

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK BERBASIS MULTIMEDIA

Agustin Setiyorini¹, Jemmy Edwin², Rusdy Agustaf³

Staf Pengajar Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Janabadra
Jl. Tentara Rakyat Mataram 55-57 Yogyakarta 55231 Telp/Fax. (0274)543676
E-mail : agustin@janabadra.ac.id, jemmy@janabadra.ac.id, agustaf@janabadra.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this thesis is to create a medium for children learning English with multimedia -based tools utilizing Adobe Flash CS3 and Audacity . Media of learning English is to learn English media that is presented in the form of multimedia audio and visual display so that children can learn English more easily . English is one of the international language used to communicate around the world . Therefore, it is very important to learn English to learn English because it will get a real advantage , so it can be used widely for various purposes , one of which is to accelerate the process of technological advances in science today are increasingly sophisticated . Learning English should be introduced early because generally children learn faster , including English language than adults . Language learning components including the understanding of the vocabulary . The results of the overall test score of aspects of media including good category , it shows that learning the English language media for multimedia -based child can make it easy for teachers or parents to explain the material in English and can help children in reciting the English vocabulary more easily , so that the child's vocabulary increases.

Keywords : *Learning Media , English , Multimedia , Adobe Flash CS3 , Audacity*

PENDAHULUAN

Sejak lahir anak diasuh oleh orang tuanya, anak diajari berbagai pengetahuan, diantaranya berjalan dan berbicara. Anak pertama kali mengenal bahasa dari orangtuanya yang sering disebut dengan bahasa ibu. Seiring dengan perkembangannya anak mulai belajar berbagai bahasa, seperti bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris. Bahasa Indonesia diperoleh anak dalam lingkungan kehidupannya dan pendidikan formal sedangkan bahasa Inggris diperoleh anak melalui pendidikan formal dan pendidikan nonformal.

Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang dipakai untuk berkomunikasi diseluruh dunia. Oleh karena itu, sangat penting mempelajari Bahasa Inggris karena dengan mempelajari Bahasa Inggris akan mendapatkan suatu keuntungan yang nyata, sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai keperluan secara luas, salah satunya adalah untuk mempercepat proses kemajuan dalam ilmu teknologi yang semakin canggih dewasa ini. Hal ini

membuat banyak orang dari berbagai kalangan ingin menguasai bahasa Inggris. Penguasaan bahasa Inggris sebaiknya dikenalkan sejak dini karena umumnya anak lebih cepat belajar bahasa, termasuk Bahasa Inggris daripada orang dewasa.

Komponen pembelajaran bahasa diantaranya adalah pemahaman kosakata, sehingga pada pelaksanaan proses pembelajaran bahasa Inggris, sering mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris dan pelafalan bahasa Inggris yang belum benar. Penguasaan bahasa Inggris yang masih kurang pada anak disebabkan karena keluarga yang kurang mendukung pembelajaran Bahasa Inggris, metode pembelajaran yang kurang menarik dan komunikatif dalam penyampaian kepada anak.

Kemajuan teknologi saat ini, dapat dirasakan manfaatnya diberbagai bidang, seperti pembuatan media pembelajaran yang dapat memudahkan anak dalam mempelajari sesuatu. Secara umum media yang dapat dipakai untuk belajar bahasa anak yaitu media visual dan media audio. Anak belajar mengenal lingkungan dan menyerap

pengetahuan melalui apa yang dilihat dan didengarnya, sehingga indra penglihatan dan pendengaran merupakan pintu gerbang masuknya ilmu pengetahuan kedalam diri anak.

Dari latar belakang yang telah diuraikan, perumusan masalah yang diambil adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop dan Audacity sehingga dapat membantu dan meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada anak.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melaksanakan penelitian ini ada beberapa metode yang digunakan oleh penulis yaitu:

1. Teknik *Interview*, Wawancara langsung dengan penyaji informasi.
2. Teknik Observasi, Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kemudian dilanjutkan dengan pencatatan secara cermat dan sistematis proses yang diamati.
3. Metode *analisa* data, dilakukan dengan menganalisa data sesuai kebutuhan sistem yang kemudian akan diolah berdasarkan kebutuhan sistem itu sendiri.

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada perancangan multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk anak ini diperlukan perencanaan dan penganalisaan terhadap kebutuhan perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*) dan storyboard yang akan digunakan agar aplikasi tersebut dapat berjalan seperti yang direncanakan. Adapun aplikasi yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembuatan program aplikasi ini. Perangkat lunak yang digunakan adalah:

- a. Sistem Operasi *Windows 7*.

- b. Adobe Flash CS3 Profesional.
- c. Photoshop CS4.
- d. Audacity.

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) adalah sistem utama dari sebuah sistem komputer secara fisik, yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait, yaitu berupa masukan, proses, dan keluaran. Perangkat keras yang digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran ini adalah dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Processor Intel Pentium 4 1,8 GHz.
- b. RAM (*Random Access Memory*) 512 MB.
- c. *Video Graphics Adapter* (VGA) 32 MB.
- d. Piranti masukan berupa *mouse* dan *keyboard*.
- e. Piranti keluaran berupa monitor 15” dan printer.
- f. Media penyimpanan seperti *harddisk* dengan kapasitas 80 GB.

IMPLEMENTASI

Hasil yang diperoleh dari media pembelajaran ini berupa menu utama yang terdiri dari menu tutorial, menu content dan menu quiz. Implementasinya dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1. Tampilan Awal

Tampilan Menu Tutorial

Menu tutorial berisi tentang cara menjalankan media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia, dan penjelasan tentang tombol – tombol yang ada dalam media pembelajaran ini. Ada dua

frame dalam sub menu tutorial diantaranya adalah:

1. Tampilan awal di menu utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan sub menu tutorial



Gambar 3. Tampilan Menu Tutorial

Tampilan Menu Content

Menu content berisi tentang materi-materi yang akan dibahas diantaranya adalah number, alphabet, day & month, family, human body dan colour yang disajikan dalam bentuk gambar. Ada enam frame dalam sub menu content diantaranya adalah:

1. Sub menu number

Menu numbers berisi angka 0 (nol) sampai dengan 10 (sepuluh) yang disajikan dalam bentuk gambar, jika kursor diarahkan pada gambar maka muncul tulisan dalam bahasa Inggris dan jika diklik akan berbunyi sesuai dengan gambar yang dipilih. Ada dua frame dalam sub menu number diantaranya adalah:

- a. Tampilan awal di menu utama



Gambar 4. Tampilan Awal Sub Menu Numbers

- b. Tampilan sub menu number



Gambar 5. Tampilan Sub Menu Numbers

2. Sub menu alphabets

Sub menu alphabets berisi huruf A sampai dengan Z yang disajikan dalam bentuk gambar. Implementasi yang ditampilkan hanya huruf A sampai C, untuk huruf yang lain konsepnya sama hanya materinya yang berbeda. Ada beberapa frame dalam sub menu alphabets diantaranya adalah:

- a. Tampilan awal



Gambar 6. Tampilan Awal Sub Menu *Alphabets*

b. Tampilan sub menu alphabets



Gambar 7. Tampilan Sub Menu *Alphabets*

c. Tampilan sub menu huruf A



Gambar 8. Tampilan Sub Menu Huruf A

d. Tampilan sub menu huruf B



Gambar 9. Tampilan Sub Menu Huruf B

e. Tampilan sub menu huruf C



Gambar 10. Tampilan Sub Menu Huruf C

3. *Family*

Sub menu *family* berisi foto –foto anggota keluarga, jika kursor diarahkan ke salah satu foto maka akan muncul tulisan nama panggilan foto yang dipilih dalam bahasa Inggris dan jika diklik akan berbunyi, suara yang keluar dalam bahasa Inggris. Ada dua frame dalam sub menu *family*:

a. Tampilan awal



Gambar 11. Tampilan Awal Sub Menu *Family*

b. Tampilan sub menu *family*



Gambar 12. Tampilan Sub Menu *Family*

4. *Days & Months*

Sub menu *days & months* berisi nama-nama hari dan bulan dalam bahasa Inggris yang disajikan dalam tabel, jika kursor diarahkan field maka akan muncul tulisan hari atau bulan yang dipilih dan jika diklik akan berbunyi, suara yang keluar dalam bahasa Inggris. Ada dua frame dalam sub menu *days & months*:

a. Tampilan awal



Gambar 13. Tampilan Awal Sub Menu *Days & Months*

b. Tampilan sub menu *days & months*



Gambar 14. Tampilan Sub Menu *Days & Months*

5. *Human Body*

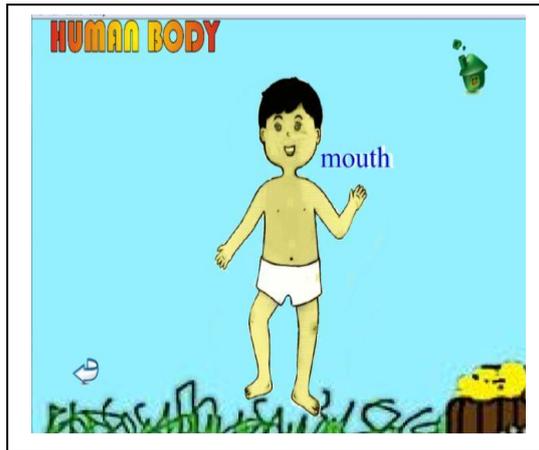
Sub menu *human body* berisi gambar tubuh anak kecil, jika kursor diarahkan ke salah satu bagian tubuh maka akan muncul nama bagian tubuh itu dan jika diklik maka akan muncul suara dalam bahasa Inggris. Ada dua frame dalam sub menu *human body*:

a. Tampilan awal



Gambar 15. Tampilan Awal Sub Menu *Human Body*

b. Tampilan sub menu *human body*



Gambar 16. Tampilan Sub Menu Human Body

6. Colour

Sub menu *colour* berisi gambar balon dengan warna yang berbeda-beda, jika kursor diarahkan ke salah satu gambar maka akan muncul nama warna yang dipilih dan jika diklik maka akan muncul suara dalam bahasa Inggris. Ada lima frame dalam sub menu *colour*, tapi hanya tiga frame yang ditampilkan disini:

a. Tampilan awal



Gambar 17. Tampilan Awal Sub Menu Colour

b. Tampilan sub menu *colour*



Gambar 18. Tampilan Sub Menu Colour

Tampilan Menu Quiz

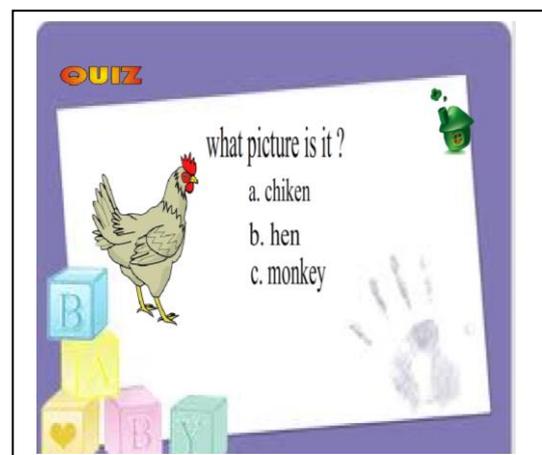
Menu *quiz* berisi soal latihan pilihan ganda. Ada sepuluh pertanyaan didalamnya, dan yang akan ditampilkan hanya satu pertanyaan karena konsepnya sama saja. Implementasi dari menu *quiz* dapat dilihat di gambar dibawah ini:

1. Tampilan awal



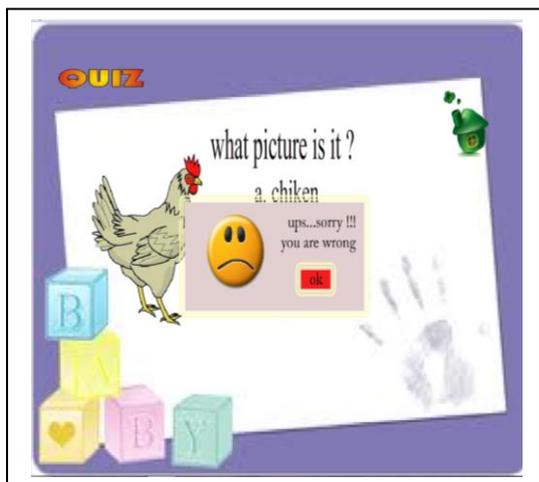
Gambar 19. Tampilan Awal Menu Quiz

2. Tampilan menu *quiz*



Gambar 20. Tampilan Menu Quiz

3. Tampilan jawaban salah



Gambar 21. Tampilan Jawaban Salah

4. Tampilan jawaban benar



Gambar 22. Tampilan Jawaban Benar

HASIL UJI COBA

Ada beberapa hal yang akan di jabarkan dalam hasil uji coba media pembelajaran ini, penjabarannya sebagai berikut :

1. Teknik yang Digunakan

Teknik yang digunakan pada uji coba media pembelajaran ini adalah teknik proporsional random sampling atau pengambilan secara acak, yaitu didasarkan pada kemampuan anak dalam menggunakan atau mengoperasikan sebuah komputer.

2. Tempat Pelaksanaan Uji Coba

Media pembelajaran ini di uji cobakan pada siswa TK dan pengajar TK, yaitu Taman Kanak – Kanak PGRI Sentolo

dan Taman Kanak – Kanak Negeri Pembina Wates.

3. Tabel Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Uji coba ini berpedoman pada tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif ,yang disajikan pada tabel 1 :

Tabel 1 Tabel Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Skor	Rerata Skor	Kategori
5	4,1 – 5	Sangat Baik
4	3,1 – 4	Baik
3	2,1 – 3	Cukup
2	1,1 – 2	Kurang
1	0 – 1	Sangat Kurang

4. Uji Coba Aspek Media pada Pengajar TK

Uji coba pada pengajar TK yang dilakukan berdasarkan aspek media. Hasil uji coba media pembelajaran ini dikelompokan berdasarkan Taman Kanak - Kanak yang diuji :

a. Taman Kanak – Kanak PGRI Sentolo

Uji coba dilakukan pada 4 pengajar yang ada. Hasil uji coba media pembelajaran berdasarkan aspek media, dijabarkan menjadi :

1) Tabel Uji Coba

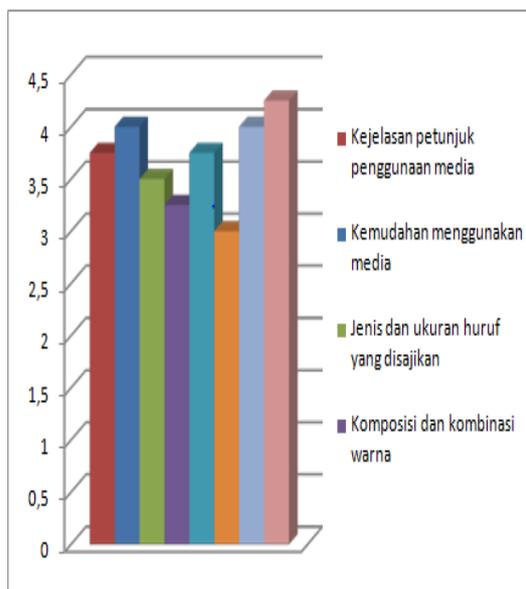
Tabel uji coba media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek media dapat dilihat pada tabel 2 :

Tabel 2 Skor Penilaian Aspek Media pada Uji Coba Terhadap Pengajar

No	Pertanyaan	Jumlah	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	15	3,75	Baik
2	Kemudahan menggunakan media	16	4	Baik
3	Jenis dan ukuran huruf yang disajikan	14	3,5	Baik
4	Komposisi dan kombinasi warna	13	3,25	Baik
5	Kualitas tampilan gambar	15	3,75	Baik
6	Kejelasan suara	12	3	Cukup
7	Musik pengiring/ pendukung	16	4	Baik
8	Kegunaan media pembelajaran ini sebagai sarana mengajar	17	4,25	Sangat Baik
Jumlah		29,5		
Rata - rata		3,69		
Kategori kualitas aspek media		Baik		

2) Grafik Uji Coba

Hasil uji coba media pembelajaran berdasarkan tabel uji coba diatas dapat dilihat pada gambar 23:



Gambar 23. Grafik Perolehan Skor Penilaian Aspek Media untuk Uji Coba

3) Keterangan Hasil Uji Coba Aspek Media

Item - item pertanyaan yang dinilai pada aspek media diketahui bahwa 6 pertanyaan masuk kategori baik, 1 pertanyaan masuk kategori sangat baik dan 1 pertanyaan dinilai cukup

yakni kejelasan suara. Secara keseluruhan jumlah skor aspek media 29,5 dengan rerata skor 3,69 dan termasuk kategori baik.

b. Taman Kanak – Kanak Negeri Pembina Wates

Uji coba dilakukan pada 5 pengajar yang ada. Hasil uji coba media pembelajaran berdasarkan aspek media, dijabarkan menjadi :

1) Tabel Uji Coba

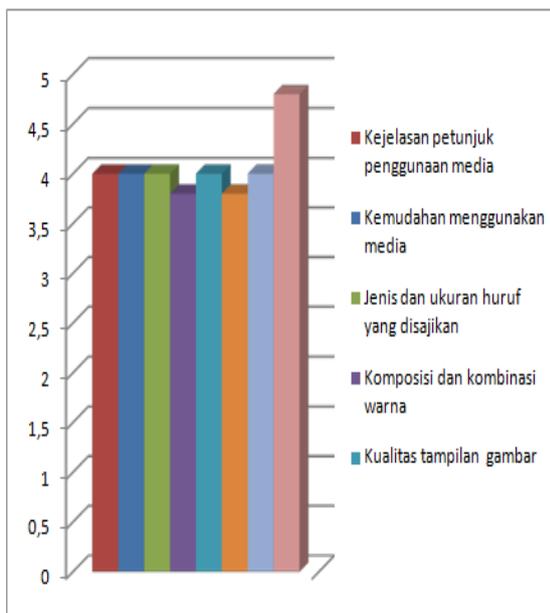
Tabel uji coba media pembelajaran yang dibuat berdasarkan aspek media dapat dilihat pada tabel 3 :

Tabel 3 Skor Penilaian Aspek Media pada Uji Coba Terhadap Pengajar

No	Pertanyaan	Jumlah	Rerata Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan media	20	4	Baik
2	Kemudahan menggunakan media	20	4	Baik
3	Jenis dan ukuran huruf yang disajikan	20	4	Baik
4	Komposisi dan kombinasi warna	19	3,8	Baik
5	Kualitas tampilan gambar	20	4	Baik
6	Kejelasan suara	19	3,8	Baik
7	Musik pengiring/ pendukung	20	4	Baik
8	Kegunaan media pembelajaran ini sebagai sarana mengajar	24	4,8	Sangat Baik
Jumlah		32,4		
Rata - rata		4,05		
Kategori kualitas aspek media		Baik		

2) Grafik Uji Coba

Hasil uji coba media pembelajaran berdasarkan tabel uji coba diatas dapat dilihat pada gambar 24 :



Gambar 24. Grafik Perolehan Skor Penilaian Aspek Media untuk Uji Coba

3) Keterangan Hasil Uji Coba Aspek Media

Item - item pertanyaan yang dinilai pada aspek media diketahui bahwa 7 pertanyaan masuk kategori baik dan 1 pertanyaan dinilai sangat baik yakni kegunaan media pembelajaran ini sebagai sarana mengajar. Secara keseluruhan jumlah skor aspek media 32,4 dengan rerata skor 4,05 dan termasuk kategori baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berkaitan dengan apa yang penulis uraikan dalam tugas akhir ini, maka selanjutnya penulis akan mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia ini dapat dirancang dan dibuat dengan menggunakan teknologi Adobe Flash CS3 dan Audacity.
2. Media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia ini dapat membantu anak dalam melafalkan kosakata bahasa Inggris dengan lebih mudah, sehingga kosakata anak bertambah.

3. Adanya media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia ini dapat memudahkan bagi pengajar atau orang tua dalam menerangkan materi bahasa Inggris.
4. Warna yang digunakan dalam media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia masih warna dasar.
5. Berdasarkan hasil uji coba dari empat pengajar menunjukkan rerata 3,69 termasuk kategori baik dan dari lima pengajar menunjukkan rerata 4,05 termasuk kategori baik jadi secara keseluruhan jumlah skor aspek media termasuk kategori baik.

Saran

Berdasarkan skor dari uji coba maka penulis memberikan saran untuk upaya perbaikan dan peningkatan tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia ini dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan lebih banyak.
2. Media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia ini dapat dikembangkan ke pembelajaran bahasa Inggris tingkat lanjut .
3. Animasi yang digunakan dalam media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia masih sederhana sehingga perlu ditambahkan.
4. Warna yang terdapat dalam media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia ini ada perlu ditambahkan sehingga pilihan warnanya menjadi lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim, <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/22066>, diakses pada tanggal 12 November 2012.

Anonim, http://repository.upi.edu/upload/s_c1051_033094_chapter2.pdf, diakses pada tanggal 12 November 2011.

Anonim, <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20261/4>, diakses pada tanggal 12 November 2011.

Jibril, A., **Jurus Kilat Jago Adobe Flash**, Dunia Komputer, Bekasi
Madcoms, 2008, **Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS3 Professional**, Penerbit Andi, Yogyakarta
Musssahada, & Muh. Husein,dkk, 2010, **Membuat Company Profile dengan Adobe Flash**, Penerbit Skripta Media Creative, Yogyakarta
Steffanie, dkk, 1994, **Kampus Inggris – Indonesia Bergamabar untuk**

Anak – Anak, Penerbit Anugrah, Surabaya
Sudirman, **English For Children**, Karya Ilmu, Surabaya
Syacom, *Media Pengajaran Pembelajaran Menurut Para Ahli*, <http://syacom.blogspot.com>, diakses pada tanggal 2 Mei 2012.