

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK KELAS III SD NEGERI CIPAGALO 03

Lidiana¹, Tufan Diansyah Tambunan. S.T. , M.T.², Yuningsih, S.S..³

¹²³ Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

¹ lydianalidya@gmail.com, ² tambunan@tass.telkomuniversity.ac.id, ³ yuningsihlegiman

@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris pada sekolah SDN Cipagalo menggunakan metode pembelajaran di mana guru hanya menjelaskan secara teori. Materi yang diberikan berupa pembelajaran tentang *reading*, *listening*, dan *writing*. Dan untuk materi *listening*, menggunakan alat bantu speaker. Sedangkan materi lainnya menggunakan lembar kerja siswa yang sudah disediakan. SDN Cipagalo menggunakan kurikulum 2006. Sistem penilaian pada SD ini menggunakan ulangan harian, ujian tengah semester, keaktifan, tugas dan ujian kenaikan kelas. Dari hasil survey sistem pembelajaran SDN Cipagalo tersebut tidak menarik dan membuat murid menjadi bosan. Sehingga materi yang dipelajari tidak mudah diserap oleh para murid. Oleh karena itu aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia. Dengan tujuan dapat memberikan berbagai animasi, dan belajar secara interaktif. Fitur yang akan dibuat berupa *fitur listen to your teacher and repeat*, *find more TTS*, *competency test*, dan *fitur match the picture*. Setelah aplikasi dibangun, dilakukan pengujian UAT pada user, yaitu guru bahasa Inggris dan murid, untuk mengetahui apakah aplikasi sesuai dengan kebutuhan user. Hasil pengujian adalah guru bahasa Inggris puas dengan aplikasi yang ditawarkan, dan setidaknya 72% murid puas dengan setiap fitur pembelajaran ada pada aplikasi ini. Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan user, yaitu guru bahasa Inggris dan murid SDN Cipagalo.

Kata kunci : Aplikasi, Multimedia, Bahasa Inggris, ADDIE Model, Adobe Flash CS6, Siswa.

Abstract

English learning method at SDN Cipagalo is a method where the teacher only explained theoretically. The material provided in the form reading, listening and writing. Listening materials delivered using speakers. While other materials deliver using student worksheets that have been provided. SDN Cipagalo using the curriculum of 2006. The assessment system in this school are using daily tests, midterm, active duty and exam grade. From a survey conducted, it is known that English learning systems at SDN Cipagalo is unattractive and make the students bored, so that the materials studied are not easily absorbed by the students. Therefore, in this study, an multimedia-based application for English learning was made, this application provide display with variety animations that can make the learning process more interactive. Features made in this application are *listen to your teacher and repeat*, *find more TTS*, *reviews these answer the question*, *competency test*, and *match the picture*. Once the application is built, UAT test was done on the user, which is an English teacher and the students, to determine whether the application is in accordance with the user needs. The test results are the English teacher satisfied with the applications offered, and at least 72% of students are satisfied with every learning features provide on this application. So it can be concluded that the application is in accordance with user needs, which are English teacher and students of SDN Cipagalo.

Keywords: Applications, Multimedia, English, ADDIE Model, Adobe Flash CS6, Student.

1. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi dalam komunikasi. Komunikasi adalah penyampaian ide, gagasan, atau pesan yang harus dilakukan sebaik mungkin agar tidak terjadi *miss understanding* antara pemberi dan penerima. Dalam melakukan komunikasi, terdapat satu bahasa acuan yang dijadikan sebagai standar dalam melakukan komunikasi dengan orang lain. Selain bahasa Indonesia bahasa Inggris adalah salah satu bahasa yang penting. Pentingnya bahasa Inggris ini harus ditanamkan sejak dini agar masyarakat Indonesia tidak mengalami kendala untuk melakukan komunikasi. SD Negeri Cipagalo 03 adalah salah satu SD di daerah Bojongsoang yang berlokasi di Jl. Raya Bojongsoang, Kecamatan Buah Batu. Pelajaran bahasa Inggris pada sekolah ini masih menggunakan sistem yang sama dengan sekolah lainnya. Pelajaran Bahasa Inggris di sekolah ini diberikan kepada siswa kelas III SD sampai kelas VI SD.

Sistem pembelajaran yang digunakan pada sekolah ini adalah *quiz*, *listen* dan *repeat* kemudian mengerjakan soal lembar kerja siswa. Materi yang diberikan berupa pembelajaran tentang *reading*, *listening*, dan *writing*. Sistem penilaian pada SD ini menggunakan ulangan harian, ujian tengah semester, keaktifan, tugas dan ujian kenaikan kelas. SD Negeri Cipagalo menggunakan kurikulum 2006. Dan untuk pembelajaran bahasa dengan materi *listening* menggunakan alat bantu *speaker*. Sedangkan materi yang lainnya murid mengerjakan pada lembar kerja siswa yang sudah disediakan atau biasa disebut lembar kerja siswa, dari hasil *survey* pembelajaran tersebut tidak menarik dan membuat murid menjadi bosan. Sehingga materi yang dipelajari tidak mudah diserap oleh para murid. Dengan masalah tersebut muncullah ide untuk pembuatan lembar kerja siswa tersebut kedalam multimedia dan para siswa dengan mudah berinteraksi belajar bahasa Inggris, oleh karena itu aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia. Dengan tujuan dapat memberikan berbagai animasi, dan belajar secara interaktif. Fitur yang akan dibuat berupa fitur latihan *quiz*, fitur *match picture*, fitur-fitur tersebut adalah sesuai pembelajaran yang ada di lembar kerja siswa.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Kurikulum

Kurikulum didefinisikan sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus di tempuh atau diselesaikan oleh siswa dalam periode waktu tertentu, untuk mencapai gelar atau ijazah tertentu. Pengertian ini sering disebut pengertian tradisional atau konserfatif, sebab menunjukkan sebuah rumusan yang pertama kali lahir dan memiliki sifat-sifat untuk cenderung dipergunakan orang pada masanya.[1]

2.2 Bahasa Inggris

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.[2] Pembelajaran bahasa Inggris dalam lingkup SD meliputi *Reading*, *Speaking*, *Writing*, *Quiz* dan *Games*.

2.3 Reading

Penekanan pembelajaran bahasa Inggris pada siswa SD adalah pada penguasaan kosa kata. Para siswa ditargetkan untuk dapat menguasai sejumlah kata yang dipersiapkan untuk pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SLTP. Di dalam bahasa Inggris terdapat kelompok kata yang dikenal sebagai *content words*. Yang termasuk *content words* adalah kata benda (*noun*), kata kerja (*verb*), kata sifat (*adjektif*) dan keterangan (*adverb*).[3]

2.4 Listening

Mendengarkan adalah memperhatikan secara serius apa yang dikatakan lawan bicara, disertai dengan keseriusan penuh seluruh anggota tubuh dan jauh dari sikap kepura-puraan atau dibuat-buat. [4]

2.5 Writing

Cara yang cepat dan efisien belajar bahasa Inggris adalah mempelajari beragam contoh percakapan sehari-hari. Kita akan di ajak melafalkan dan memahami makna rangkaian kata dalam kalimat. Akan lebih cepat lagi bila kita mempraktikannya secara langsung. [5]

2.6 Quiz

Dalam mengevaluasi hasil pembelajaran dilakukan dengan dua cara yaitu pilihan ganda dan *essay*. Kedua cara tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun penjelasan adalah sebagai berikut:

- a. Aktifitas permainan kuis “Pilihan Ganda” ini merupakan adaptasi dari kuis *multiple quiz* (pilihan ganda) yang sering kita gunakan dalam proses evaluasi pembelajaran di kelas. [6]
- b. *Essay* adalah suatu soal yang jawabannya menuntut siswa untuk mengingat dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang telah dipelajari. Bentuk soal *essay* biasanya terdiri dari soal teori dan kasus yang temanya menyesuaikan dengan bab yang sedang dipelajari. [7]

2.7 Games

Model *Games* adalah model pembelajaran berbasis komputer dengan format permainan, yang bertujuan

untuk menyediakan sarana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar untuk menambahkan kemampuan siswa. *Games* ini memiliki Komponen dasar sebagai motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. [8]

Permainan yang akan digunakan pada aplikasi ini adalah TTS (Teka Teki Silang). Terpilihnya TTS sebagai permainan ini karena mengasah kreatifitas anak dalam menghafal kosa kata bahasa Inggris serta melatih kemampuan anak dalam berfikir.

2.8 Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari video dan komputer. Secara umum multimedia merupakan kombinasi 3 elemen yaitu, suara, teks dan gambar. Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif dengan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin & Linda, 2001). Dalam definisi ini terkandung 4 komponen yang penting. Pertama *komputur* yang berinteraksi dengan kita. Kedua, harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi. ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelaskan jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia untuk memperoses, mengumpulkan dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri [3]. Multimedia adalah sebuah perubahan cara berkomunikasi satu sama lain. Misalkan dalam hal mengirim dan menerima informasi, kini lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami. Dengan hadirnya elemen-elemen multimedia kini telah memperkuat informasi yang akan didapatkan. Multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif.[2] Berikut komponen multimedia:

a. Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks tidak bisa dipindahkan dalam penggunaan komputer. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. [2]

b. Interaktivitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan VCD player, tetapi elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Elemen ini sangat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna

multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *Interactive Multimedia*. [2]

c. Gambar

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks.[2]

d. Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.[2]

e. Audio

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, sedih, semangat dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Di sisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan. [2]

f. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan pengguna komputer untuk menciptakan gerak pada *layer*. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.[2]

2.9 Tools Pembangunan Aplikasi Pembelajaran

Adapun penggunaan *tools* yang digunakan dalam pembangunan aplikasi pembelajaran dalam penyusunan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

2.10 Adobe Flash

Adobe Flash adalah suatu software animasi yang dikeluarkan *Macromedia* yang kini telah di adopsi oleh Adobe, Inc. Flash sangat terkenal kalangan desain grafis maupun multimedia. Flash telah banyak membantu para desainer untuk menciptakan sebuah animasi 2 dimensi yang unik, cantik, bahkan dahsyat dengan penambahan *script* (perintah) pada efek sehingga orang kagum melihatnya. [9]

2.11 Action Script 2.0

ActionScript merupakan bahasa *scripting* dalam *flash* yang mempermudah pembangunan suatu aplikasi atau sebuah animasi yang memakan banyak *frame*. *ActionScript* dapat juga digunakan dalam pembuatan game di *flash*. Dalam pembuatan *flash Action Script* juga bisa tidak digunakan, namun jika menginginkan interaktifitas yang lebih kompleks maka Action Script ini dibutuhkan[6]. Action Script 3.0 versi ini menggunakan konsep pemrograman berorientasi objek sehingga mampu mengeksekusi perintah secara cepat. Selain itu mendukung penuh spesifikasi *script* sesuai standarisasi ECMA.[7]

Jenis *action script* dalam *flash* dibagi menjadi 3 berdasarkan letak *script*, diantaranya:

a. Actionscript pada Movieclip

Action script yang diletakan pada *movieclip* sering disebut dengan *movie script* yang harus diingat adalah untuk membuat *movie script* tentunya harus ada *movie clip* tempat kita meletakkan *actionscrip* tersebut [6].

b. Actionscript pada Frame

Actionscript pada *frame* adalah *action script* yang diletakan pada *frame* atau bisa disebut *framescript*. *Framescript* ini hanya bisa dilakukan pada *keyframe* atau *blank keyframe* untuk melihat *frame* yang telah diberikan *script* terdapat tanda berupa huruf 'a' yang menandakan keberadaan sebuah *script*. [6]

c. Actionscript pada Button

Secara umum *syntax* yang digunakan dalam penulisan *actionscrip* pada button hampir sama dengan penulisan *moviescript*. [6]

2.12 Adobe photoshop

Adobe Photoshop adalah program *editor* gambar yang telah merajai dunia *editing* sejak pertama kemunculannya. Program ini mampu melihat lebih banyak daripada apa yang kita bisa. Banyak digunakan untuk mengedit foto sederhana hingga menyatukan beberapa gambar menjadi luar biasa. Singkat kata, Inilah program "Best of The Best" dalam hal *editing*. [10]

2.13 Model ADDIE

Model desain pelatihan yang sifatnya lebih generic yaitu MODEL ADDIE (*Analysis Design Develop Impliment Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990an yang dikembangkan oleh Reiser dan Moilenda (2005). Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. [11]

2.14 Storyboard

Storyboard adalah Diagram alur cerita dari bahan ajar multimedia yang akan dibuat. Sedangkan diketahui kelemahan atau kekurangan modul yang telah akan dibuat. Dan sebaiknya diuji cobakan ke beberapa *user* atau mahasiswa untuk mendapatkan masukan masukan. Selain itu, untuk menghasilkan modul yang baik, Anda perlu juga menguji menggunakan komputer dengan spesifikasi yang rendah. Hasil pengujian digunakan untuk melakukan perbaikan-perbaikan yang disebut *fine tuning* sehingga modul benar-benar siap untuk didistribusikan. [12]

3. Analisis dan Perancangan

3.1 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan pada pembuatan aplikasi adalah ADDIE.[1]



Gambar 1 Metode ADDIE

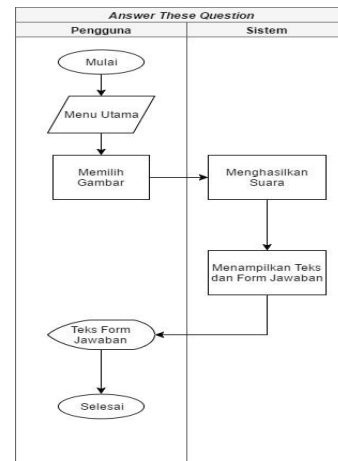
Metode ADDIE terdiri dari 5 fase dan berikut tahapan yang akan dilakukan untuk membuat aplikasi pembelajaran ini:

a. **Analisis** : Pada tahap ini akan dilakukan pengamatan mengenai untuk siapa aplikasi ini digunakan, bagaimana cara untuk menyajikan pada siswa dan materi apa yang akan dipelajari serta kendala pada materi tersebut. Dihubungkan dengan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris hanya diperuntukan bagi siswa kelas III SD. Penyajian aplikasi ini saat berada di kelas. Lalu melakukan wawancara pada guru bahasa Inggris dan siswa terkait dengan cara pengajaran dan materi.

b. **Desain** : Tahapan ini merancang bentuk dan tampilan aplikasi secara keseluruhan terkait dengan materi sistem pembelajaran bahasa Inggris, desain disusun dengan mempelajari masalah, kemudian mencari solusi melalui analisis kebutuhan pada proses sebelumnya serta menentukan objek dan tampilan latar yang sesuai pada materi yang disajikan sehingga aplikasi tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Kemudian siswa juga dapat mengerti mengenai percakapan dan membaca. Aplikasi ini

dilengkapi dengan visualisasi interaktif, animasi, video, audio dan gambar.

- c. **Pengembangan** : Tahapan ini adalah tahapan pengembangan di mana desain yang sudah tersusun ditindak lanjuti prosesnya melalui uji coba desain. Tahap pembuatan *storyboard* pada tahapan ini akan dilakukan unsur audio terkait pembelajaran bahasa Inggris kelas III.
- d. **Implementasi** : Implementasi dengan cara mencoba menjalankan aplikasi pembelajaran dan memeriksa apakah komponen yang telah di kembangkan berjalan dengan benar dan sesuai dengan materi pembelajaran.
- e. **Evaluasi** : Tahapan evaluasi ini adalah tahap di mana aplikasi pembelajaran akan diserahkan dan dinilai oleh pengguna. Kemudian pengguna akan melakukan evaluasi terhadap aplikasi pembelajaran, apakah aplikasi pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Evaluasi pengguna berfokus pada persyaratan fungsionalitas perangkat lunak. Jika pengguna merasa ada kekurangan maka pembangunan aplikasi pembelajaran akan diulang dari tahap awal yaitu tahap analisis.

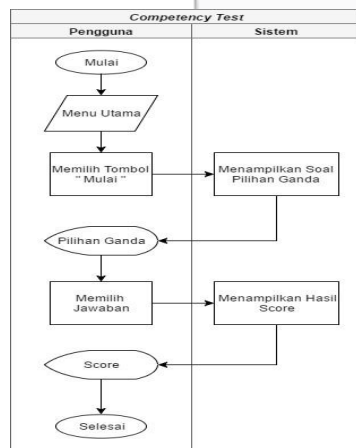


gambar 2 Flowmap Answer These Question

Pengguna memilih menu utama, setelah itu pengguna memilih menu utama pengguna melakukan memilih gambar kemudian sistem menghasilkan suara, setelah sistem menghasilkan suara sistem menampilkan teks dan form jawaban, pengguna melakukan *display* teks form jawaban.

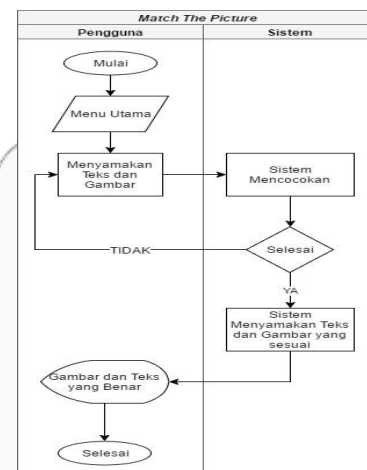
3.2 Proses Bisnis Informasi Pembelajaran Bahasa Inggris

Berikut adalah alur *flowmap* dari:



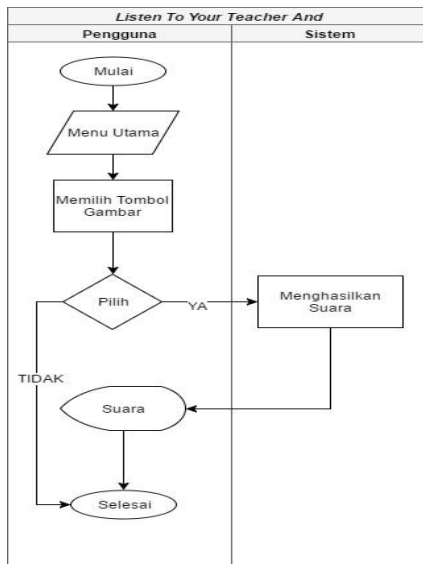
gambar 1 Flowmap Competency Test

Penjelasan urutan fitur *Competency Test* adalah fitur *quiz* yang didalamnya berupa pilihan ganda dimulai pengguna memilih menu utama, setelah pengguna memilih menu utama pengguna melakukan klik tombol mulai lalu sistem menampilkan soal pilihan ganda, pengguna memilih jawaban mana yang benar lalu sistem menampilkan *score* si pengguna.



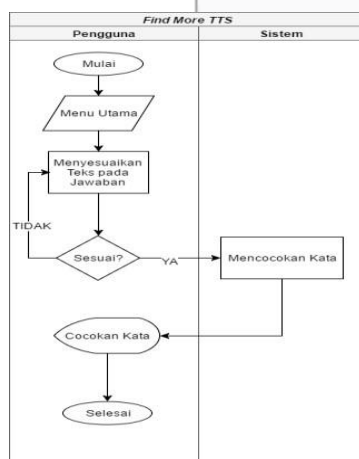
gambar 3 Flowmap Match The Picture

Pengguna melakukan memilih menu utama setelah melakukan memilih menu utama, pengguna mencocokkan teks dengan gambar kemudian sistem menyesuaikan, jika dia sesuai sistem menampilkan gambar dan teks jika dia tidak sesuai sistem akan mengembalikan ke pengguna.



gambar 4 Flowmap Listen To Your Teacher And

Penjelasan urutan fitur *Listen To Your Teacher And* adalah dimulai dengan tampilan pengguna memilih menu utama, setelah pengguna melakukan klik tombol gambar apakah dia sesuai, kalau dia sesuai sistem akan menghasilkan suara tapi kalau tidak sesuai langsung selesai. Penjelasan urutan fitur *Listen To Your Teacher And* adalah dimulai dengan tampilan pengguna memilih menu utama, setelah pengguna melakukan klik tombol gambar apakah dia sesuai, kalau dia sesuai sistem akan menghasilkan suara tapi kalau tidak sesuai langsung selesai.



gambar 5 Flowmap Find More TTS

Penjelasan urutan fitur *Find More TTS* adalah dimulai dengan pengguna tampilan menu utama, kemudian menyesuaikan teks dengan jawaban jika tidak sesuai di kembali dengan menyesuaikan teks jawaban jika dia sesuai sistem akan mencocokkan kata dan langsung selesai.

3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun kebutuhan perangkat keras dalam mengimplementasikan aplikasi ini untuk membuat kebutuhan untuk membuat perangkat keras “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia untuk Kelas III SD Negeri Cipagalo 03” adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Jenis Hardware	Spesifikasi Minimum	Spesifikasi yang Digunakan	Alasan Pemilihan
1.	RAM	512 MB	4 GB	Jika kurang dari 512 MB jalannya aplikasi akan terhambat.
2.	Harddisk	20 GB	500 GB	Jika kurang dari 20GB akan ada beberapa data atau gambar yang tidak sesuai pada tampilannya.
3.	Processor	Kecepatan Minimum 2.0 GHZ	Core i3 dengan kecepatan 2.9 GHZ	Kecepatan 2.0GHZ masih normal di bawah rata-rata atau jika kurang akan menghambat pekerjaannya.
4.	Screen Relution	240x320 pixel	1366x768 pixels	Screen relution 240x320px diagonal tampilan yang paling kecil akan lebih baik.

3.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam mengimplementasi aplikasi ini untuk membuat kebutuhan perangkat lunak pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah:

Tabel 3 Kebutuhan Software

No	Jenis Software	Software yang Digunakan
1.	Sistem Operasi	Windows 7
2.	Editing gambar dan animasi	Adobe Flash CS6 Adobe Photoshop
3.	Editing Suara	Adobe Flash CS6
4.	Web Browser	Google Chrome

4. Implementasi

4.1 Implementasi

Tampilan aplikasi menngambarkan antarmuka Aplikasi Pembeajaran untuk siswa kelas III . Berikut tampilan yang terdapat pada aplikasi.

4.1.1 Halaman Login

Berikut adalah halaman utama pada aplikai ini untuk login ke masing-masing pengguna.



gambar 6 Animasi Flash Halaman Utama

Tahap pengembangan dimulai dari pembuatan *button* pada Adobe Flash yaitu merancang *button let's start*.

4.1.2 Halaman Implementasi Animasi Flash

Adapun di bawah ini adalah implementasi halaman pilihan menu.



gambar 7 Animasi Flash Pilihan Menu

Tahap kedua dalam pembuatan aplikasi ini adalah membuat materi yang ada di dalam LKS (lembar kerja siswa). Kemudian hasil di *import* kedalam *library* Flash dan dibuat bergerak dalam frame Flash.



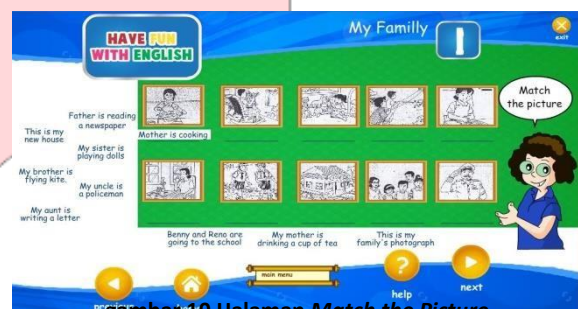
gambar 8 Animasi Flash

Pada unit 1 ini merupakan unit yang membahas tentang percakapan dalam meminta atau memberi informasi dalam bahasa Inggris serta menulis dan memahami teks yang sangat sederhana.



gambar 9 Flash Tampilan Percakapan

Bagian ini merupakan bagian yang pertama yaitu *listen to your teacher*. Pada bagian ini, guru akan mencotohkan kata dalam bahasa Inggris, kata yang diucapkan seputar kata meminta dan memberi informasi. Tampilan *interface* di samping hanya sebagai contoh saja.



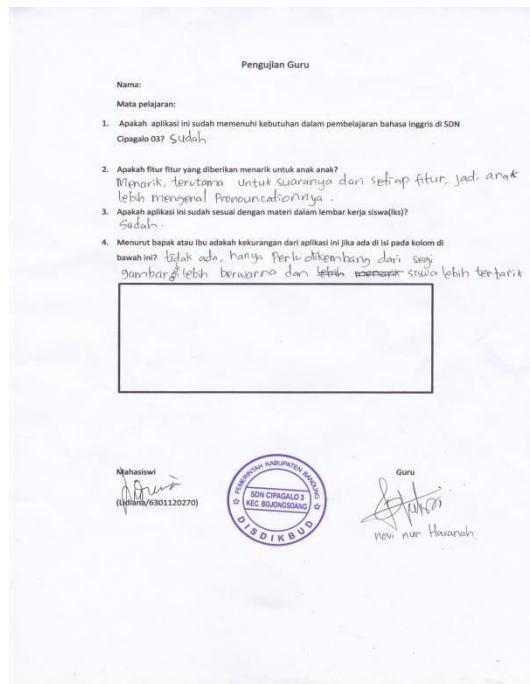
gambar 10 Halaman Match the Picture

Bagian ini merupakan bagian yang ketiga adalah mencari keterangan dari gambar-gambar yang tersedia. Pada tampilan aplikasinya terdapat 10 gambar dengan 10 keterangan gambar. Siswa dituntut untuk mencari keterangan dari setiap gambar, sebagai contoh pada gambar pertama terdapat wanita yang sedang memasak sehingga keterangan yang tepat adalah *mother is cooking*.

4.2 Pengujian

4.2.1 Pengujian User Acceptance Test (UAT)

Pengujian pada aplikasi ini bertujuan untuk menemukan kesalahan yang mungkin masih terdapat dalam aplikasi dan untuk mengetahui apakah program yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan *user*. Dalam pengujian ini dilakukan kuesioner yang berupa pertanyaan yang diajukan ke guru dan siswa, untuk menilai hasil aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini pengujian guru:



gambar 11 Penguian Guru

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pengerjaan proyek akhir ini dapat disimpulkan bahwa:

- Aplikasi ini sudah menggunakan fitur animasi interaktif. Digunakan sebagai salah satu media untuk mengajarkan materi percakapan dalam bahasa Inggris kepada siswa-siswi sekolah dasar di SDN Cipagalo 03.
- Aplikasi ini menyediakan fitur *match the picture* untuk membantu visualisasi kalimat dan gambar dalam bahasa Inggris.
- Aplikasi ini menyediakan permainan dan berbagai animasi yang dapat melatih motorik siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- Aplikasi ini menyediakan fitur latihan *quiz* dalam bentuk *essay* dan pilihan ganda untuk materi pembelajaran *English 1-6* berbasis multimedia.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas dari aplikasi ini, maka terdapat beberapa saran yang dapat diperhatikan yaitu:

- Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris ini hanya mengajarkan materi pokok bahasan percakapan sehingga diharapkan untuk pengembangan selanjutnya dapat dibuat

aplikasi percakapan yang lebih lengkap dan lebih banyak menampilkan contoh nyata.

- Fitur yang terdapat pada struktur *button* dan kuis hanya terbatas *drag and drop 2-Dimensi*. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya ada animasi *drag and drop* berbentuk animasi 3D.
- Dapat digunakan *User* secara *online*.

Daftar Pustaka

- [1] Dewi Salma Prawiradilaga, Prinsip Desain Pembelajaran, Kencana Prenada Media Group, 2009.
- [2] R. Hardjono, Everyday English Phrases Ungkapan Bahasa Inggris Sehari Hari, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999.
- [3] Pardiyo, Prestasi Bisa! Bahasa Inggris-Pasti Lulus UASBN untuk SD Kelas vi, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [4] Al-Nughaimish, Muhammad Ibrahim, Terampil Mendengarkan, Jakarta: Zaman, 2011.
- [5] I. isnaeni, Pintar Melakukan Percakapan Bahasa Inggris Sehari-Hari, Jakarta Selatan: Tangga Pustaka, 2010.
- [6] R. Susilana, Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penelitian, Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- [7] Island. Script, Panduan Mudah Membuat Animasi Dapat dikerjakan Kurang dari 10 menit, Jakarta: Mediakita, 2008.
- [8] M. Jeprie, Photoshop, Jakarta: Elek Media Komputindo, 2006.
- [9] Chomsin S, Widodo dan Jasmadi, Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Multimedia, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008.
- [10] Ed.i, Desain Grafis Profesional dengan Adobe Photoshop CS 4, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [11] M.Suyanto, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta: Andi, 2003.
- [12] P. Djiwandono, Strategi Membaca Bahasa Inggris, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002.
- [13] Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, Bandung: PT.IMTIMA, 2007.

- [14] Kadir, A. *Form Zero To Hero Membuat Aplikasi Web Dengan PHP dan Database MySQL*. Yogyakarta: Andi, 2009.

