

5. Muhlis,Ahmad dan Dita Anggraini: **Membangun Aplikasi Penjualan Tunai dan Kredit dengan Microsoft Access**, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2010.
6. Harmi,Asih Widi dan Ridwan Sanjaya, **Membuat Aplikasi Manajemen Stok Gudang (Warehouse) dengan Access 2007**, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2010.

**ALAT BANTU AJAR BAHASA INGGRIS INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK
SEKOLAH DASAR KELAS 1 BERBASIS MULTIMEDIA**

Oleh:

Tamrinsyah, M.Kom, dan Dedy Iskandar

STMIK Nurdin Hamzah Jambi

e-mail : duoangso@yahoo.com

ABSTRAKSI

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat berarti dalam setiap kehidupan. Pendidikan yang layak, bermutu, berkualitas dan kreatif sangat mendukung untuk menciptakan manusia-manusia cerdas. Misalnya memberikan pendidikan dari sejak dini dengan begitu dimasa depan nanti para generasi muda mampu mengimbangi kemajuan zaman. Materi pendidikan belajar siswa yang semakin banyak, sulit dan bervariasi kadang membuat siswa kurang bersemangat dan sedikit bosan dengan cara belajar mengajar yang monoton. Teknologi multimedia dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dan alat Bantu ajar dalam upaya kemajuan belajar mengajar yang kreatif, selain memudahkan para pengajar dalam menyampaikan materi, ditujukan juga agar siswa bisa lebih termotivasi, bersemangat belajar, kreatif akan pengetahuan teknologi yang semakin berkembang pesat. Dengan dibangun nya alat bantu ajar diharapkan dapat membantu pembelajaran. Data di peroleh dari studi literatur dan wawancara langsung dengan narasumber. Informasi yang di butuhkan yaitu materi pelajaran Bahasa Inggris pada anak kelas 1 sekolah dasar. Adapun tools yang digunakan adalah Macromedia Flash 8, Macromedia Swishmax. Hasil akhir penelitian ini adalah alat Bantu ajar dalam bentuk CD multimedia belajar bahasa Inggris Indoensia untuk sekolah dasar kelas 1. Media ini bisa digunakan sebagai alat Bantu ajar untuk anak-anak sekolah dasar kelas 1 untuk lebih membangun semangat belajar dan kretifitas mereka.

Kata kunci : Alat Bantu Ajar, Multimedia, Pendidikan, Teknologi.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa Inggris sebenarnya memang agak sedikit rumit, mulai dari pengejaan hurufnya sampai dengan cara penyebutan kosa katanya. Namun apabila dipelajari dengan baik dan benar maka hal itu tidak akan menjadi masalah. Banyak yang mengatakan bahwa bahasa Inggris sangat menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Sesuatu hal apabila diajarkan dengan baik dari sejak kecil maka akan mendapatkan hasil yang baik pula.

Dilihat dari metode pembelajaran yang ada sekarang, menulis di papan tulis lalu menerangkan, cara belajar seperti ini terkesan monoton dan biasanya membuat siswa bosan. Perkembangan ilmu teknologi dan komunikasi semakin maju, untuk itu dengan berkembangnya ilmu teknologi dan komunikasi tenaga pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan agar setiap materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan dapat dimengerti oleh para siswa. Biasanya kemampuan anak-anak dalam menerima materi berbeda-beda, ada yang cepat menangkap penjelasan dan ada juga yang sedikit lambat mengerti. Untuk itu diperlukan sebuah alat bantu ajar yang dapat memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi dengan visualisasi dan gambar-gambar ataupun alat peraga yang bisa menarik minat dan semangat para siswa.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana membangun alat bantu ajar untuk anak-anak sekolah dasar kelas 1 berbasis *Multimedia*?”. Maka akan dicoba untuk membuat suatu sistem alat bantu ajar bahasa Inggris dengan menggunakan alat bantu ajar yang berbasis *multimedia*?

1.3 Tujuan Penelitian

3. Untuk membangun alat bantu ajar bahasa Inggris - Indonesia untuk siswa sekolah

dasar kelas 1 yang berbasis multimedia

4. Untuk memacu tenaga pendidik dan siswa agar lebih berkembang dalam hal ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

3. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk anak-anak dalam belajar bahasa Inggris.
4. Siswa menjadi lebih bersemangat belajar dan mudah menerima materi yang diajarkan.
5. Alat bantu ajar yang dibangun dapat Membantu dan mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi dan pelajaran bahasa Inggris kepada siswa dengan mudah.
6. Peneliti juga dapat mengembangkan pengetahuannya dalam pemrograman animasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *Macromedia Flash 8.0*.

1.5 Batasan Masalah

7. Alat bantu yang dibangun yaitu alat bantu belajar bahasa Inggris Indonesia untuk anak-anak sekolah dasar kelas 1.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Alat Bantu Ajar

Alat Bantu ajar adalah suatu media yang dapat membantu dalam pembelajaran. Media yang dapat mempersingkat penyajian materi pembelajaran yang kompleks, misalnya dengan bantuan video atau gambar, dengan demikian, informasi dapat disampaikan secara menyeluruh dan sistematis kepada siswa..

2.2 Sumber dan Bahan Ajar

Sumber belajar adalah tempat asal-usulnya bahan ajar di peroleh misalnya buku atau tempat yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar (misalnya alam sekitar dan manusia sumber). Pemillihan alat Bantu/media/sumber belajar harus benar-benar di dasarkan atas pertimbangan fungsi dan bukan sekedar untuk memenuhi gengsi. Artinya, kehadiran alat Bantu/media/sumber belajar harus benar-benar di manfaatkan secara optimal dalam rangka membantu siswa untuk belajar dengan sebaik-baiknya.

2.3 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

Multimedia yang mengandung unsur interaktivitas biasa disebut multimedia interaktif.

III. ANALISIS KEBUTUHAN

3.1 Kebutuhan Masukan

1. Gambar – gambar yang mendukung materi belajar bahasa Inggris kelas 1 sekolah dasar meliputi gambar dari menu *Reading and Listening*, menu *Noun*, menu *Verb*, menu *Adjective*.

2. Menu soal latihan *Quiz* dan Video menu *Singing*

3.2 Kebutuhan Proses

2. Menampilkan visualisasi gambar, meliputi menu *Reading and Listening*, menu *Noun*, menu *Verb*, menu *Adjective*.
3. Menampilkan visualisasi soal latihan *Quiz* dan Video *Singing*.

3.3 Kebutuhan Keluaran

5. Informasi tentang gambar yang dijelaskan meliputi gambar dari menu *Reading and Listening*, menu *Noun*, menu *Verb*, menu *Adjective*.
6. Informasi pembahasan Soal latihan *Quiz* dan video dari menu *Singing*.

3.4 Kinerja Yang Diharapkan

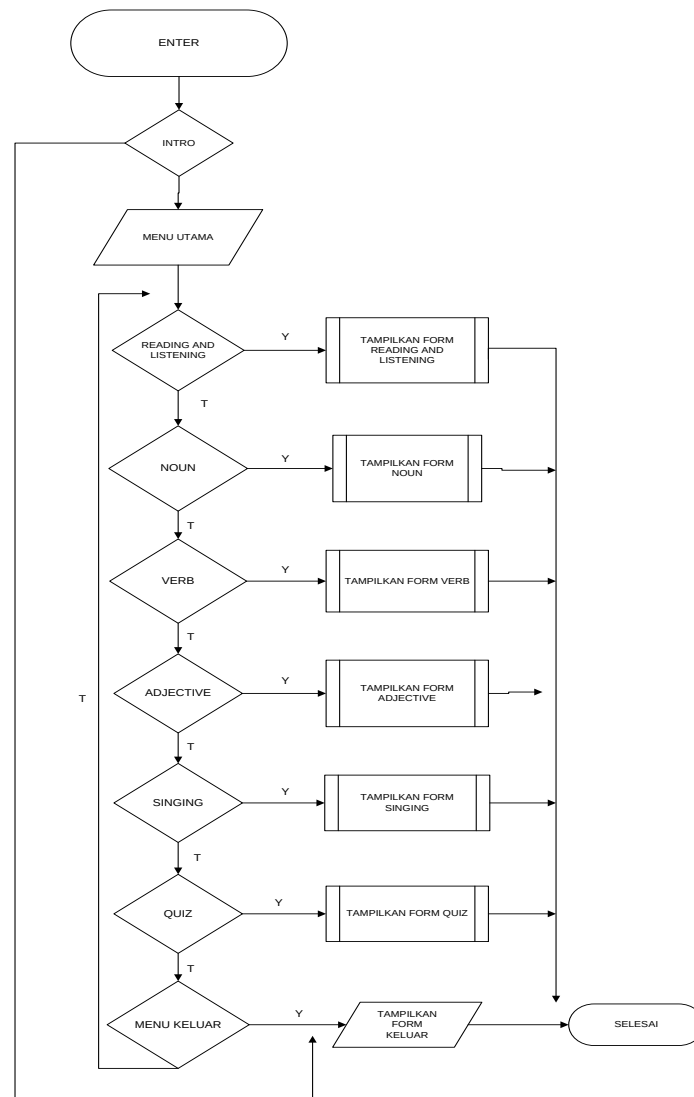
Dengan adanya alat bantu ajar ini di harapkan alat bantu ajar bahasa Inggris Indonesia untuk kelas 1 sekolah dasar ini mampu membantu kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dan memudahkan tenaga pendidik dalam penyampaian materi. Selain itu pemahaman siswa akan materi yang di sampaikan lebih maksimal dan minat serta semangat belajar siswa akan menjadi semakin bertambah dari pada sebelumnya yang terasa monoton dan membosankan.

IV. PERANCANGAN

4.1 Flowchart

Flowchart adalah representasi grafik dari langkah-langkah yang harus di ikuti dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang terdiri atas sekumpulan simbol, di mana masing-masing simbol mempresentasikan suatu kegiatan tertentu. Flowchart di bawah ini akan

menggambarkan bentuk sistem aliran data dari alat bantu ajar bahasa Inggris untuk kelas 1 sekolah dasar :



Gambar 4.1 Flowchart Menu Utama.

Didalam perancangan alat bantu ajar ini dapat di lakukan dengan beberapa tahapan berikut ini :

1. Concept

Tahapan ini menentukan konsep dari alat bantu ajar yang akan dibangun. Pada tahapan ini dianalisa tujuan dari pembangunan animasi multimedia. Tujuan ditentukan berdasarkan Materi Ajar beserta materi yang akan diajarkan, selanjutnya menentukan objek multimedia yang akan digunakan, serta menentukan bentuk atau hasil alat bantu ajar yang diinginkan apakah Linier atau Non-Linier.

2. Design

Tahapan dimana dilakukan perancangan terhadap alat Bantu ajar yang akan dibangun dengan melakukan pembuatan Skenario dan Storyboard alat Bantu ajar.

➤ **Pembuatan Skenario**

Pembuatan skenario adalah dengan menyusun materi yang akan diajarkan pada setiap pertemuan pembelajaran beserta cara penyampaianya dengan memberikan dekarya ilmiah materi dan media penyampainya dengan menggunakan Suara, Gambar, Animasi, atau Video

➤ **Pembuatan Storyboard**

Storyboard dibuat untuk menjelaskan Skenario secara lebih detail dari detik demi detik. Storyboard menjelaskan tentang susunan materi yang disampaikan pada detik demi detik beserta suara, grafis, animasi, dan video yang dibutuhkan.

3. Material Collection

Tahapan pengumpulan objek yang akan digunakan berdasarkan konsep dan rancangan. Pada tahapan ini pengumpulan objek dapat dilakukan berupa :

- Pembuatan Text
- Pengumpulan/Koleksi Text
- Pembuatan Grafis
- Pengambilan Gambar
- Pengumpulan Suara
- Editing Suara
- Pembuatan atau Capture Video
- Editing Video
- Penganimasian

➤ **Pembuatan Objek Multimedia**

Pembuatan objek multimedia dilakukan dengan menggunakan Hardware dan Software berbasis Multimedia. Dalam pembuatan objek multimedia, dirancang objek-objek yang akan digunakan dalam alat Bantu ajar seperti Animasi, Video, Suara, Grafis atau gambar, dan Narasi.

4. Assembly

Tahapan perakitan objek yang telah dibuat pada tahapan Material Collection dengan melakukan pengabungan Animasi, Video, Suara, dan Grafis menjadi suatu keselarasan dalam tampilan maupun suara. Tahapan perakitan dilakukan dengan melakukan pemrograman terhadap susunan objek berdasarkan Storyboard yang telah dirancang.

➤ **Pengabungan Suara Grafis dan Animasi**

Setelah objek dibuat dengan menggunakan perangkat yang diperlukan maka dilakukan proses penggabungan seluruh objek multimedia yang telah dibangun menjadi satu kesatuan dalam alat bantu ajar.

5. Testing

Melakukan pengujian terhadap program yang dibuat dengan melakukan "Running Program" yang diujikan apakah mengalami "error message". Serta menguji urutan program dengan kesesuaian skenario dan storyboard. Jika ternyata terjadi ketidaksesuaian maka akan dilakukan perbaikan dengan meninjau kembali perancangan dan melakukan tahapan berikutnya sampai terjadi kesesuaian.

6. Distribution

Tahapan dimana hasil alat Bantu ajar akan disebar luaskan atau penyimpanan hasil. Pada tahapan ini hasil produksi dapat disimpan dalam media CD dalam bentuk CD Program atau Video CD. Dengan penentuan ini maka diharapkan pendistribusian menjadi lebih mudah.

➤ **Pengepakan/Pendistribusian**

Setelah Alat bantu ajar terbentuk tinggal penentuan media pendistribusiannya. Beberapa media pendistribusian yang dapat dipilih untuk alat Bantu ajar :

- a. Format VCD/DVD berbasis Menu
- b. Aplikasi CD Interaktif

V. HASIL IMPLEMENTASI

Dalam perancangan aplikasi Alat Bantu Ajar Bahasa Inggris Indonesia Untuk Anak-anak Sekolah Dasar Kelas 1 ini, menggunakan Pemrograman *Macromedia flash 8* perancangan form dan menu diantaranya :

5.1 Tampilan Menu Intro



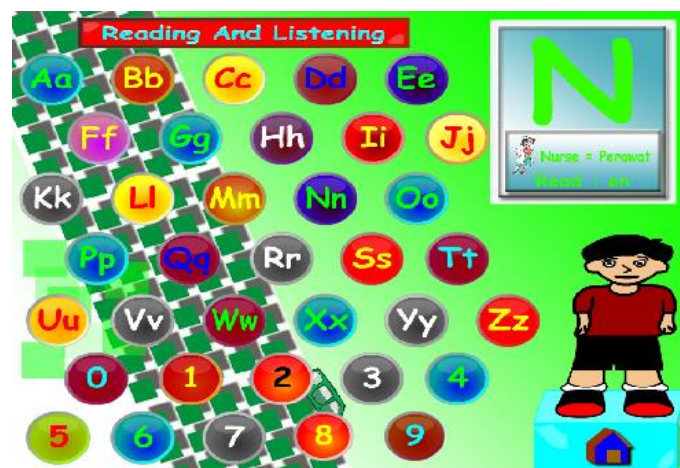
Gambar 5.1 Tampilan Menu Intro

5.2 Tampilan Menu Utama



Gambar 5.2 Tampilan Menu Utama

5.3 Tampilan Menu Reading and Listening



Gambar 5.3 Tampilan Menu Reading and Listening

5.4 Tampilan Menu Noun



Gambar 5.4 Tampilan Menu Noun

5.5 Tampilan Menu Verb



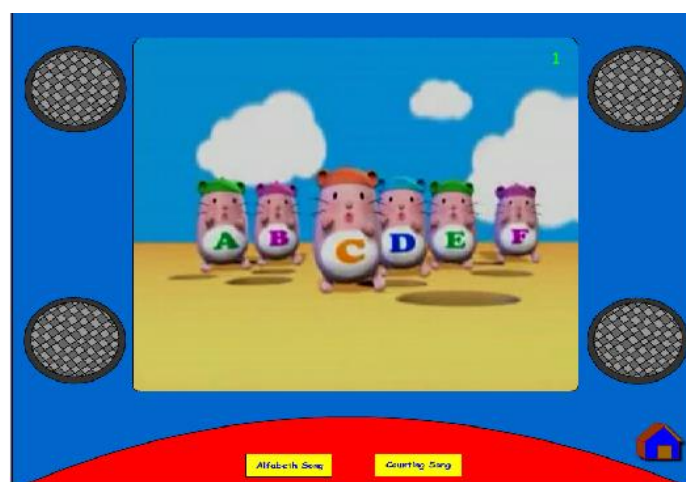
Gambar 5.5 Tampilan Menu Verb

5.6 Tampilan Menu Adjective



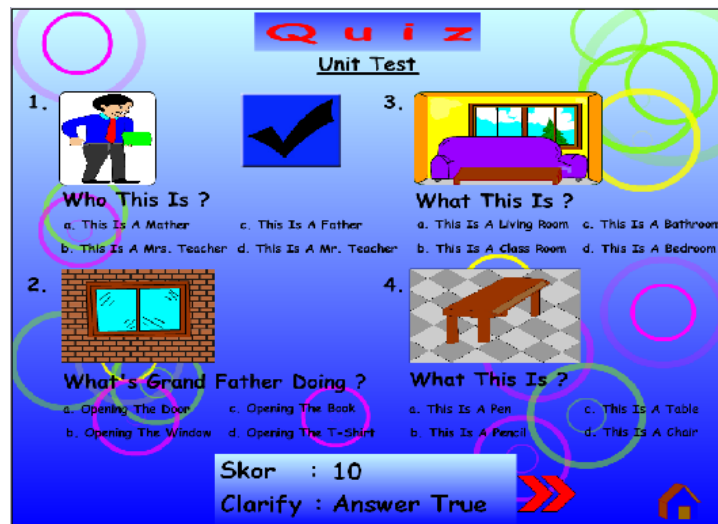
Gambar 5.6 Tampilan Menu Adjective

5.7 Tampilan Menu Singing



Gambar 5.7 Tampilan Menu Singing

5.8 Tampilan Menu Quiz



Gambar 5.8 Tampilan Menu Quiz

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi perangkat lunak, maka disimpulkan sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak sekolah dasar kelas 1.
2. Dengan dibuatnya alat Bantu ajar yang berbasis multimedia memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa, dan siswa menjadi lebih bersemangat dan materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik dapat diterima dengan baik secara cerdas dan maksimal.

3. Dengan adanya alat bantu ajar ini semoga dapat meningkatkan semangat belajar bagi anak-anak kelas 1 sekolah dasar.

6.2 **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka penulis dapat memberikan saran- saran sebagai berikut:

1. Untuk lebih menunjang dalam pengoperasian alat Bantu ajar ini, disarankan untuk menggunakan sistem komputer dengan perangkat hardware yang sesuai dan mendukung program ini, dengan kapasitas memori dan hardisk yang lebih cukup.
2. Sebaiknya diadakan pengawasan dan perawatan terhadap alat Bantu ajar yang baru dirancang agar dapat dilihat apakah ada kekuranganya sehingga dapat segera kembali diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal.
3. Dengan menggunakan Macromedia Flash 8, alat bantu ajar yang dibuat akan lebih menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adnyana, M. A. **Animasi Flash Dengan SwishMax Bagian I**. Kuliah Berseri IlmuKomputer.com.
2. Adri, M. **Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Media Pembelajaran**. Komunitas Elearning IlmuKomputer.com, 2008.
3. Darudianto, S. Agustin, H. Yanti, M. D. Sujanto, D. **Analisis dan Perancangan Aplikasi Perangkat Ajar Berbasis Multimedia Dengan Studi Kasus : "Mata Kuliah Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi"**, SNSI06, hal-037, November 2006.
4. Jogiyanto, Prof. Dr. **Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis**, -Ed. III.- Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET 2005.
5. Mukarto. **Grow with English 1** Erlangga 2006.
6. Yudhiantoro, D. **Membuat Animasi WEB dengan macromedia FLASH professional**
8. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2006.