

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS TIK “DAILY ACTIVITY” TINGKAT SMP

Riswan

Dosen Tetap STMIK Nurdin Hamzah Jambi, Jambi 36121

Email : Ris_wone@yahoo.com

Abstrak - Perkembangan teknologi informasi merubah pradikma proses pembelajaran dari Teacher Center Learning (TCL) ke Student Center Learning (SCL), peran guru tidak lagi dominan dalam pembelajaran, siswa menjadi bagian aktif dalam membangun diri dalam pembelajaran (konstruktivisme), dari pembelajaran yang membosankan, karena guru tidak bisa mengemas pembelajaran dengan baik menjadi pembelajaran yang menyenangkan, belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, teknologi internet telah menjadi perantara siswa untuk belajar secara e-learning untuk memahami materi pelajaran, pelajaran bahasa inggris yang dulu sangat menakutkan bagi siswa sama halnya dengan pelajaran matematika, sekarang menjadi pelajaran yang sangat menyenangkan, karena telah dikemas dengan keunggulan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berbasis e-learning, sebagaimana yang dilakukan pada pembuatan e-learning pembelajaran bahasa inggris dengan materi daily activity di SMP .

Abstract - The development of information technology to change the paradigm of learning process of Teacher Centered Learning (TCL) to the Student Center Learning (SCL), the role of the teacher is no longer dominant in learning, students become active part in establishing themselves in learning (constructivism), of learning membosankan, because teachers learning can not pack well into learning fun, learning can be done anywhere and anytime, internet technology has become an intermediary students to study e-learning to understand the subject matter, learning English is used very intimidating for students as well as lessons mathematics, is now a very enjoyable lesson, because it has been packed with the advantages of Information and Communication Technology (ICT) based e-learning, as was done in the creation of e-learning is learning English with daily material activity in SMP

II. PENDAHULUAN

Memasuki abad Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan TIK dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatannya dapat meningkatkan mutu pendidikan, TIK telah memberi jangkauan yang luas, cepat, efektif dan efisien terhadap penyebaran informasi keberbagai penjuru dunia, TIK telah menunjang terhadap praktek kegiatan pembelajaran, baik pembelajaran berbasis komputer (PBK), pembelajaran berbasis web (e-learning), pembelajaran berbantuan komputer (CAI), pembelajaran berbasis audio-visual (AVA), semua merupakan pembelajaran yang memanfaatkan TIK (Rusman, dkk, 2011:1)

Pemanfaat TIK dalam pendidikan telah merubah pradikma pembelajaran yang dulu berpusat pada guru (TCL) ke pembelajaran yang berpusat

pada siswa (SCL), artinya proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi juga didapat diluar kelas (e-learning), proses TCL membosankan jika pengajar tidak bisa mengemasnya dengan baik, dengan SCL proses pembelajaran lebih menyenangkan, siswa lebih aktif dalam pembelajarannya, internet merupakan media yang digunakan dalam pemanfaatan TIK, kapanpun dan dimanapun siswa dapat belajar ke website yang telah disediakan, proses interaktif terjadi dan menarik, tanpa melalui tatap muka pun seseorang dapat mempelajari materi-materi yang dibutuhkan melalui internet melalui learning manajemen sistem (LMS) yang dirancang.

Bahasa inggris merupakan salah satu matapelajaran yang paling menangkan untuk bagi siswa sama halnya dengan pelajaran matematika, hal ini wajar karena bahasa inggris bukan bahasa yang kita

miliki, tersebut menjadi menyenangkan, ini menjadi tantangan bagi pengajar agar yang menakutkan tersebut menjadi menyenangkan, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah merubah proses pembelajaran manual (tatap muka) kebentuk aplikasi multimedia, perubahan ini tentu memerlukan pendefinisian yang baik dan tepat sesuai kebutuhan pemakai. Aplikasi multimedia yang akan dirancang adalah aplikasi yang berhubungan dengan materi bahasa inggris sehari (daily activity), materi ini menjadi masalah yang sering dijumpai dalam pembelajaran bahasa inggris di SMP ., pembelajaran e-learning ini juga didorong atas permasalahan yang sering muncul, ketika guru yang bersangkutan tidak hadir, dan diganti dengan guru pengganti, pergantian ini menimbulkan ada gap dari sisi materi yang disampaikan, cara penyampaian materi kurang menarik, siswa sulit memahami pelajaran. Bahan yang digunakan oleh guru untuk memberikan materi tidak sesuai dengan kurikulum. Dengan aplikasi e-learning berupa website ini, akan dapat membantu guru baik guru bahasa inggris tersebut maupun guru pengganti dan juga dapat membantu para siswa dalam belajar. Karena materi yang disampaikan dalam kontek website sudah mengacu pada kurikulum bahasa inggris, dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP . Sehingga tidak dimungkinkan terjadi pemberian materi yang tidak sama.

Membangun media pembelajaran akan lebih mudah apabila telah memiliki rancangan konsep agar pembuatan aplikasi lebih mudah, terarah, dan terkoordinir. Tujuan yang ingin dicapai berkaitan dengan aplikasi yang dibuat adalah memberikan suatu gambaran yang jelas mengenai pembelajaran bahasa inggris khususnya kelas VII yang diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar bahasa inggris. Supaya lebih menarik aplikasi ini dilengkapi dengan animasi- animasi dan penambahan gambar yang bervariasi agar cukup menarik ditambah input suara yang disajikan secara sederhana didalam media pembelajaran tersebut

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Multimedia

Istilah multimedia berawal dari teater, bukan Komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized dan karya seni manusia

bagian dari pertunjukan. “Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM.” Tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adapter card bagi PS/2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada 1994 diperkirakan ada lebih dari system multimedia di pasara. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan mengabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (Video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi.

2.2 Struktur Aplikasi Multimedia dan langkah pengembangan Multimedia

Struktur aplikasi Multimedia ada 4 yaitu :

1. Struktur Linear
2. Struktur Hierarki
3. Struktur Piramida
4. Struktur Polar Siklus pengembangan multimedia berdasarkan Raymon Mc Leod dapat dilihat dalam bagan seperti di bawah ini :

2.3 Media Pembelajaran

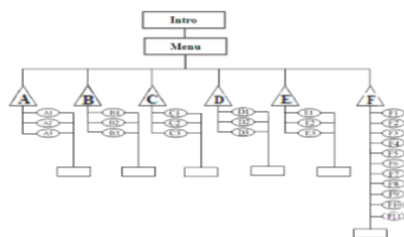
Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harafiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media menurut Heinich dalam Rusman, dkk (2013:169) alat saluran komunikasi, Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan ketrampilan. Dalam hal ini selain media sebagai sumber belajar, media juga sebagai penyalur pesan dari bahan pelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

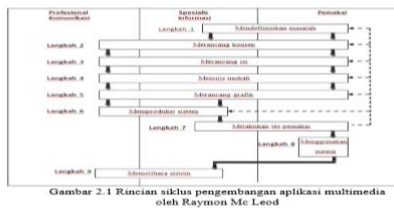
3.1 Merancang Isi Aplikasi

Isi dari pembuatan aplikasi multimedia ini mencakup perpaduan antara teks, gambar, suara dan animasi. Agar terkesan lebih menarik suara digunakan untuk mendukung secara audio dan visual juga digunakan untuk mengirini gambar. Gambar merupakan komponen yang sangat penting untuk mendukung visualisasi yang digunakan sebagai

background, tombol dan lain-lain. Sedangkan teks digunakan untuk menjelaskan materi yang ada dalam aplikasi tersebut dan animasi berperan untuk menarik minat belajar. Diagram aplikasi yang digunakan dalam aplikasi yang dibuat adalah bentuk hierarki. Aplikasi ini dirancang dalam bentuk menu-menu pilihan sederhana. Menu-menu yang diterapkan dalam aplikasi ini nantinya dapat digunakan untuk memperoleh / menampilkan informasi tentang materi yang ada dalam aplikasi tersebut. Kegiatan dalam merancang isi dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Perancangan Desain Struktur Aplikasi Model Hierarki



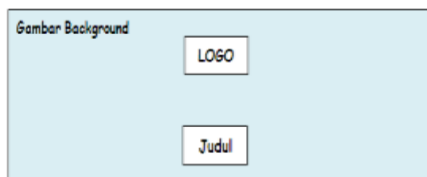
Gambar 2.1 Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia oleh Raymon McLeod

3.2 Merancang Naskah

Perancangan naskah pada multimedia pembelajaran interaktif ini terdiri dari :

1. Intro

Halaman Intro berisi background, animasi logo dimana logo SMP juga difungsikan sebagai tombol untuk masuk ke halaman menu dan, teks sebagai judul dari aplikasi yang dibuat.



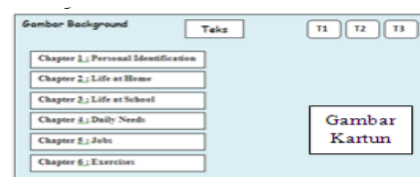
Gambar 3.2 Rancangan Halaman Intro

2. Menu

Menu terdiri dari :

- Chapter 1 Personal Identification
- Chapter 2 Life at Home
- Chapter 3 Life at School
- Chapter 4 Daily Needs
- Chapter 5 Jobs
- Chapter 6 Exercises

Halaman Menu Utama berisi background, teks berupa chapter 1- 6, tombol sound (untuk menghidupkan / mematikan backsound), tombol home (digunakan untuk melink kehalaman yang dituju), tombol exit (keluar), dan backsound. Masing-masing chapter dibuat sebagai tombol navigasi untuk menampilkan sub menu yang ada dibawahnya.



Gambar 3.3 Rancangan Halaman Intro

3.3 Merancang Grafik

Bagian ini berisi proses pembuatan elemen-elemen yang diperlukan dan juga melakukan penggabungan dari beberapa software yang digunakan. Tahapan ini adalah tahapan membangun dan mengembangkan aplikasi sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Bagian ini merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan desain grafik yang mendukung semua dialog, membuat animasi yang sesuai dengan tema, membuat text sebagai penyampaian pesan dan juga animasi.

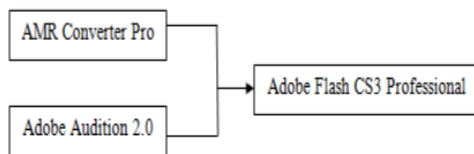
Tahap ini bisa dimulai dengan mengerjakan komponen gambar terlebih dahulu, akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk pengerjaan animasi maupun komponen pendukung lainnya. Pekerjaan ini dilakukan perhalaman atau pertampilan baru kemudian dilakukan pemberian scripting maupun link antar halaman. Bagian background yang digunakan pada setiap halaman adalah sama yaitu menggunakan warna yang bergradasi radial yaitu menggunakan warna biru dan putih. Pada backsound, sound yang digunakan pada setiap halaman adalah sama yaitu sound daily yang di download dari internet kemudian di edit dengan menggunakan Audition 2.0. Sound tersebut bisa di on / off.

3.3 Hasil Implementasi

1. Memproduksi Sistem

Tahapan ini berisi mengenai dilakukannya proses pembuatan elemen-elemen yang diperlukan, melakukan penggabungan dari beberapa software yang digunakan, serta membangun dan mengembangkan aplikasi, sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Bagian ini merupakan kegiatan yang meliputi tentang pembuatan desain grafik yang mendukung semua dialog, membuat sound atau hasil rekaman, membuat animasi, dan membuat text sebagai penyampaian pesan dan juga animasi.

Tahap ini dimulai dengan mengerjakan rekaman suara atau sound terlebih dahulu, lalu membuat komponen gambar, akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk pengerjaan animasi maupun komponen pendukung lainnya. Proses pembuatan dilakukan perhalaman atau pertampilan baru kemudian dilakukan pemberian scripting maupun link antar halaman.



Gambar 4.1 Siklus software yang dipakai

Gambar yang digunakan dalam aplikasi ini diambil dari buku bahasa Inggris English for Junior High School Student yang digunakan sebagai panduan dalam pembuatan aplikasi daily activity. Gambar-gambar yang dibutuhkan di scan terlebih dahulu dengan resolusi 600 dpi, kemudian diedit dengan menggunakan program Nero PhotoSnap Viewer Essentials.

Gambar tombol sound, petunjuk, home, back, quit dibuat langsung di dalam software utama yaitu Adobe Flash CS3 Professional.

2. Membuat dan mengolah Grafik Background

Pembuatan suatu system tidak lepas dari perancangan. Rancangan dianggap perlu karena dengan rancangan yang baik kemungkinan besar hasil yang diinginkan akan tercapai lebih maksimal. Selain itu dengan rancangan yang baik pembuat system dalam kasus ini adalah programmer tentu akan lebih dipermudah dalam pembuatan system tersebut.

Software yang digunakan untuk mengolah grafik pada aplikasi multimedia sebagai media

pembelajaran untuk siswa adalah Adobe Flash CS3 Profesional.

3. Mengolah Suara

Proses editing suara diperlukan untuk mendapatkan suara yang sesuai dengan kebutuhan. Proses editing suara meliputi memotong suara, menyambung, meredam noise atau pemberian efek. Langkah dalam membuat sound terlebih dahulu dilakukan dengan perekaman suara dengan HP Samsung F250 kemudian hasil rekaman ditransfer ke netbook untuk di ubah formatnya terlebih dahulu dengan AMR Converter Pro kemudian di edit dengan menggunakan software Adobe Audition 2.0. Proses perubahan format dilakukan karena format sound hasil rekaman dari HP Samsung F250 .AMR tidak dapat diimport ke dalam software Adobe Audition 2.0, jadi format AMR diubah ke .WAV menggunakan software AMR Converter Pro d

3.4 Hasil Sistem

Setelah melewati beberapa proses pembuatan aplikasi, maka telah didapatkan aplikasi sebagai berikut :

1. Halaman pertama



Gambar 4.7 Tampilan Akhir Intro

1. Halaman Inti

Pada menu utama ini akan muncul enam menu dan satu tombol keluar yang beranimasi muncul satu persatu dan disusul kata bangun datar diatas tombol-tombol. Menu itu terdiri dari menu materi, menu latihan, Tombol Music dan tombol keluar.

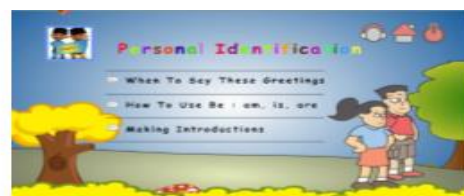


Gambar 4.8 Tampilan Akhir Menu

2. Halaman dalam menu Daily Activity

Halaman menu bangun menampilkan 6 submenu materi.

a. Halaman Personal Identification



Gambar 4.9 Halaman Personal Identification

b. Halaman Life At Home



Gambar 4.10 Halaman Life At Home

c. Halaman Life At School



Gambar 4.11 Halaman Life At School

d. Halaman Daily Needs



Gambar 4.12 Halaman Daily Needs

e. Halaman Jobse. Halaman Jobs



Gambar 4.13 Halaman Jobs

f. Halaman Excercise /Latihan



Gambar 4.14 Halaman Excercise/ Latihan

IV. KESIMPULAN

Pembuatan media pembelajaran ini diharapkan nantinya bisa menjadi media belajar bagi siswa SMP . Maka dapat diambil kesimpulan mengenai

“Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris “Daily Activity” Tingkat SMP , antara lain :

1. Adanya aplikasi multimedia ini dapat memberikan peranan kemudahan bagi para guru dalam menjelaskan materi pelajaran bahasa inggris dan para siswa dapat dengan mudah belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Media pembelajaran Bahasa Inggris ini dibuat dalam bentuk Multimedia Interaktif yang dilengkapi dengan animasi multimedia yang dapat merangsang minat para siswa untuk belajar , sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa.

DAFTAR REFERENSI

Purwoko, Herudjati. 2002. *Stepping Stone: English for Junior High School Student*. Jakarta : ESIS.

Rusman, dkk, 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesional guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo

Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi Offset

Tim. 2006. *Mahir dalam 7 hari Macromedia Flash Pro 8*.Yogyakarta : ANDI.

IDENTITAS PENULIS

Nama : Ir. H. Riswan. MMSi
 NIP/NIK : 92.003
 TTG : Medan / 22 September 1967
 Golongan / Pangkat : IIIc
 Jabatan Fungsional : Lektor
 Alamat : Jl.Kol Abunjani Sipin Jambi
 Telp./Faks. : 0741-668723 / 0741-668726
 Alamat Rumah : Jl. Letkol.Hasan Efendi no.57
 Telp. : 081366021050