

E-LEARNING BAHASA INGGRIS (KOSA KATA DASAR) UNTUK ANAK PRA SEKOLAH BERBASIS MULTIMEDIA

Parno¹, Esti Setyaningsih², Fadly Fatah³

¹Program Studi Manajemen Informatika, ²Program Studi Teknik Informatika,

³Program Studi Sistem Informasi

Universitas Gunadarma

Jl Margonda Raya No 100 Pondok Cina, Depok, 16424

Email: parno@staff.gunadarma.ac.id¹, esti@staff.gunadarma.ac.id², fadly_fatah@gmail.com³

Abstrak

Teknologi pendidikan saat ini semakin maju seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan multimedia, komputer sudah tidak bisa lagi disebut sebuah barang mewah yang hanya digunakan sebagai alat pengolah data saja, namun sudah bisa dimanfaatkan dalam segala hal seperti pada dunia pendidikan. Media pembelajaran yang ada saat ini masih bersifat konvensional dimana media yang digunakan adalah buku dan alat tulis. Aplikasi Multimedia Learning Bahasa Inggris Untuk Anak Pra Sekolah ini merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia elektronik yang bisa dimanfaatkan sebagai alat bantu alternatif untuk mengenalkan kosa kata dalam bahasa Inggris kepada anak pra sekolah dengan metode berbeda yang digunakan dalam dunia pendidikan yang berbasis desktop. Dengan aplikasi ini pengguna dapat melakukan pembelajaran Bahasa Inggris dengan mudah dan dapat dilakukan dimana saja kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu dengan menampilkan konten pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang tentu saja disukai oleh anak-anak pra sekolah. Aplikasi ini juga sekaligus sebagai implementasi dari Green Learning yaitu dengan meminimalisir penggunaan kertas sebagai media belajar. Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber serta melakukan pembuatan aplikasinya yang meliputi mengolah dan menganalisa data yang telah dikumpulkan, merancang tampilan aplikasi, membuat aplikasi, menguji serta mengimplementasi aplikasi. Aplikasi ini sendiri berisi materi pelajaran bahasa Inggris meliputi mengenal nama hewan, mengenal nama benda dan mengenal nama buah. Selain itu di dalam aplikasi ini juga terdapat suara pengucapan dari kata tersebut.

Kata kunci: *E-Learning, Bahasa Inggris, Anak, Multimedia*

1. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan di jaman sekarang sangatlah berbeda dengan pendidikan jaman dahulu. Tingkat kesulitan yang dihadapi oleh anak-anak setiap tahunnya akan mengalami peningkatan. Kurikulum yang diterapkan selalu selangkah lebih maju. Sehingga anak-anak modern jaman sekarang mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran. Sudah menjadi kenyataan dan tidak dapat dipungkiri bahwa komputer mempunyai peranan penting didalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Bidang pendidikan merupakan titik sentral dalam pembentukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Pemerintah Indonesia telah menetapkan wajib belajar 9 tahun dimulai dari Sekolah Dasar (SD) selama 6 tahun dan dilanjutkan ke Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) selama 3 tahun. Pada umumnya seorang anak mulai sekolah ditingkat SD pada usia 6 tahun, namun kita juga perlu memperhatikan pendidikan anak-anak sedini mungkin yaitu jika anak sudah berumur 3 tahun dapat dimasukkan ke dalam Kelompok Bermain (Play Group) dan jika telah berumur 4-5 tahun dapat dimasukkan kedalam Taman Kanak-Kanak(TK).

Pendidikan anak pada usia dini sangat diperlukan karena pada tahap tersebut sistem pengajaran akan mempengaruhi tingkah laku dan pola berfikir anak. Rasa keingintahuan anak akan timbul jikalau ia menemukan sesuatu hal yang baru dan ada kecenderungan ingin mencoba hal tersebut, pada saat itulah seorang anak perlu bimbingan yang tepat. Membaca dan menulis adalah satu hal yang sangat fundamental bagi seorang anak sebelum ia mempelajari hal yang lain. Sampai sekarang media yang sering digunakan dan masih tetap dipergunakan adalah buku dan alat tulis, selain dengan buku media televisi juga dapat dipergunakan. Ada beberapa acara televisi yang

menyiarkan program untuk anak-anak dalam mengenal huruf dan membaca seperti acara Sesame Street, namun salah satu kelemahannya adalah kita harus menyesuaikan waktu kita dengan jam tayang dan episode yang ditayangkan. Kita dapat memanfaatkan teknologi lain yang sedang berkembang pesat yaitu komputer. Perkembangan teknologi telah membuat mesin tersebut bukan hanya sebagai alat hitung dan pemrosesan data saja tapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia dan salah satunya dapat dimanfaatkan didalam dunia pendidikan.

Seorang anak bisa membaca dan menulis lebih interaktif dengan menggunakan komputer. Gambar yang ditampilkan dapat lebih menarik jika dibandingkan dengan hanya menggunakan media buku atau papan tulis. Oleh karena itu diharapkan nantinya anak sedini mungkin mengenal komputer dengan mengetahui cara penekanan tombol-tombol huruf yang ada pada keyboard dan penggunaan mouse.

Namun pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada anak-anak peserta ajar di sekolah, tidak sepenuhnya diterima dan dimengerti oleh anak-anak. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku sebagai panduan dan menjelaskan secara ringkas. Sehingga anak-anak sebagai peserta ajar merasa jenuh dengan pendidikan yang disampaikan oleh guru dan menimbulkan kurangnya minat belajar bagi mereka. Kurangnya minat belajar bagi para anak-anak peserta ajar tentunya menjadi masalah bagi para orang tua dirumah untuk meningkatkan semangat belajar bagi anak-anaknya.

Oleh karena itu, akan dibuat sebuah aplikasi pembelajaran pengenalan Bahasa Inggris berbasis Multimedia yang dalam pembelajarannya akan menyajikan cara yang berbeda. Dengan didukungnya oleh perkembangan teknologi multimedia, masalah yang di hadapi para orang tua dalam hal memberikan pemahaman tentang pengenalan Bahasa Inggris dapat teratasi. Orang tua tidak perlu repot-repot membuka buku sebagai panduan belajar untuk anak-anaknya, cukup dengan membuka aplikasi maka orang tua dapat memberikan bimbingan belajar di rumah dan meningkatkan pembelajaran mengenai Bahasa Inggris pada anak-anaknya. Pembelajaran interaktif dengan tampilan yang menarik tentunya menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak sehingga anak-anak dapat dengan mudah mengingat dan mendapatkan informasi dengan cara yang berbeda dalam pengenalannya terhadap bahasa Inggris tersebut dengan baik serta diharapkan dapat membantu orangtua dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak dengan menggabungkan beberapa elemen multimedia, seperti gambar dan suara.

Dalam aplikasi ini sasaran pengguna software adalah anak-anak yang baru mulai belajar membaca dan mengenal huruf yaitu anak pada usia sekitar 4 sampai 7 tahun yang berada ditingkat TK dan SD kelas 1. Didalam penggunaannya mungkin seorang anak perlu didampingi oleh guru atau orang tua untuk membimbing cara penggunaannya minimal untuk penggunaan yang pertama kali. Dan diharapkan setelah menggunakan software ini anak telah dapat mengenal huruf dan mengetahui cara penggunaan mouse dan letak tombol-tombol alphabet pada keyboard.

Adapun tujuan Pembuatan Aplikasi ini adalah memberikan alternatif lain bagi kalangan guru atau orang tua didalam mengenal kata Bahasa Inggris dan membuat anak sedini mungkin mengenal komputer dengan mengetahui cara penekanan tombol-tombol huruf yang ada pada keyboard dan penggunaan mouse. Dengan pengalihan metode belajar dari konvensional menuju bentuk elektronik akan berdampak pada pengurangan penggunaan kertas dalam melakukan pembelajaran dan hal ini berarti kita turut serta dalam mengimplementasikan konsep green learning.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini penulisan ini adalah dengan studi kepustakaan dan buku-buku yang telah dan penulis baca yang berhubungan dengan masalah penulisan. Selain itu penulis juga melakukan survei dan uji coba baik itu ke kalangan guru maupun ke anak-anak yang menjadi pengguna software ini.

Perangkat yang di dibutuhkan:

Dalam pembuatan program ini diperlukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras (*hardware*) tersebut antara lain, satu buah laptop dengan spesifikasi system operasi Windows Vista, prosesor Intel(R) Core (TM) Duo CPU T6400 @2.00Ghz, RAM

2GB. Sedangkan perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah Microsoft Office 2007 dan Adobe Flash.

Prosedur Pembuatan Aplikasi :

Langkah awal yang penulis lakukan adalah, melakukan proses pembuatan rancangan dan pengkodean untuk membuat Aplikasi sampai implementasi dengan rincian sebagai berikut :

- Perancangan Tampilan Aplikasi
- Perancangan Tampilan Halaman Introduction
- Perancangan Tampilan Halaman Menu
- Perancangan Tampilan Halaman Mengenal Nama Hewan
- Perancangan Tampilan Halaman Mengenal Nama Benda
- Perancangan Tampilan Halaman Mengenal Nama Buah
- Perancangan Tampilan Halaman Benar
- Perancangan Tampilan Halaman Salah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia

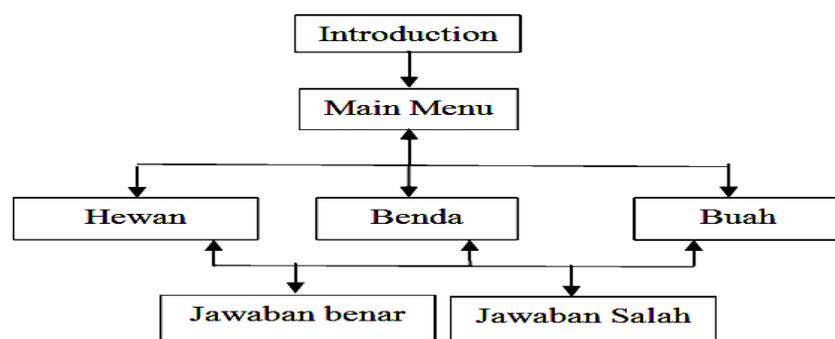
Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. *Multi* berarti banyak atau lebih dari satu, dan *media* dapat diartikan sebagai sarana yang dipakai untuk menyampaikan berbagai informasi. Multimedia dapat dikatakan juga sebagai suatu bentuk baru untuk menggabungkan lebih dari satu media, yang di dalamnya terdapat elemen-elemen teks, gambar, suara dan animasi. Meskipun hanya beberapa aplikasi, multimedia yang hanya mengandung dua elemen di atas pun sudah dapat dikatakan sebagai multimedia. Bila dalam suatu aplikasi multimedia pengguna diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia tersebut disebut dengan Interactive Multimedia (Suyanto, 2003).

Elearning

E-learning merupakan singkatan dari Elektronik Learning, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. Dikatakan oleh Darin E. Hartley bahwa: e-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. LearnFrame.Com dalam Glossary of e-learning Terms [Glossary, 2001] menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa: e-learning adalah system pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer maupun komputer stand alone (Wahono, 2005)

Struktur Navigasi Aplikasi

Aplikasi ineraktif yang dibuat ini berisi halaman intro, halaman menu, halaman mengenal nama hewan, halaman mengenal nama benda, halaman mengenal nama buah. Pada pembuatan program ini, menggunakan struktur navigasi Non Linear (tidak berurut), karena memberikan keinteraksian dan fleksibilitas pemakai dalam mengakses halaman yang tidak terbatas. Seperti tampak pada gambar 3.1.



Gambar 1. Struktur Navigasi Aplikasi

Pembuatan CD Interaktif Pembelajaran Kata Dasar Bahasa Inggris.

Ada dua tahap dalam pembuatan CD interaktif (Chandra, 2006), diantaranya :

1. **Tahap Persiapan** Yang dilakukan yaitu membuat beberapa *layer*, diantaranya : *layer source code*, *layer tulisan tombol*, *layer tombol*, *layer ornament*, *layer huruf*, *layer background*, *layer application*.
2. **Tahap Pembuatan** Ada beberapa halaman yang akan dibuat di dalam aplikasi ini, diantaranya :

Pembuatan Halaman Introduction

Pada halaman ini terdapat animasi text yang merupakan judul dari aplikasi ini, pada bagian bawah terdapat 2 tombol yang menuju ke halaman menu dan tombol exit. Halaman ini disertai dengan background music (gambar 2)

Pembuatan Halaman Menu

Pada halaman ini terdapat animasi motion tween pada awan yang bergerak. kemudian ada beberapa tombol disertai text untuk masuk ke halaman yang akan dituju, pada bagian kanan bawah terdapat tombol exit untuk keluar (gambar 3).



Gambar 2. Tampilan Halaman Introduction



Gambar 3. Gambar Halaman Menu

Pembuatan Halaman Mengenal Nama Hewan

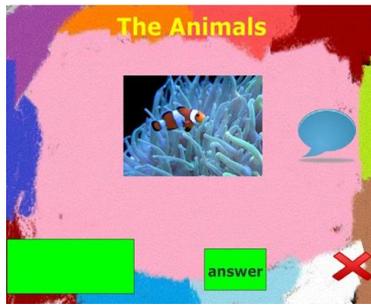
Pada halaman ini terdapat text yang merupakan judul dari halaman ini, kemudian ada gambar hewan yang ditampilkan agar user menjawab pertanyaan dengan jawaban yang tepat. Pada halaman ini disertakan juga suara pengucapan kata hewan tersebut (gambar 4).

Pembuatan Halaman Mengenal Nama Benda

Pada halaman ini terdapat text yang merupakan judul dari halaman ini, kemudian ada gambar benda yang ditampilkan agar user menjawab pertanyaan dengan jawaban yang tepat. Pada halaman ini disertakan juga suara pengucapan kata benda tersebut (gambar 5).

Pembuatan Halaman Mengenal Nama Buah

Pada halaman ini terdapat text yang merupakan judul dari halaman ini, kemudian ada gambar buah yang ditampilkan agar user menjawab pertanyaan dengan jawaban yang tepat. Pada halaman ini disertakan juga suara pengucapan kata buah tersebut (gambar 6).



Gambar 4.
Mengenal Nama Hewan



Gambar 5.
Mengenal Nama Benda



Gambar 6.
Mengenal Nama Buah

Memasukan Suara

- Import suara yang akan digunakan dengan cara *File > Import > Import to Library*
- Pilih suara yang akan anda import. Format file yang bisa anda masukan adalah WAV (Windows), AIFF (Macintosh), MP3 (Windows/Macintosh), jika anda sudah menginstall Quicktime ver 4 keatas anda bisa mengimport suara yang lain yaitu AIFF Windows/Macintosh), Sound Designer II (Macintosh), Sound Only QuickTime Movies (Windows/Macintosh), Sun AU (Windows/Macintosh), System 7 Sounds (Macintosh) WAV Windows/Macintosh). Setelah anda pilih lalu tekan Open.
- Tekan *Ctrl+L* untuk membuka panel *Library*. Klik kanan suara yang anda import di panel library dan pilih linkage.
- Berikan centang pada export for actionsript.
- Ubah identifier sesuai dengan keinginan anda misalnya kita ganti dengan suara1 Jika sudah tekan OK
- Klik layer 1 (layer suara).Masukan script pada layer tersebut.

Spesifikasi Komputer

Penelitian ini membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras yang dibutuhkan adalah satu unit laptop pribadi untuk menginstall Macromedia Flash 8 Professional dengan spesifikasi minimum (Astuti, 2007):

- Intel® Pentium® 3 atau prosesor lain yang diatasnya(kompatibel).
- Sistem Operasi Microsoft 98 SE, Windows 2000, Windows XP, Windows 7 dan Windows Vista.
- 256 MB RAM atau lebih.
- Sisa ruang hard-disk kosong minimal 190MB.

Perangkat lunak yang bisa digunakan selain menggunakan Macromedia Flash 8 Professional adalah :

- Swish 2.0
- Flash MX 2004
- Adobe Flash CS 3, CS4, dan CS5
- dll.

Mem-publish CD Intreraktif menjadi .EXE

Setelah CD Interaktif selesai dibuat, CD Interaktif ini bisa dipublish menjadi berbagai format seperti .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .app dan .mov. Untuk “CD Interaktif Pembelajaran Kata Dasar Bahasa Inggris” ini penulis memilih dipublishmenjadi .exe

Berikut langkah-langkah mem-publish aplikasi flash (Adjie, 2008) :

1. Klik menu File > Publish Settings
2. Pada kotak dialog Publish Settings, tandai kotak Windows Projector untukmembuat file aplikasinya (exe), kemudian klik tombol publish.

Mem-burning file .exe ke dalam CD

Setelah mem-*publish* aplikasi menjadi .exe, tentu saja kita akan mem-burning aplikasi itu ke dalam sebuah CD dan ditambahkan dengan file autorun.inf agar pada saat memasukkan CD ke dalam CD-ROM akan muncul autoplay dari aplikasi yang telah di-*publish* ke dalam bentuk .exe.

Berikut langkah-langkah untuk mem-*burning* dan membuat file autorun :

1. Membuat file autorun.inf
 - Buka NotePad
 - Ketik [autorun] open=namafile.exe (nama file yang sudah di-*publish* menjadi .exe) contoh : [autorun] open=pi.exe Klik Save As
 - Beri nama **autorun.inf** dan pilih Save as type-nya All Files
2. Copy file .exe dan juga autorun.inf ke dalam CD lalu burning.

Uji Coba Aplikasi

Setelah Program “belajar bahasa inggris” selesai dikerjakan, langkah selanjutnya adalah tahap uji coba (*survey*) pada para anak-anak berumur 4-7 tahun tahap ini berguna untuk mengetahui tingkat kesulitan atau kemudahan dalam menjalankan program “CD Interaktif Pembelajaran Kata Dasar Bahasa Inggris”.

4. KESIMPULAN

Dalam Tulisan ini membahas tentang Pembuatan Rancangan Aplikasi Multimedia Learning Bahasa Inggris (Kosa Kata Dasar) Untuk Anak Pra Sekolah yang hasil akhirnya dalam bentuk CD Interaktif yang ditujukan kepada anak-anak Pra Sekolah. Metode pengajaran anak sekarang ini bukan lagi hanya melalui media buku dan papan tulis saja tapi sudah dapat menggunakan media komputer.

Melalui Aplikasi Multimedia Learning yang Interaktif dapat dijadikan alternatif lain bagi kalangan pengajar ataupun orang tua didalam mengajarkan belajar bahasa inggris dengan media komputer yang bila diimplementasikan dapat mengurangi penggunaan kertas sebagai media belajar yang juga merupakan implementasi dari Green Learning.

Dengan Aplikasi ini juga kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik perhatian atau minat anak karena gambar yang ditampilkan lebih dinamis dan dengan disertai efek suara baik itu lagu-lagu yang terdengar selama program ini dijalankan ataupun suara didalam mencontohkan pembacaan kata dasar Bahasa Inggris. Selain itu user dalam hal ini anak-anak usia Pra Sekolah juga dapat mengisi soal-soal yang telah disediakan sebagai evaluasi pembelajaran.

Aplikasi Multimedia Pembelajaran Kata Dasar Bahasa Inggris ini bisa lebih dikembangkan lagi dengan menambahkan isi materi yang bisa berupa jumlah gambar-gambar dan juga lebih dikembangkan lagi dalam hal animasi. Untuk tampilannya bisa diubah menjadi lebih dekat dengan user atau pengguna dan memodifikasi program aplikasi flash dengan aplikasi lainnya sehingga dapat mengikuti kemajuan teknologi yang berkembang dan animasi yang semakin interaktif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, 2006, 7 Jam Belajar Interaktif Flash Professional 8 untuk Orang Awam, Maxikom, Palembang.
- Dwi Astuti, 2007, Teknik Membuat Animasi Professional Menggunakan Macromedia Flash 8, Andi Publisher, Tangerang.
- Romi Satria Wahono, 2005, “Pengantar e-learning dan pengembangannya”, <http://www.ilmukomputer.com>, diakses Mei 2012
- Seno Adjie, 2007, Macromedia Flash Professional 8, Dian Rakyat, Jakarta.
- Suyanto M., 2003, Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Penerbit Andi. Yogyakarta.