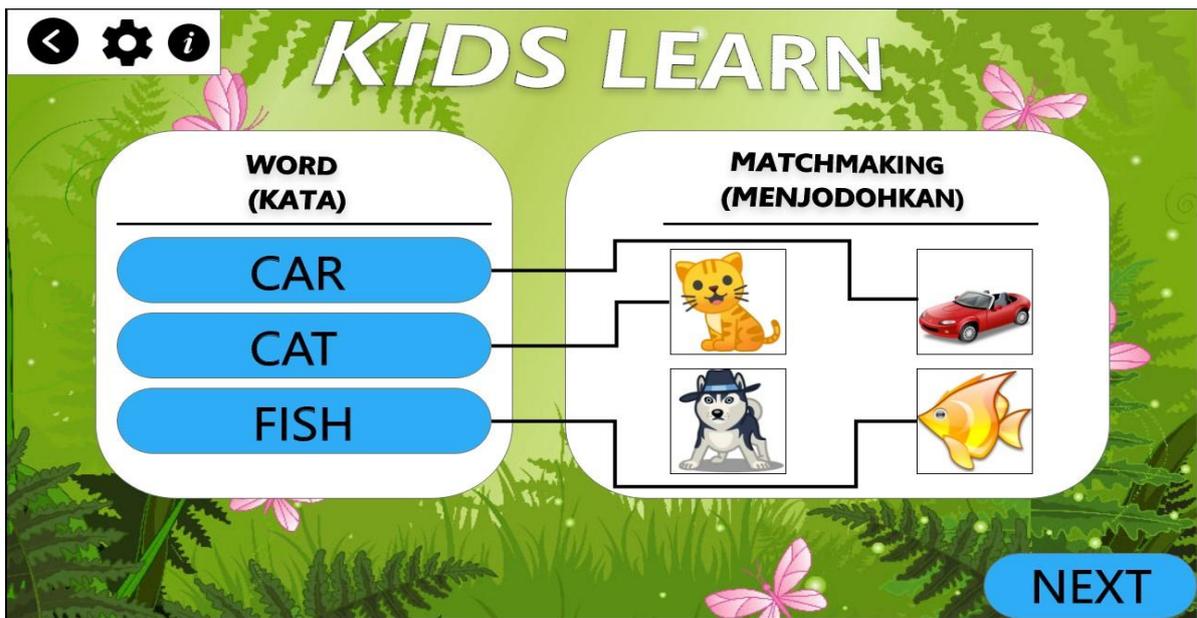
Jika memilih menu pembelajaran menulis, maka akan muncul pilihan huruf acak. Kemudian pilih huruf untuk mengisi gambar yang muncul.



Gambar 4. Latihan Menulis

5. Halaman Menu Latihan Menjodohkan

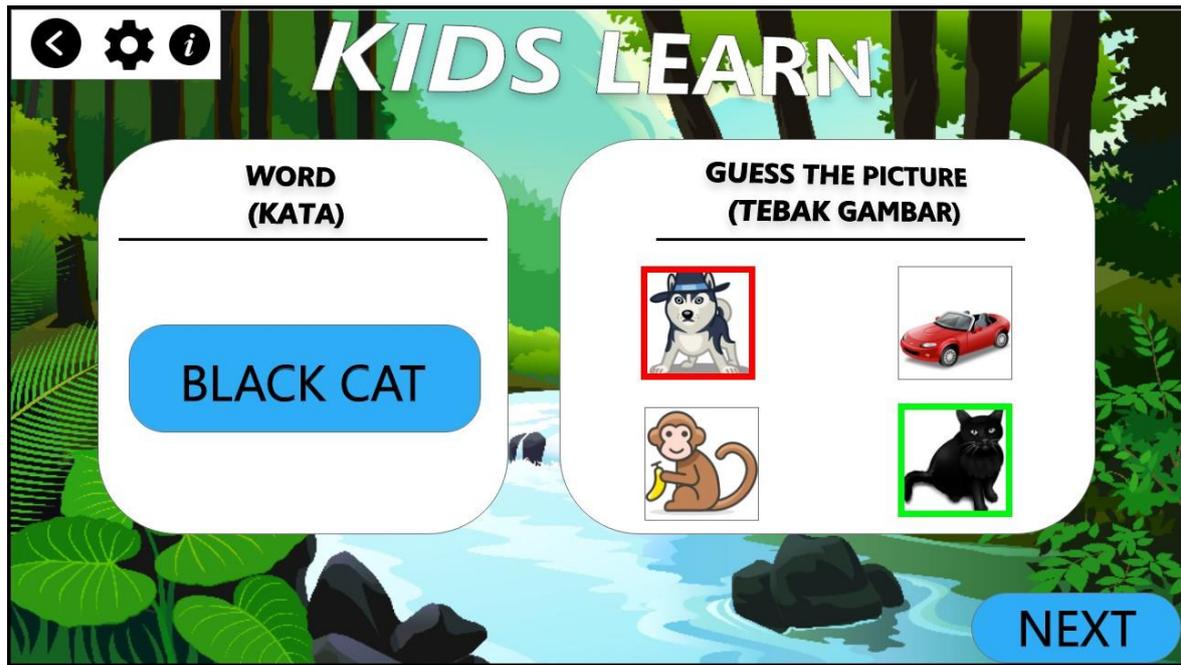
Jika memilih menu pembelajaran menjodohkan, maka akan muncul beberapa kata dan gambar. Kemudian untuk menjawabnya klik kata dan gambar yang sesuai dengan kata tersebut.



Gambar 5. Latihan Menjodohkan

6. Halaman Menu Latihan Tebak Gambar

Jika memilih menu pembelajaran tebak gambar maka akan muncul kata kunci dan gambar. Kemudian untuk menjawabnya klik gambar yang sesuai dengan kata kunci yang muncul. Jika salah terdapat warna merah, jika benar terdapat warna hijau pada gambar tersebut.



Gambar 6. Latihan Tebak Gambar

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi berdampak pada perubahan proses belajar-mengajar. Kemudahan dan menyenangkan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar (SD) merupakan sesuatu hal yang sangat penting. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan aplikasi pembelajaran yang bersifat interaktif serta *user friendly*. Perancangan aplikasi ini telah dikembangkan sesuai dengan dengan prosedur pengembangan media pembelajaran yang meliputi tahap penentuan konsep, target pengguna, ide cerita, *storyboard*, perancangan script, estimasi biaya, dan persyaratan pendukung *hardware & software*. Hasil dari aplikasi yang dikembangkan terdiri dari halaman menu utama, menu user, dan empat menu latihan yaitu membaca, menulis, menjodohkan kata, dan tebak gambar. Sesuai dengan karakteristik yang dimilikinya, aplikasi hasil rancangan ini akan berdampak positif bagi para guru yang mengajarkan maupun kepada para siswa yang menjadi objek pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar (SD).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Juwita, A. Firdonsyah, M. Ali, A. P. Widodo, and R. R. Isnanto, "Studi Literatur Platform Digital Sebagai Sarana Pembangunan Ekosistem Dalam Mengembangkan UMKM," *INFORMAL Informatics J.*, vol. 7, no. 1, p. 59, 2022, doi: 10.19184/isj.v7i1.31547.
- [2] A. Ningsih, "Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dalam Menunjang Ilmu Pengetahuan di Era Global," 2019.
- [3] D. Sudrajat, "Studi Tentang Pelaksanaan Pengajaran Bahasa Inggris Di Sd Kota Tenggara," *CENDEKIA J. Educ. Teach.*, vol. 9, no. 1, p. 13, 2015, doi: 10.30957/cendekia.v9i1.49.
- [4] W. Saraswati, M. A. Budiman, and I. Rahmawati, "Pembelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Petompon 01 Semarang," *J. Sekol.*, vol. 4, no. 4, pp. 85–90, 2020.
- [5] A. F. Tamrin and Y. Yanti, "Peningkatan keterampilan bahasa Inggris masyarakat pegunungan di Desa Betao Kabupaten Sidrap," *Transform. J. Pengabd. Masy.*, vol. 15, no. 2, pp. 61–72, 2019, doi: 10.20414/transformasi.v15i2.1673.
- [6] W. P. Asiba, "Pentingnya Teknologi Bagi Guru Pada Masa Pandemi Covid 19," *OSF Prepr.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2021, [Online]. Available: <https://osf.io/345zu>
- [7] A. T. Shofi, E. N. Mazidah, and F. Ni'mah, "Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Guru Sekolah Tingkat Dasar dan Menengah," *JPP IPTEK (Jurnal Pengabd. dan Penerapan IPTEK)*, vol. 2, no. 1, p. 27, 2018, doi: 10.31284/jpp-iptek.2018.v2i1.246.
- [8] A. Budiman and M. K. Labib, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Flash," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–4, 2015.
- [9] S. Aminah, "Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaram," *J. Ilm. Betrik*, vol. 9, no. 01, pp. 1–15, 2018, doi: 10.36050/betrik.v9i01.26.