

## Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Menggunakan Aplikasi Adobe Flash ( Studi Kasus SDN 58/X Teluk Majelis)

Nilawati<sup>1</sup>, Merti Megawaty<sup>2</sup>, Andre Ramadhani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sistem Informasi, Universitas Nurdin Hamzah

E-mail : <sup>1</sup>nilawatinh93@gmail.com

### *Abstrak*

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mengetahui penilaian ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran, mengetahui penilaian terhadap media pembelajaran, dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi dan siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan di SDN 58/X Teluk Majelis. Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari 7 tahapan yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi produk, tahap revisi desain, tahap ujicoba produk, dan tahap revisi produk. Hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash* untuk keterampilan membaca Bahasa Inggris kelas VI. Hasil Akhir kualitas media pembelajaran Bahasa Inggris ini menurut ahli media 90% untuk persentase kualitas media dengan kategori sangat baik, dan ahli materi menilai 75% untuk persentase kualitas media dengan kategori baik, guru bahasa inggris menilai 95% untuk persentase kualitas media dengan kategori sangat setuju, dan terakhir penilaian dari peserta didik 85% untuk persentase kualitas media dengan kategori sangat setuju.

**Kata Kunci :** *Media pembelajaran bahasa inggris berbasis multimedia, kelas VI*

### *Abstract*

*This development research aims to develop interactive multimedia-based learning media ,earning about media experts, to find out media and material experts assessment towards the learning media, to find out Grade 6 students of SDN 58/X of Teluk Majelis assessment toward learning media, and to find out the appropriateness of learning media based on the media experts, material experts, and students assessment. The method used in this research is research and development. This research was conducted in State Government Elementary School 58/X, Teluk Majelis. The research procedure is carried out with 7 stages, namely the potential and problem, the data collection, the product design, the product validation, the design revision, the product trial, and the product revision. The result of this study is interactive multimedia-based of English learning using Adobe Flash applications for grade VI English reading skills. The final results of this English learning quality according to media experts, 90% for media quality percentage is in very good category, and material experts rate 75% for the media quality percentage with a good category, English teachers rate 95% for the media quality percentage with the category strongly agree, and finally the students rate 85% for the media quality percentage in the category of strongly agree.*

**Keywords:** *Multimedia-based English learning media, Grade 6*

---

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa SD sampai SMU seringkali merasa kesulitan dalam mempelajarinya, sehingga kemampuan dalam berbahasa Inggris siswa belum terlihat baik, dan pengertian siswa tentang konsep belajar bahasa Inggris menjadi salah. Kondisi ini mengakibatkan prestasi siswa baik secara nasional maupun internasional belum menggembirakan. Rendahnya prestasi ini disebabkan oleh faktor siswa yaitu mengalami masalah secara komprehensif atau secara parsial. Sedangkan guru yang bertugas sebagai pengelola pembelajaran seringkali belum mampu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara bermakna, terkesan monoton tanpa memperhatikan potensi dan kreativitas siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris, guru harus menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa sehingga siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan lebih berkesan dengan pembelajaran yang telah disampaikan.

Pembelajaran yang bervariasi memungkinkan para guru untuk mengembangkannya dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berbasis multimedia. Teknologi terutama multimedia mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Banyak orang percaya multimedia dapat membawa pada situasi belajar yang menyenangkan, kreatif dan tidak membosankan. Dalam proses pembelajaran, selain guru dan siswa, dua unsur yang sangat penting adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran (Istiqlal dkk, 2011:1).

Dengan mengambil metode pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan anak-anak SDN 58/X Teluk Majelis sudah memiliki keterampilan membaca dan menulis bahasa Inggris dengan benar sebelum mereka masuk SMP. Sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, belajar menjadi kegiatan menyenangkan dan menggugah, anak didik dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah tentang materi pelajaran yang mengacu pada ketrampilan berbahasa Inggris.

Pada pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar (SD), peserta didik diajarkan materi dasar bahasa Inggris, dengan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang lebih konkret dan kontekstual. Sangat disayangkan bahwa kurikulum saat ini untuk pelajaran bahasa Inggris tidak ada alokasi waktu, oleh karenanya sekolah memasukkan mata pelajaran ini ke dalam kegiatan ekstrakurikuler. Dari penelitian yang dilakukan peneliti, bahwa jika melihat kedepan akan dibutuhkan sekali pelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini, terutama di Sekolah Dasar (SD), karena Sekolah Dasar juga tidak ingin ketinggalan dan ditinggal oleh kemajuan zaman.

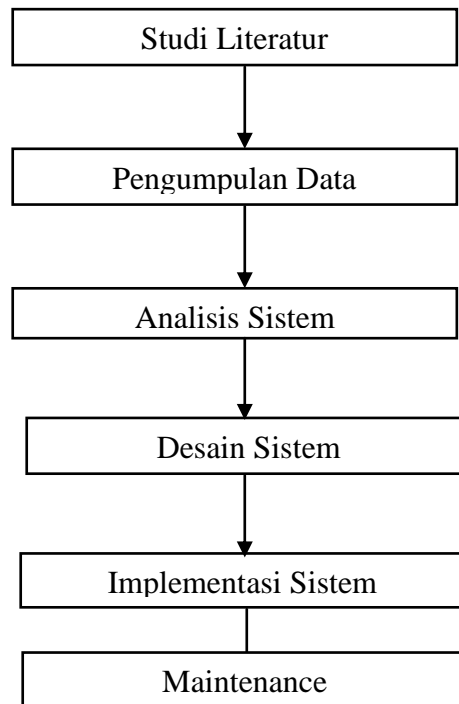
Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk membuat rancangan media pembelajaran interaktif agar dapat membantu SDN 58/X Teluk Majelis dan masyarakat umum khususnya yang berminat untuk memberikan pendidikan kepada anak-anak mereka di usia dini tanpa harus datang langsung ke tempat sekolah. Dengan adanya perancangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mempermudah orang tua calon siswa memperoleh informasi mengenai sarana dan prasarana yang disediakan, materi-materi yang diberikan selama mengikuti proses belajar mengajar. Untuk itu peneliti membuat penelitian yang berjudul **“Media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Multimedia menggunakan aplikasi adobe Flash Pada SDN 58/X Teluk Majelis”**.

## 2. Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2015, h.2), metode penelitian diartikan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan data kegunaan tertentu. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan dengan metode deskriptif.

## 2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya kerangka kerja (*frame work*) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas.



**Gambar 1.** Kerangka Kerja Penelitian  
Sumber : Sugiyono 2013, h.203

Berdasarkan kerangka kerja penelitian tersebut dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap penelitian adalah sebagai berikut :

### 1. Studi literatur

Pada tahap ini penulis melakukan pencarian terhadap landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal, maupun internet yang berhubungan dengan masalah untuk membantu penulis dalam menemukan landasan teori juga sebagai penunjang atau referensi mengenai pendidikan yang akan dilakukan. Studi literatur ditujukan untuk mengumpulkan semua data yang dibutuhkan dalam penelitian sehingga mempunyai landasan yang kuat.

### 2. Pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara melakukan observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi .

#### 1) Pengamatan (observation)

Observasi atau pengamatan dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti bertujuan untuk memperkuat data-data dan mengetahui secara langsung bagaimana mengetahui serta mendapatkan informasi secara langsung proses penentuan pendataan penduduk miskin di desa mentawak baru.

#### 2) Wawancara (interview)

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu.(Sugiyanto.2013, h.231).

#### 3) Analisis Dokumentasi

Analisis dokumentasi adalah kegiatan analisis terhadap catatan peristiwa .

3. Analisis Sistem

Pada tahap ini diharapkan dapat dihasilkan analisa permasalahan yang ada, berupa kendala-kendala permasalahan yang terjadi .

4. Desain Sistem

Pada tahap desain sistem dilakukan perancangan sistem baru meliputi perancangan antarmuka (interface), tabel, input, output, dan diagram menggunakan Microsoft Office Visio serta alat bantu permodelan sistem yaitu Data Flow Diagram (DFD).

5. Implementasi Sistem

Pada tahap ini implementasi sistem, desain sistem pada tahapan sebelumnya diterjemahkan dalam kode-kode dengan menggunakan *Database MySQL* yang sudah ditentukan. Kemudian dilakukan pengujian terhadap unit-unit yang dihasilkan.

6. Maintenance

Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan aplikasi pendataan masyarakat miskin untuk digunakan dan diterapkan, setelah penerapan berjalan maka dilakukan pemeliharaan agar aplikasi dapat terus digunakan tanpa ada kendala.

software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan (Maintenance). Pemeliharaan ini termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan Implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tampilan halaman Menu

Tampilan halaman menu berfungsi untuk melihat materi-materi yang ada di media pembelajaran Bahasa Inggris SDN 58/X Teluk Majelis.. Tampilan Halaman Menu dapat dilihat gambar 2 dibawah ini:





Gambar 2 : Tampilan Halaman Menu

## 2. Tampilan Halaman Login Siswa

Tampilan login ini berisi *form* login untuk siswa pada SDN 58/X Teluk Majelis., Tampilan Halaman Login siswa dapat dilihat gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Login Siswa

### 3. Tampilan halaman Materi

Pada halaman ini kita dapat melihat materi yang ada di media pembelajaran Bahasa Inggris. Tampilan Halaman Materi dapat dilihat pada gambar 4, dibawah ini :



Gambar 4. Tampilan Halaman Materi

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu :. tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap implementasi.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menjadi salah satu sarana bagi peserta didik maupun guru yang sifatnya pilihan tetapi dapat dimanfaatkan untuk menambah pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif, Bahasa Inggris khususnya. Media ini diharapkan bisa memudahkan proses belajar mengajar yang lebih menarik untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif telah dilakukan sesuai prosedur dan hasil penelitian ini telah dinyatakan layak digunakan,

#### Daftar Pustaka

- [1] Anggraeni, Elisabeth Yanaeti. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : CV.Andi Offset
- [2] Muh. Istiqlal, Estina Ekawai dan Syarifatul Fahmi.2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Dalam Pembelajaran Matematika Standar Kompetensi Memecahkan Masalah Yang Berkaitan Dengan Sistem Permasalahan Linier Dan Pertidaksamaan Linier Satu Variable Pada Siswa Kelas X.Yogyakarta. ISBN : 978-979-16353-6-3. (Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika). 3 Desember 2016:MP-481.
- [3] Puspitosari, Heni. 2016. Animasi Grafis Dengan Adobe Flash Pro CS5. Yogyakarta: Skripta Media Creative
- [4] Kristanto, A 2018, “*Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya (Edisi Revisi)*”, Gava Media, Yogyakarta.
- [5] Wahana Komputer. 2017. ShotCourse Mudah Membuat Animadi dengan Adobe Flash CS5. Yogyakarta: Andi Offset.
- [6] Sugiyono, 2019:407 ”*Research and Development*”. Alfabeta, Bandung