

# **VISUALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

*(Yohana Tri Widayati)*

---

## **VISUALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

**Yohana Tri Widayati**

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AKI

e-mail: mamahyohana@yahoo.co.id

### ***Abstraksi***

*Pengenalan bahasa inggris kepada anak sedini mungkin merupakan .hal yang penting. Pengenalan tersebut dapat dilakukan dengan pembelajaran, yaitu dengan menggunakan aplikasi edutainment seperti aplikasi multimedia pembelajaran bahasa inggris. Dengan menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan yang merupakan konsep edutainment serta komputer sebagai media tutorial dan peraga, sehingga dapat mempermudah pemahaman anak tentang materi yang disampaikan. Metode pokok pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu interview, observasi dan studi pustaka. Langkah-langkah menyelesaikan aplikasi dan penelitian ini adalah merancang draft aplikasi, membuat aplikasi, melakukan pengujian, perbaikan dan yang terakhir proses finishing aplikasi. Aplikasi yang dikembangkan terdiri dari dua komposisi yaitu belajar dan latihan dan dengan metode visualisasi yang merupakan rekayasa dalam gambar dan animasi diharapkan anak-anak akan lebih termotivasi untuk belajar bahasa inggris.*

**Keywords:** Visualisasi, aplikasi edutaimen, aplikasi multimedia, media tutorial dan peraga.

### **Pendahuluan**

Perkembangan Teknologi komputer sangatlah pesat, saat ini telmologi kompter sudah menjadi sarana informasi dan pendidikan. Dalam dunia pendidikan, komputer dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar baik untuk guru maupun siswa yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga dan juga alat uji.

Komputer dengan kemampuan multimedia mampu menyajikan berbagai informasi secara audio visual dan juga

interaktif. Teknologi multimedia adalah salah sat kenologi baru dalam bidang komputer yang memiliki kemampuan untuk menjadikan media pembelajaran lebih lengkap.

Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan secara dini kepada anak-anak yaitu dengan program-program aplikasi yang bersifat meamdukan antara pendidikan ( education ) dengan hiburan ( entertainment ). Dengan program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuh kembangkan

minat, kreatifitas dan imajinasi anak sehingga anak-anak tertarik untuk belajar.

Salah satu pendidikan yang diberikan kepada anak adalah bahasa inggris. Dengan mengenalkan bahasa inggris sejak dini diharapkan nantinya anak-anak dapat mengurus dan berkomunikasi secara lancar dengan menggunakan bahasa inggris tersebut untuk memudahkan penyampaian materi ( bahasa inggris ) kepada anak-anak, maka pendidikan yang diberikan dikemas dalam bentuk visual dan multimedia yang bersifat menghibur sekaligus mendidik.

## **2. Kajian Pustaka**

### **2.1. Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Anak**

Pembelajaran adalah suatu bentuk pengembangan pengetahuan meliputi banyak hal yang diajarkan pada seseorang agar lebih memahami dan lebih mengerti makna sesungguhnya apa yang sudah sedang atau akan dipelajarinya.

Pembelajaran mencakup segala bidang, salah satunya adalah pembelajaran di bidang bahasa. Bahasa merupakan sarana komunikasi sehari-hari, sehingga perlu dipelajari pengucapan dan ejaan secara baik dan benar. Dewasa ini tidak hanya Bahasa Indonesia saja yang harus dipelajari tetapi

juga bahasa asing, khususnya bahasa inggris. Hal ini karena bahasa inggris merupakan bahasa internasional yang dipakai di segala bidang sebagai sarana komunikasi dan pengembangan pengetahuan antar negara. Mengingat pentingnya peran bahasa inggris tersebut, alangkah baiknya bila sejak dini anak diperkenalkan dengan bahasa inggris sehingga nanti ketika sejak dini anak-anak diperkenalkan dengan bahasa inggris nanti ketika dewasa tidak mengalami kesulitan komunikasi dengan menggunakan bahasa inggris tersebut (Dewanti, 2005).

Anak-anak pada usia sekitar empat tahun sampai dengan usia dua belas tahun dikatakan berada pada masa yang baik untuk belajar bahasa kedua ( bahasa asing ). Cara pembelajaran bahasa asing untuk anak-anak tidak boleh menggunakan sembarang metode. Metode yang digunakan harus metode yang sederhana, komunikasi, tanpa acuan khusus dalam peraturan yang disesuaikan ( Johan, 2000 )

## **2.2. Teknik Belajar yang Baik dan Benar**

Ada beberapa teknik dalam mengajar anak bahasa inggris dan di dalam pengajaran tidak perlu terpaku pada materi yang ada saja, tetapi juga mengembangkan lebih kreatif dengan bahan-bahan lain yang sifatnya melengkapi seperti: gambar, menyanyi, permainan ( Johan, 2000 ).

## **2.3. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan seperangkat benda atau alat yang berfungsi dan digunakan sebagai instrumen untuk membantu fasilitator atau pelatih dalam komunikasi dan interaksi suatu proses pembelajaran dengan tujuan untuk memprmudah dan mempercepat proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta latihan. Dan media itu sendiri adalah alat bantu dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas dalam bentuk non fisik ( software ) yang mengandung pesan di dalamnya. (<http://www.Esmartschool.com>, 2007 )

### **Fungsi media pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran.**

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar

dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan dan media. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media yang dibuat guna memenuhi berbagai kebutuhan pembelajaran bahasa asing pada waktu salah satu atau semua faktor yang mempengaruhi perolehan bahasa kedua ini sulit didapatkan ( Bavee, 1997 ). Media yang digunakan adalah:

1. Media yang tidak diproyeksikan
2. Projected media
3. Media audio
4. Video dan film
5. Komputer dan multimedia berbasis computer

## **2.3. Pembelajaran Bahasa dengan Komputer**

Berdasarkan hasil analisa paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran. Alasan itu adalah:

1. Pengalaman
2. Motivasi
3. Meningkatkan pembelajaran
4. Materi yang otentik
5. Interaksi yang lebih luas
6. Lebih pribadi
7. Tidak terpaku pada sumber tunggal
8. Pemahaman global

## 2.4. Visualisasi Pembelajaran

Komputer adalah hasil karya manusia yang membawa perubahan besar pada kehidupan manusia. Tujuan komputer pertama kali diciptakan adalah untuk proses pengolahan data. Pada perkembangannya, komputer beralih fungsi menjadi sarana vital pada setiap bidang. Dalam bidang pendidikan pun komputer memiliki banyak fungsi seperti sebagai media tutorial, alat peraga, dan alat bantu untuk meningkatkan kemampuan tiap individu.

Dalam pembelajaran menggunakan komputer, siswa berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Interaksi antara komputer dengan siswa ini terjadi secara individu. Dengan kata lain, semakin banyak intensitas anak berinteraksi langsung dengan komputer maka semakin mudah dia memahami aplikasi pembelajaran tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa visualisasi pembelajaran adalah salah satu metode belajar yang memakai media audio visual yakni gambar dan suara (serta teks) yang dapat dibuat dengan menggunakan komputer yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari sesuatu.

## 2.5. Multimedia

Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan hasil dalam bentuk output yang jauh lebih baik daripada media label dan grafik konvensional. Pemakai dapat melihat gambar 3 dimensi yakni foto, video bergerak atau animasi. Walau sebagian besar perhatian pada multimedia berfokus pada output komputer, input pemakai dapat juga menjadi bagian dari teknologi.

Dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, teks, dan gambar atau paling sedikit terdiri dari dua kombinasi elemen.

Definisi lainnya menyebutkan bahwa dengan menempatkannya dalam konteks multimedia, yaitu pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan Link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. (M.Suyanto, 2005: 21)

Pada Multimedia ada tiga elemen yang sangat penting dan harus ada dalam penggunaannya. Ketiga elemen tersebut adalah :

### 1) Suara/Audio

Sound Card dapat mengelolah suara dalam bentuk analog ke bentuk

# **VISUALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

**(Yohana Tri Widayati)**

---

digital, sehingga akan membuat suara yang dihasilkan oleh komputer jauh lebih baik suara/audio didalam jultimedia biasanya berupa suara musik, suara dari voice record dan efek-efek suara lain.

Bunyi dalam multimedia mempunyai pengaruh besar dalam dunia komputer. Multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia. Masing-masing kemampuan membutuhkan teknologi, perangkat keras dan perangkat lunak untuk menjalankannya. Ada 13 jenis format objek bunyi yang bisa digunakan dalam membuat multimedia antara lain format MIDI sound track, snd, rmi, sbi, dat, diff, ibf, compact disc audio dan mps file.

## 2) Gambar

Alasan untuk memakai gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena dengan menggunakan gambar, tampilan akan lebih menarik dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan hanya cuma tampilan teks saja. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Pada dasarnya, sebuah format gambar dapat dipresentasikan ke dalam dua tipe, yaitu BMP dan JPEG.

## 3) Teks

Bentuk dalam multimedia yang paling sederhana dan mudah untuk

disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks dapat membentuk kata, surat ataupun narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita (manusia). Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia, kebanyakan Sistem multimedia menggunakan teks, sebab sangatlah efektif dalam menyampaikan ide serta memberikan panduan kepada pemakai.

## 4) Video

Video adalah bagian dari gambar-gambar yang saling berurutan yang disebut frame dengan ukuran standar 24 frame/second (FPS = frame per second). Gambar-gambar tersebut kemudian diproyeksikan diatas layar ditambahi dengan objek teks atau animasi.

## 2.6. Animasi

Animasi menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Membuat animasi berarti menggerakkan gambar seperti kartun, lukisan, tulisan, dan lain-lain. Animasi mulai dikenal sejak media televisi mulai menyajikan gambar-gambar bergerak yang berasal dari rekaman kamera maupun hasil karya seorang animator.

Efisiensi pengerjaan pembuatan animasi telah dilakukan sejak diperkenalkannya teknik animasi cell (celluloid sheet, semacam kertas

transparan). Gagasan dasar dari cell adalah satu gambar dibuat untuk satu frame. Perubahan kecil dibuat dalam frame2 berikutnya, sampai perubahan yang berarti merupakan keyframe. Animasi yang dibentuk oleh frame-frame antara dua keyframe disebut in-between animation, biasanya dibuat oleh seorang animator tersendiri.

Teknik animasi cell menjadi dasar pembuatan semua animasi. Dengan komputer, yang perlu ditentukan adalah keyframe, sedangkan frame-frame diantaranya akan diselesaikan oleh komputer.

Animasi adalah film yang berasal dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Bentuk animasi tertua diperkirakan wayang kulit. Karena wayang memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

## **2.7. Konsep Multimedia dalam Pendidikan**

Teknologi terutama multimedia mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa

Di dalam dunia pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran

yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Kemudian istilah multimedia. Multimedia merupakan teknologi yang menggabungkan gambar, gerak, teks . Dari wikipedia menyebutkan bahwa:

“Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu ([tool]) dan koneksi ([link]) sehingga pengguna dapat ber-([navigasi]), berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi”.

Kemudian pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar dengan maksud untuk memperoleh pengetahuan. Sumber belajar disini adalah guru, pendidik, buku, media elektronik dan sebagainya.

Apabila dikaitkan antara multimedia dan pembelajaran maka pembelajaran itu dapat menarik, efektif dan efisien apabila menggunakan multimedia sebagai media pembelajarannya. Dipilih multimedia karena kita harus ingat bahwa masa kanak-kanak terutama siswa sekolah dasar karena mereka masih berfikir konkrit, semua yang guru utarakan atau sampaikan harus mereka buktikan sendiri dengan mata mereka, kemudian multimedia merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara

## **VISUALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA**

**(Yohana Tri Widayati)**

---

menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Mengutip dari Ariasdi Multimedia, Panduan Pengembangan Multimedia mengatakan bahwa Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat

dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dll.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan

penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.

4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

## 2.8. Struktur Navigasi

Struktur navigasi merupakan alat bantu untuk merancang aliran aplikasi multimedia. Ada beberapa cara yang digunakan dalam mendesain aliran aplikasi multimedia diantaranya adalah struktur linier,

### 1. Struktur Navigasi Linier

Struktur navigasi linier hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut, yang menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Tampilan yang ditampilkan pada struktur jenis ini adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya, tidak dapat dua halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya

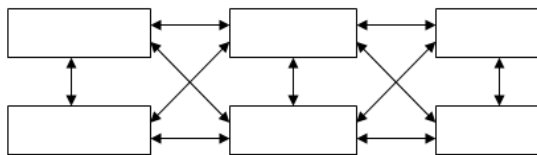


Gambar 1: Struktur Navigasi Linier

### 2. Struktur Navigasi Non-Linier

Struktur navigasi non-linier atau struktur tidak berurut merupakan pengembangan dari struktur navigasi linier. Pada struktur ini diperkenankan membuat navigasi

bercabang. Percabangan yang dibuat pada struktur nonlinier ini berbeda dengan percabangan pada struktur hirarki, karena pada percabangan nonlinier ini walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama yaitu tidak ada Master Page dan Slave Page.



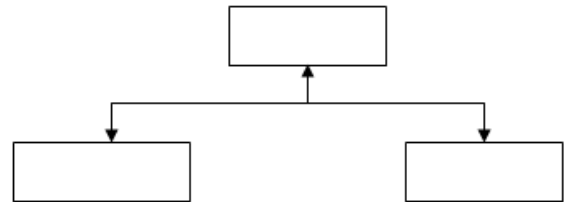
Gambar 2.2: Struktur Novigasi

Non-Linier

### 3. Struktur Navigasi Hirarki

Struktur navigasi hirarki biasa disebut struktur bercabang, merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan disebut sebagai Master Page (halaman utama pertama), halaman utama ini mempunyai halaman percabangan yang disebut Slave Page (halaman pendukung). Jika salah satu halaman pendukung dipilih atau diaktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama Master Page (halaman utama kedua), dan seterusnya. Pada struktur navigasi

ini tidak diperkenankan adanya tampilan secara linier.

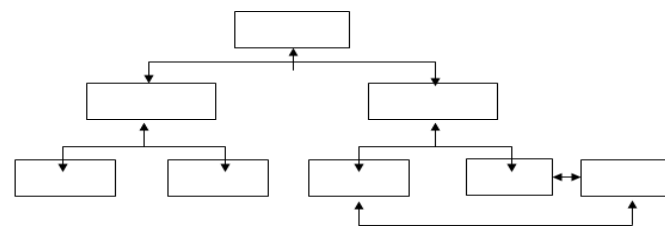


Gambar 2.: Struktur Navigasi

Hirarki

### 4. Struktur Navigasi Campuran

Struktur navigasi campuran merupakan gabungan dari ketiga struktur sebelumnya yaitu linier, non-linier dan hirarki. Struktur navigasi ini juga biasa disebut dengan struktur navigasi bebas. Struktur navigasi ini banyak digunakan dalam pembuatan website karena struktur ini dapat digunakan dalam pembuatan website sehingga dapat memberikan ke-interaksian yang lebih tinggi.



Gambar 3: Struktur Navigasi Campuran



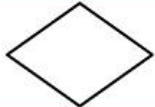

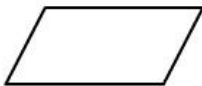
## 2.9. Pengertian Flowchart (Diagram Alir)

Flowchart atau dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan Diagram Alir ini dipergunakan dalam industri manufakturing untuk menggambarkan proses-proses operasionalnya sehingga mudah dipahami dan mudah dilihat berdasarkan urutan langkah dari suatu proses ke proses lainnya. Flowchart atau Diagram Alir sering digunakan untuk mendokumentasikan standar proses yang telah ada sehingga menjadi pedoman dalam menjalankan proses produksi. Disamping itu, Flowchart atau Diagram Alir ini juga digunakan untuk melakukan Analisis terhadap proses produksi sehingga dapat melakukan peningkatan atau perbaikan proses yang berkesinambungan (secara terus menerus).

Flowchart (Diagram Alir) berbentuk Diagram yang mewakili Algoritma atau Proses dengan berbagai jenis kotak-kotak dan dihubungkan oleh garis-garis panah sebagai arah alirannya. Di dalam Kotak-kotak proses biasanya diberikan Label atau judul singkat mengenai proses yang dilakukannya.

Berikut ini adalah bentuk atau simbol standar yang sering ditemukan dalam Flowchart ( Diagram Alir )

**Simbol-simbol Flowchart (Diagram Alir)**

	Mulai (Awal) / Akhir [ Start / End ]
	Proses / Kegiatan [ Process / Activity ]
	Kondisional / Keputusan [ Conditional / Decision ]
	Arah Aliran [ Flow Direction ]
	Masukan / Keluaran [ Input / Output ]

Gambar 4: Simbol Flowchart

## 3. Metode Penelitian

Untuk memperlancar penelitian diperlukan data yang akurat, dalam penulisan ini memerlukan data-data yang ada hubungannya dengan judul. Jenis data yang dibutuhkan adalah:

### a) Data Primer

Data primer adalah “Data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data tersebut akan menjadi data sekunder kalau dipergunakan orang yang tidak berhubungan langsung dengan penelitian yang bersangkutan” (Marzuki, 2009). Data yang diperoleh dan dikumpulkan oleh

perorangan secara langsung baik dari pengguna dan data-data yang berhubungan dengan penelitian.

b) Data Sekunder

Data Sekunder adalah “Data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti misalnya dari biro statistik, majalah, keterangan-keterangan atau publikasi lainnya. Jadi data sekunder berasal dari tangan kedua, ketiga, dan seterusnya, artinya melewati satu atau lebih pihak yang bukan peneliti sendiri” (Marzuki, 2009). Dalam penulisan ini digunakan dua metode pengumpulan data yaitu:

Adapun metode pengumpulan data meliputi:

1) Metode Observasi

Data dapat diperoleh melalui pengamatan terhadap gejala yang diteliti. Dalam hal ini, panca indera manusia (penglihatan dan pendengaran) diperlukan untuk menangkap gejala yang diamati. Hasil penangkapan tersebut dicatat dan selanjutnya dianalisis oleh peneliti untuk menjawab masalah penelitian (M. Hariwijaya dan Bisri M.D., 2008).

2) Metode Kepustakaan

Teknik ini digunakan dalam keseluruhan proses penelitian sejak awal

hingga sampai akhir penelitian dengan cara memanfaatkan berbagai macam pustaka yang relevan. (M. Hariwijaya dan Bisri M.D, 2008).

## **4. Hasil dan Pembahasan**

### **4.1. Analisa Sistem**

Aplikasi pembelajaran bahasa inggris dirancang untuk anak-anak khususnya usia 4 – 8 tahun. Adapun gagasan pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa inggris berbasis multimedia ini adalah untuk menarik minat anak-anak supaya mau dan ingin belajar bahasa inggris. Selain itu juga sebagai media alternatif pembelajaran bahasa inggris selain buku.

Aplikasi ini dirancang untuk tujuan pembelajaran, namun penyajiannya menggunakan unsur hiburan dan permainan. Materi pembelajaran hanya sebatas pengenalan nama benda atau objek yang ada disekitar lingkungan yang sering dilihat oleh anak-anak misalnya hewan, kendaraan, buah, sayuran, dll. Penyajian antar muka aplikasi menggunakan animasi, suara dan gambar yang menarik serta kombinasi warna-warna yang cerah sehingga dapat menarik perhatian anak-anak dan dilengkapi juga dengan soal-soal latihan untuk mengingat kembali materi bahasa inggris yang telah dipelajarinya.

Pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini menggunakan software Macromedia Flash 8 sebagai software utama, didukung software yang lain seperti Macromedia Fireworks 8, Swish Max 2.0, Cool Edit Pro 2.0.

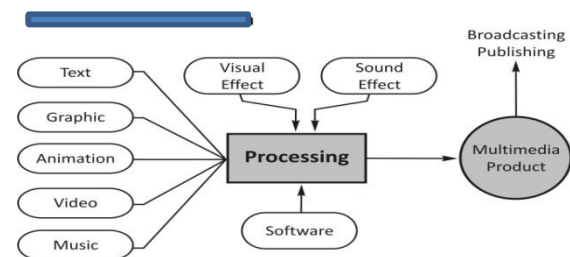
#### 4.2. Analisa Kebutuhan

Pengguna atau user dari aplikasi ini adalah untuk anak-anak. Dalam penggunaan aplikasi ini disarankan didampingi oleh orangtua.

#### 4.3. Rancangan Penggunaan Multimedia

Satu alasan penting bahwa alat bantu multimedia yang relevan dan dipilih dengan baik adalah menarik perhatian dengan kualitas kerja yang luar biasa, warnawarna terang pada bagan, bentuk unik suatu obyek, dan getaran bunyi yang khusus, semuanya akan membantu mendapatkan perhatian. Dengan kualitas praga yang luar biasa, warna-warna pada bagan, bentuk unik suatu obyek, dan getaran bunyi yang khusus, semuanya akan membantu mendapatkan perhatian dan memperbaharui daya tarik gagasan yang disampaikan. Perhatian penuh dapat dilakukan hanya dalam beberapa detik memiliki “waktu paruh” yang sangat singkat alat multimedia dapat digunakan secara efektif untuk mengendalikan

perhatian penyimak melalui stimulasi visual dan stimulasi oral. Stimulasi visual dan stimulasi oral akan memberikan kesadaran yang tinggi, intensitas, ukuran yang besar, pengulangan, durasi, warna yang cerah. Istilah psikofisik mengacu pada interaksi proses psikologis dan stimulasi fisik penggabungan faktor-faktor itu dalam bentuk alat bantu multimedia akan sangat membantu mempertahankan tingkat perhatian yang disengaja ataupun yang tidak disengaja.



Gambar 5: Rancangan Penggunaan Multimedia

#### 4.3. Analisa Kebutuhan Hardware

Hardware minimal untuk menjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan Personal Computer (PC) dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Processor dengan clock minimal 450 Mhz (Pentium III atau di atasnya).
2. Memory minimal 128 MB, disarankan 256 MB
3. Harddisk dengan space 400 Mb
4. Monitor dengan resolusi minimal 800x 600

5. CD ROM
6. Speaker
7. Mouse
8. Keyboard.

#### **4.4. Rancangan Aplikasi**

Konsep aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Inggris ini pada intinya terdiri dari 2 bagian, yaitu :

1. Pengenalan nama benda atau objek dalam bahasa Inggris yang termuat dalam menu learn atau belajar.
2. Soal-soal latihan yang dikemas dalam bentuk pilihan ganda yang termuat dalam menu practice atau latihan.

Pada menu learn, materi yang disajikan adalah pengenalan nama benda atau objek, dimana anak akan disuguhkan dengan gambar – gambar objek atau benda yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari – hari. Yang menjadi daya tarik adalah adanya animasi, terdapat banyak gambar objek dalam bentuk kartun lucu, dan pada setiap halaman memiliki background yang berbeda – beda.

Ditambah lagi iringan alunan musik yang akan membuat suasana riang gembira dan tidak membosankan. Penggunaan atau pengoperasian aplikasi ini, anak dapat bereksplorasi dengan menggunakan mouse, ketika kursor diarahkan pada objek atau benda yang

terdapat pada layar, maka akan muncul sound pengucapan nama objek dalam bahasa Inggris dan ketika pada objek tersebut diklik maka akan muncul animasi objek tersebut beserta format penulisan nama objek dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Dengan fasilitas ini dipastikan lebih memudahkan anak dalam belajar bahasa Inggris. Untuk lebih mudah penyajian materi maka pada menu learn ini dibagi lagi ke dalam 4 submenu yaitu :

1. Home

Materi yang disajikan berupa pengenalan objek atau benda yang ada di rumah, seperti buah buahan, sayuran, makanan dan minuman, pakaian, pekerjaan, kendaraan dan alat-alat elektronik.

2. Zoo

Materi yang disajikan berupa pengenalan nama-nama binatang yang biasanya ada di kebun binatang.

3. Mountain

Materi yang disajikan berupa pengenalan lingkungan alam pegunungan.

4. School

Materi yang disajikan berupa pelajaran yang ada disekolah, seperti mengenal huruf alphabet, angka, anggota badan, bentuk-bentuk benda dan berbagai jenis warna. Pada menu practice atau latihan,

anak akan dihadapkan pada soal -soal latihan pilihan ganda. Soal latihan dibuat sederhana dan mudah, disesuaikan dengan batas ukuran kemampuan anak pada usia 4-8 tahun, agar soal lebih mudah dimengerti dan dipahami maka pada soal tersebut disertai pula dengan gambar atau animasi kartun. Pada akhir latihan, akan ada nilai raport untuk mengetahui nilai yang diraih berikut keterangan jawaban yang benar maupun yang salah beserta kriteria tingkat kepandaian anak.

Aplikasi multimedia ini terdiri dari file utama yaitu file .exe dan file data yang terdiri dari file .swf, file XML, file suara (sound) dan gambar .jpg yang diletakkan dalam folder-folder tertentu. Karena adanya file yang terpisah, maka pada aplikasi ini menggunakan metode load file dan unload file, sehingga mempermudah dalam manajemen file serta eksekusi file yang ada tidak membutuhkan memori yang terlalu banyak. Selain itu juga menggunakan notepad (.txt) untuk database soal-soal latihan.

#### 4.5 Struktur Menu

Struktur menu pada aplikasi multimedia ini menggunakan struktur hirarki (Gambar 2.3) karena menu yang ada saling berhubungan sehingga

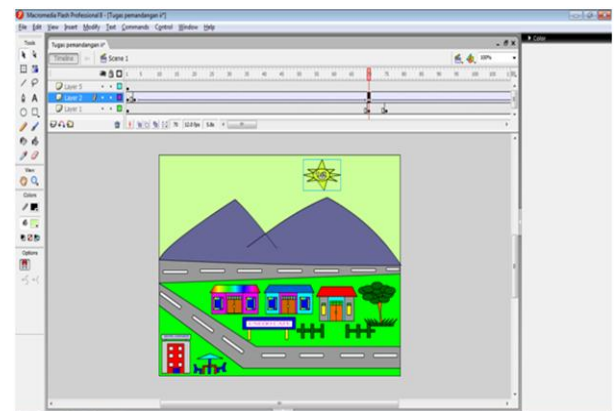
memungkinkan user untuk berinteraksi dan lebih banyak navigasi dengan menggunakan mouse dalam mengeksplorasi objek pada layar. Adapun struktur menu dari aplikasi multimedia ini dapat dilihat seperti Gambar 4.1 dibawah ini.

#### 4.5. Konsep Pengembangan Aplikasi

Aplikasi multimedia ini dirancang untuk anak-anak maka disain yang dibuat banyak menggunakan unsur fun ( ceria ) agar anak tertarik menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran bahasa inggris. Unsur fun tersebut dikemas dalam bentuk animasi yang menarik, gambar-gambar dan warna yang cerah dan musik pengiring yang kental dengan suasana ceria.

#### 4.6. Pembuatan object background

Gambar pemandangan yang indah disesuaikan dengan menggunakan beberapa Menu tool yang ada pada Macromedia Flash. Seperti gambar sebagai berikut:



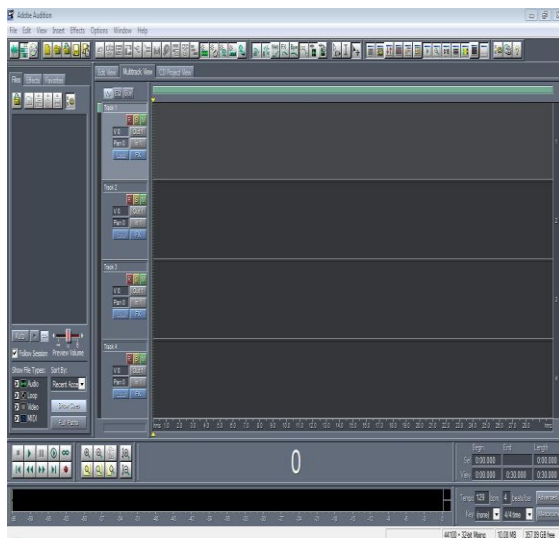
Gambar 6: Pembuatan Animasi dengan Flash

# VISUALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS MULTIMEDIA

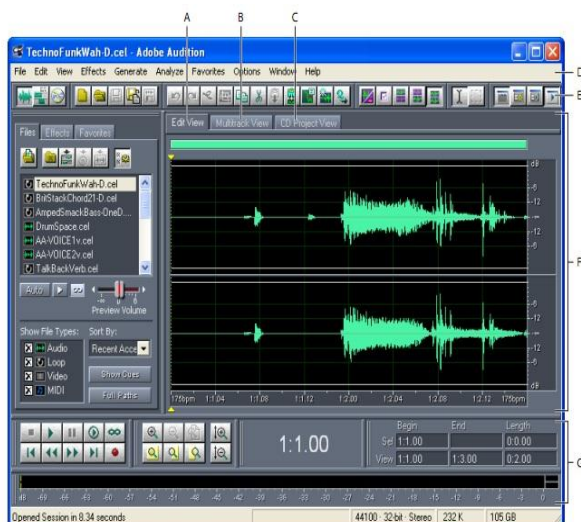
(Yohana Tri Widayati)

## 4.7. Merekam dan Mengedit Suara

Aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak ini terdapat narasi suara anak yang memberi petunjuk sekaligus sebagai pengisi suara untuk mengucapkan suara - suara dan mengucap nama - nama dalam bahasa Inggris. Pada bagian ini akan dijelaskan langkah - langkah pengisian suara pada visualisasi ini sebagai sarana pengembangan anak berbasis multimedia



Gambar 7: Tampilan Jendela Recording



Gambar 8 Tampilan Hasil Rekaman Suara

Pilih File dan Save untuk menyimpan hasil rekaman suara tersebut.

Setelah proses perekaman suara selesai maka dapat dilakukan pengaplikasian suara

## 4.8. Tampilan Aplikasi



Pilih Menu





Gambar 9: Tampilan Aplikasi

Dengan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak ini akan membantu dan mempermudah proses belajar sekaligus melatih anak khususnya melatih kosakata dan pengucapannya. Aplikasi dapat membantu menumbuhkembangkan minat, imajinasi dan sekaligus imajinasi anak untuk belajar bahasa Inggris.

### Referensi

Anonim. 2006. *Multimedia dan Pemrograman*.: <http://www.seamolec.or.id>

\_\_\_\_\_. 2007. *Peran Komputer Bagi Pendidikan Anak*. <http://www.E-samrtschool.com>

\_\_\_\_\_. 2007. *Belajar sambil Bermain Komputr*. <http://www.sahabatnestle.co.id>

Dewanti, 2005. *Mengenal Bahasa Inggris Jilid 2 Kanisius*, Yogyakarta

Marzuki.2003. *Metodologi Penelitian*, Jakarta, PT Pustaka Indonesia