

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KAMUS BAHASA INGGRIS  
BERBASIS MULTIMEDIA DI KELAS 1 SDN 298 CABALU**

***MULIMEDIA BASED ENGLISH DICTIONARY LEARNING  
MEDIA DESIGN IN GRADE 1 SDN 298 CABALU***

**Nur Indah Sari<sup>1</sup>, Raden Wirawan<sup>2</sup>, dan Andi Nurul Faizah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis (ITEB) Bina Adinata  
Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan, Indonesia

E-mail: [snurindah89@gmail.com](mailto:snurindah89@gmail.com), [iliraden12790@gmail.com](mailto:iliraden12790@gmail.com), [nf051990@gmail.com](mailto:nf051990@gmail.com)

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Untuk merancang Aplikasi Media Pembelajaran Kamus Bahasa Inggris Berbasis Multimedia pada siswa kelas I SDN 298 Cabalu (2) Untuk menerapkan Aplikasi Media Pembelajaran Kamus Bahasa Inggris Berbasis Multimedia pada siswa kelas I SDN 298 Cabalu (3) Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas I SDN 298 Cabalu setelah penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran Kamus Bahasa Inggris Berbasis Multimedia.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran kamus bahasa inggris berbasis multimedia ini menggunakan metode pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo yaitu Multimedia *Development Life Cycle* (MDLC) dengan tahap *Concept*, *Design* menggunakan *Macromedia Flash* 8.0, *Material Collecting*, *Assembly*, dan *Testing* menggunakan *Black Box*. Adapun metode pengumpulan data pada penelitian dengan tahap-tahap Observasi, Study Pustaka dan Wawancara.

Hasil perancangan media pembelajaran kamus bahasa inggris ini: (1) Tahap perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Kamus Bahasa Inggris Berbasis Multimedia yaitu dengan tahap perancangan input yakni *Unified Modeling Language* (UML) berupa, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Statechart Diagram* dan perancangan output menggunakan *software* Macromedia Flash. (2) Aplikasi Media Pembelajaran Kamus Bahasa Inggris Berbasis Multimedia diterapkan kepada siswa kelas I SDN 298 Cabalu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baru serta telah dilakukan validasi dengan hasil pengujian *black box* dan semua tombol dan ikon berjalan sesuai fungsinya dan Aplikasi ini diserahkan kepada guru kelas I. (3)Tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran kamus bahasa inggris berbasis multimedia pada siswa kelas 1 SDN 298 Cabalu ini meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata jawaban responden terhadap angket atau kuesioner yang dibagikan setelah adanya aplikasi yaitu motivasi belajar siswa kelas 1 SDN 298 Cabalu diperoleh bahwa motivasi belajar siswa meningkat dan berada di 23,96 % dengan kategori “**Setuju**” dan angket atau kuesioner yang di isi oleh guru kelas dengan nilai rata-rata 42,5 % dengan kategori “**Setuju**”.

**Kata Kunci:** Perancangan, Kamus Bahasa Inggris, Multimedia

### **Abstract**

*This study aims to: (1) To design Multimedia Based English Dictionary Learning Media Applications for first grade students of SDN 298 Cabalu (2) To apply Multimedia-Based English Dictionary Learning Media Applications to first grade students of SDN 298 Cabalu (3) To find out the learning motivation of the first graders of SDN 298 Cabalu after using the Multimedia Based English Dictionary Learning Media Application.*

*The research method used in designing this multimedia based English dictionary learning media uses the Luther-Sutopo version of Multimedia development method, namely Multimedia Development Life Cycle (MDLC) with the Concept stage, Design using Macromedia Flash 8.0, Material Collecting, Assembly, and Testing using Black Box. The data collection method in this research is the stages of Observation, Literature Study and Interview.*

*The results of the design of this English dictionary learning media: (1) The design stage of the Multimedia-Based English Dictionary Learning Media Application, namely the input design stage, namely the Unified Modeling Language (UML) in the form of, Use Case Diagrams, Activity Diagram, Sequence Diagram and Statechart Diagram and output design using Macromedia Flash software. (2) The Multimedia Based English Dictionary Learning Media Application is applied to class I students of SDN 298 Cabalu which can be used as a new learning medium and has been validated with the results of the balac box testing and all buttons and icons work according to their functions and this application is submitted to the teacher class I. (3) The level of students' learning motivation after using the multimedia based English dictionary learning media application in the 1st grade students of SDN 298 Cabalu increased. This can be seen from the average respondents' answers to the questionnaires or questionnaires distributed after the application, namely the learning motivation of grade 1 students at SDN 298 Cabalu, it was found that students' learning motivation increased and was at 23.96% with the category "Agree" and the questionnaire or questionnaire which is filled by the class teacher with an average value of 42.5% with the category "Agree".*

**Keywords:** Design, English Dictionary, Multimedia

---

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan yang dilaksanakan oleh bangsa Indonesia tidak terlepas dari tujuan yang ingin dicapai dalam melaksanakan dan mengisi kemerdekaan melalui pembangunan bangsa dan negara. Menurut UU No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan

bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan bagi peranannya dimasa yang akan datang.

Oleh karena itu, berdasarkan penjelasan tentang pendidikan diatas, maka jenis-jenis pendidikan ada 3 yaitu pendidikan formal, pendidikan non formal dan pendidikan informal. Pendidikan Formal adalah jenis pendidikan yang terstruktur dan memiliki jenjang mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, Pendidikan Atas dan Pendidikan Tinggi. Pendidikan Non Formal adalah jalur pendidikan formal yang bisa dilaksanakan secara berjenjang dan terstruktur. Pendidikan Informal adalah jenis pendidikan yang berasal dari keluarga dan lingkungan dimana peserta didiknya dapat belajar secara mandiri

Di Sekolah dasar sebagian besar materi disampaikan secara konvensional sehingga materi terlihat kurang menarik. Pembelajaran dikelas harusnya diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian mereka. Khususnya, pada pembelajaran pengenalan nama hewan, benda, buah dan warna. Anak akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan didalamnya terdapat gambar hewan, benda, buah, warna cerah, gambar dan suara yang menarik perhatian. Pada tahap ini anak akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan salah satu guru di sekolah SDN 298 Cabalu Ibu Irnawati Rasyid, S.Pd. pada tanggal 07 juni 2022 diperoleh keterangan bahwa dimana sistem pembelajaran untuk mengenal nama hewan, benda, buah dan warna bersifat konvensional. Sistem pembelajaran ini kurang menarik karena masih menggunakan buku, papan tulis dan kertas manila yang di bentuk untuk dijadikan objek hewan, benda, buah dan warna.

Hal ini menyebabkan anak sulit untuk memahami apa yang dipelajari, mudah bosan dan bermalas-malasan untuk belajar. Ini terbukti dari cara belajarnya yang sulit memahami

apa yang dipelajari, mudah bosan dan bermalasan untuk belajar. Ini terbukti dari cara belajarnya yang sulit memahami apa yang dibaca dan dilihat dari isi buku tersebut yang terdapat beberapa gambar dan tulisan. Maka dari itu dibutuhkan suatu aplikasi untuk memudahkan anak dan meningkatkan motivasi anak dalam mengenal, mengingat dan memahami nama hewan, benda, buah, dan warna dengan suara, gambar yang menarik. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik mereplikasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun judul penelitian yang dibuat yaitu *“Perancangan Media Pembelajaran Kamus Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Di Kelas 1 SDN298 Cabalu”*

## **2. METODE PENELITIAN**

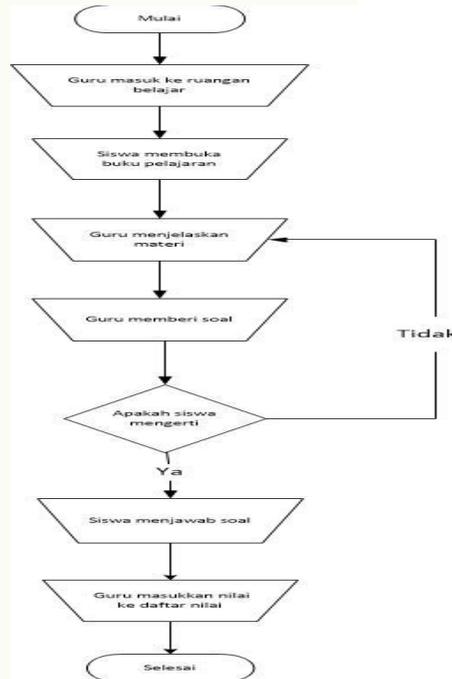
### **A. Penggambaran Sistem**

#### **1. Sistem Yang Sedang Berjalan**

Berikut adalah gambaran sistem berjalan pada pembelajaran disekolah:

- a. Guru masuk ke ruangan belajar dan memulai pembelajaran
- b. Siswa membuka buku pelajaran
- c. Guru menjelaskan materi tentang nama- nama buah, hewan, benda, dan warna dan mengambarkannya pada papan tulis.
- d. Siswa kemudian mencatat materi yang diberikan oleh guru
- e. Guru memberikan soal latihan untuk mengetahui sejauh mana siswamemahami materi.
- f. Siswa kemudian mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.
- g. Kemudian guru memeriksa hasil tugas siswa.
- h. Guru memasukkan nilai siswa ke buku nilai.
- i. Selesai

Adapun penggambaran yaitu sebagai berikut :



**Gambar 1** Sistem Berjalan

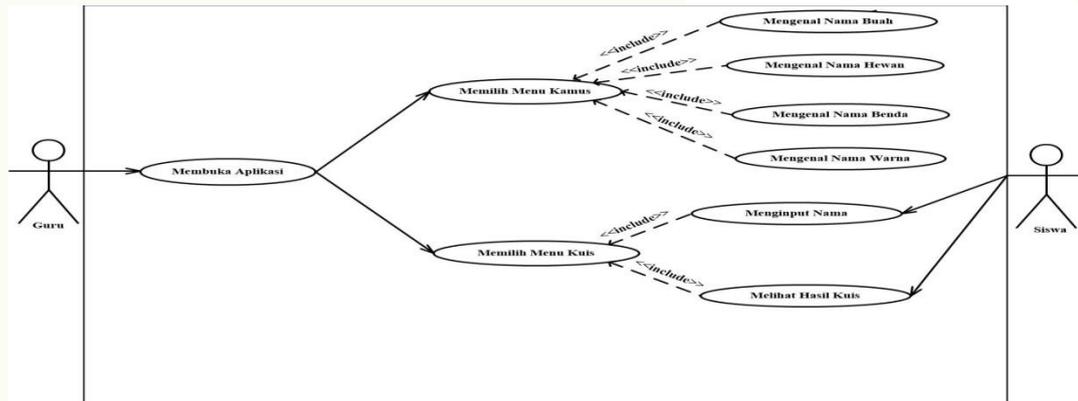
## 2. Sistem Yang Di Usulkan

Adapun sistem yang diusulkan ini adalah sebuah aplikasi perancangan media pembelajaran kamus bahasa inggris berbasis multimedia. Dimana aplikasi ini dibuat sebagai sarana pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar bagi para pelajar.

Berikut adalah gambaran sistem yang diusulkan :

- Mulai membuka aplikasi.
- Membuka dan menampilkan halaman sub menu yang terdapat beberapa tombol yaitu menu kamus, kuis dan keluar
- Pada menu kamus tersebut dapat menampilkan beberapa sub menu untuk melihat beberapa jenis nama buah, hewan, benda, dan warna.
- Membuka halaman menu kuis dengan memulai memasukkan nama, kemudian sistem akan menampilkan halaman pertanyaan dan menampilkan skor setelah semua pertanyaan selesai dijawab.
- Dalam setiap menu pada halaman akhir memiliki tombol home untuk kembali ke halaman menu utama.
- Selesai.

Adapun gambaran sistem yang diusulkan yaitu :



Gambar 2 Sistem yang Diusulkan

### 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia menurut Luther-Sutopo yaitu *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. *Multimedia Development Life Cycle* adalah salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak, yang bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. Dimana metode ini memiliki 5 tahap yaitu *concept*, *design*, *material collection*, *assembly* dan *testing*. (Dewi Tresnawati dan Edi Hidayat, 2017:4)

#### 1. Konsep (*Concept*)

Merumuskan konsep dalam menentukan tujuan dan identifikasi pengguna program. Tujuan dan identifikasi pengguna ini diperlukan untuk mengetahui karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna yang perlu dipertimbangkan karena memengaruhi pembuatan desain. Pada tahap ini juga menentukan jenis aplikasi dan tujuan dari aplikasi yang akan dibuat.

#### 2. Perancangan (*Design*)

Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material untuk program. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Macromedia Flash Professional 8.0*

#### 3. Pengumpulan bahan (*Material Collecting*)

Pembuatan atau penyusunan semua bahan materi multimedia. Bahan-bahan yang sudah didapat selanjutnya dirangkai berdasarkan pada tahap design yang diambil dari *storyboard* dan struktur navigasi. Dalam tahap ini diperlukan kemampuan ahli agar aplikasi yang dibuat mendapatkan hasil yang baik.

#### 4. Perakitan (*Assembly*)

Pembuatan atau penyusunan semua bahan materi multimedia. Bahan- bahan yang sudah didapat selanjutnya dirangkai berdasarkan pada tahap *design* yang diambil dari *storyboard* dan struktur navigasi.

5. Pengujian (*Testing*)

Setelah menyelesaikan tahap *assembly*. Aplikasi yang telah dibuat selanjutnya diuji kemampuan dan kinerjanya dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian yang di gunakan adalah *Black Box*.

#### 4. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian dilaksanakan dengan tahap-tahap sebagai berikut :

1. Observasi

Dalam hal ini observasi dilakukan secara formal maupun informal untuk mengamati secara kualitatif berbagai kegiatan dan peristiwa yang terjadi. Dalam penelitian ini dilakukan bagaimana mengetahui tentang Perancangan Media Pembelajaran Kamus Bahasa Inggris Berbasis Multimedia.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dan informasi dengan menelaah sumber-sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku referensi, literatur, ensiklopedia, karangan ilmiah, serta sumber-sumber lain yang terpercaya baik dalam bentuk tulisan atau dalam format digital yang relevan dan berhubungan dengan objek yang sedang diteliti.

3. Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi lisan yang dilakukan secara terstruktur oleh dua orang atau lebih, baik secara langsung maupun jarak jauh, untuk membahas dan menggali informasi tertentu guna mencapai tujuan tertentu pula. Wawancara (*interview*) memiliki tujuan yang jelas dan memiliki makna yang melebihi maksud dari percakapan biasa. Proses wawancara ini terjadi dengan adanya komunikasi bolak-balik antara pewawancara dengan orang yang diwawancarai, untuk menggali topik tertentu yang dibahas.

Wawancara dilakukan oleh Ibu Nurmiati, S.Pd., M.Pd selaku Kepala sekolah SDN 298 Cabalu.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan bukti dari keterangan yang telah diambil menyerupai gambar.

5. Kuisisioner/Angket

Angket atau kuesioner ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat motivasi belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi dan setelah menggunakan aplikasi

## **5. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM**

Adapun analisis kebutuhan yang digunakan untuk perancangan media pembelajaran kamus bahasa inggris berbasis multimedia yaitu sebagai berikut.

1. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)

a. Laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1.) *Prosesor N3050 HD graphics.*
- 2.) *RAM (memory) 4.00 GB*

b. Keyboard

c. Mouse

d. Printer

e. Speaker

f. Lcd

a. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

- a. Digunakan pada Sistem Operasi (SO) Windows 7.
- b. Macromedia Flash 8.0 digunakan dalam proses pembuatan.

## **6. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Tahap implementasi ini merupakan tahap selanjutnya setelah tahap perancangan, pada tahap ini seluruh perancangan aplikasi yang telah dibuat diterapkan. Implementasi

antarmuka aplikasi dikerjakan dalam bahasa pemrograman multimedia flash 8. Implementasi tersebut dapat dilihat sebagaiberikut :

#### 1. Implementasi Antarmuka Loading Screen

Tampilan yang pertama kali muncul saat aplikasi dibuka adalah tampilan loading. *User* atau pengguna aplikasi pertama kali akan memulai dan melihat menu apa saja yang ada dalam aplikasi media pembelajaran kamus bahasa inggris berbasis multimedia.



**Gambar 3** Antarmuka Menu Loading Screen

#### 2. Implementasi Antarmuka Mulai

Pada menu antarmuka mulai terdapat tombol mulai untuk melanjutkan ke menu Utama.

#### 3. Implementasi Antarmuka Menu Utama

Pada menu utama terdapat tiga menu, yaitu menu kamus, kuis, dan keluar. Ketika pengguna atau *user* memilih salah satu menu maka akan berpindah ke *scene* dan menampilkan menu-menu untuk setiap pilihan.

#### 4. Implementasi Antarmuka Sub Menu Kamus



**Gambar 6** Antarmuka Sub Menu Kamus

Ketika pengguna atau *user* memilih menu kamus maka akan memunculkan halaman menu kompetensi dasar, mengenal nama buah, mengenal nama hewan, mengenal nama benda, mengenal nama warna, dan terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama.

#### 5. Implementasi Antarmuka Sub Menu Buah

Setelah pengguna atau *user* memilih menu mengenal nama buah maka akan menampilkan halaman awal menu mengenal nama buah Anggur, serta terdapat tombol Inggris dan Indonesia yang ketika di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama buah anggur dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, dan terdapat dua tombol bantuan yaitu tombol *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu mengenal nama buah, tombol *next* yang berfungsi untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.



**Gambar 8** Antarmuka Buah Apel

Setelah pengguna atau *user* memilih menu mengenal nama buah maka akan menampilkan halaman awal menu mengenal nama buah Apel, serta terdapat tombol yang ketika di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang kosa kata nama buah anggur dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia, tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol *next* yang berfungsi untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya

6. Implementasi Antarmuk Sub Menu Hewan



**Gambar 9** Antarmuka Hewan Kelinci

Halaman mengenal nama hewan terdapat gambar hewan dan tombol Inggris dan Indonesia yang ketika tombol Inggris di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Inggris, dan ketika tombol Indonesia di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Indonesia serta terdapat dua tombol bantuan yaitu tombol *home* yang berfungsi untuk kembali ke halaman mengenal nama hewan dan tombol *next* berfungsi untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya



**Gambar 10** Antarmuka Hewan Kucing

Halaman mengenal nama hewan terdapat gambar hewan Kucing dan tombol Inggris dan Indonesia yang ketika tombol Inggris di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Inggris, dan ketika tombol Indonesia di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Indonesia serta terdapat dua tombol bantuan yaitu tombol

*back* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *next* berfungsi untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.

#### 7. Implementasi Antarmuka Sub Menu Benda



**Gambar 11** Antarmuka Benda Papan Tulis

Halaman mengenal nama benda terdapat gambar hewan benda berupa papan tulis dan tombol Inggris dan Indonesia yang ketika tombol Inggris di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Inggris, dan ketika tombol Indonesia di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Indonesia serta terdapat dua tombol bantuan yaitu tombol *home* yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu mengenal nama benda dan tombol *next* berfungsi untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.

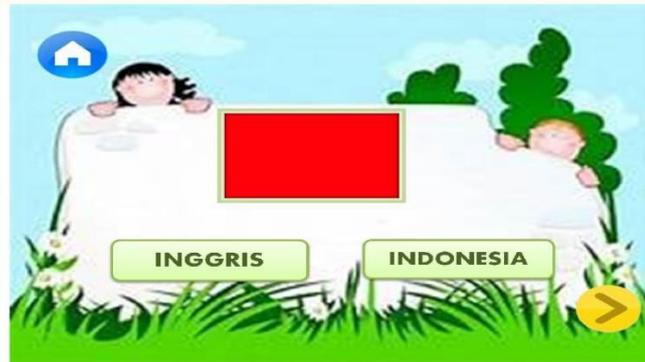


**Gambar 12** Antarmuka Benda Meja

Halaman mengenal nama benda terdapat gambar benda berupa meja dan tombol Inggris dan Indonesia yang ketika tombol Inggris di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Inggris, dan ketika tombol Indonesia di klik

akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Indonesia serta terdapat dua tombol bantuan yaitu tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *next* berfungsi untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya

#### 8. Implementasi Antarmuka Sub Menu Warna



**Gambar 13** Antarmuka Warna Merah

Halaman mengenal nama Warna terdapat gambar Warna merah dan tombol Inggris dan Indonesia yang ketika tombol Inggris di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Inggris, dan ketika tombol Indonesia di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Indonesia serta terdapat dua tombol bantuan yaitu tombol *bhome* yang berfungsi untuk kembali ke halaman menu mengenal nama warna dan tombol *next* berfungsi untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.



### Gambar 14 Antarmuka Warna Hitam

Halaman mengenal nama warna terdapat gambar warna hitam dan tombol Inggris dan Indonesia yang ketika tombol Inggris di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Inggris, dan ketika tombol Indonesia di klik akan mengeluarkan audio yang memberikan informasi tentang nama hewan dalam Bahasa Indonesia serta terdapat dua tombol bantuan yaitu tombol *back* yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *next* berfungsi untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.

### 9. Implementasi Antarmuka Menu Kuis

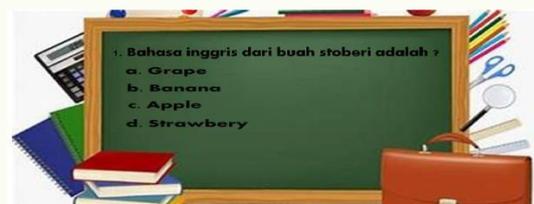
Ketika pengguna atau *user* memilih menu kuis maka akan berpindah *scene* dan membuka halaman kuis yang terdapat perintah untuk memasukkan nama pengguna terlebih dahulu sebelum memulai kuis, serta terdapat tombol yaitu tombol mulai untuk mengkonfirmasi perintah setelah memasukan nama pengguna dan tombol *home* untuk



kembali ke menu utama

### Gambar 15 Antarmuka Menu Kuis

### 10. Implementasi Antarmuka Soal Kuis



### Gambar 16 Antarmuka Soal Kuis



Ketika pengguna atau *user* memilih menu mulai maka akan berpindah ke *scene* dan membuka halaman soal kuis, dalam halaman kuis terdapat 10 soal, soal kuis akan berganti otomatis ketika telah menjawab pertanyaan. Implementasi Antarmuka Keluar

**Gambar 17** Antarmuka Kelur

Ketika pengguna atau *user* memilih menu keluar maka akan berpindah *scene* dan menampilkan halaman keluar.

#### 11. Implementasi Antarmuka Penutup



**Gambar 18** Antarmuka Penutup

Ketika pengguna atau *user* sudah keluar maka akan berpindah

*scene* dan menampilkan halaman penutup

#### 12. Implementasi Penerapan Aplikasi

Implementasi aplikasi ini diterapkan di SDN 298 Cabalu di kelas 1 dengan jumlah siswa 30 orang pada tanggal 14 februari 2022 dimana sebelumnya aplikasi ini sudah divalidasi oleh pak Adi candra S.Kom ,M.Kom dengan hasil dan pengujian blackbox yang dilampirkan pada lampiran halaman 8 dan 9.

#### 13. Implementasi Kuesioner

Angket atau kuesioner ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat motivasi belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi dan setelah menggunakan aplikasi dan implementasi koesioner ini diterapkan di SD 298 Cabalu di kelas 1 dengan jumlah siswa 30 orang

dimana sebelumnya koisioner ini sudah di isi oleh masing- masing siswa yang hasilnya dokumentasinya sudah dilaporkan pada lampiran halaman 7.

## 7. PENGUJIAN SISTEM

Metode pegujian sistem yang digunakan adalah *black box* dimana pendekatan ini hanya mengevaluasi program dari *output* atau hasil akhir yang dikeluarkan oleh program tersebut. Adapun hasil pengujian sistem dengan menggunakan metode *black box* sebagai berikut:

### 1. Pengujian Menu Utama

**Tabel 1** Pengujian *Black Box* Menu Utama

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Membuka aplikasi	Menampilkan halaman splash screen. Untuk menunggu tampilan menu awal ditampilkan. 	<b>Valid</b>
.	Menampilkan menu utama	Menampilkan menu utama ketika ingin memulai membuka aplikasi. Ketika memilih tombol mulai maka terdapat 2 pilihan yaitu Menu Kamus dan Menu Kuis. 	<b>Valid</b>

Dari hasil pengujian *blackbox* menu utama yang ada pada tabel diatas dapat kita lihat bahwa pada pengujian membuka aplikasi dan menampilkan menu utama kesimpulanya Valid.

### 2. Pengujian Menu Mulai

**Tabel 2** Pengujian Black Box Menu Mulai

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
----	--------------------	-----------------------	------------

1.	Memilih menu mulai pada menu utama	Menampilkan menu utama yang terdiri dari 2 tombol yaitu kamus dan kuis. Ketika <i>user</i> memilih tombol Kamus maka akan menampilkan 4 pilihan yang ada dan ketika memilih tombol Kuis akan muncul halaman pengisian nama.  	<b>Valid</b>
----	------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------

Dari hasil pengujian *blackbox* menu mulai yang ada pada tabel diatas dapat kita lihat bahwa pada pengujian memilih menu mulai pada menu utama kesimpulanya Valid.

### 3. Pengujian Sub Menu Kamus

**Tabel 3** Pengujian *Black Box* Menu Kamus

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Memilih menu kamus	Menampilkan menu-menu kamus yang terdiri dari: 1. Mengetahui nama buah 2. Mengetahui nama hewan 3. Mengetahui nama benda 4. Mengetahui nama warna,  	<b>Valid</b>
2.	Memilih menu mengenal nama buah	Menampilkan gambar buah. Ketika memilih tombol inggris akan mengeluarkan suara dari bahasa inggris buah tersebut atau bahasa indonesianya.  	<b>Valid</b>
3.	Memilih menu mengenal nama hewan	Menampilkan gambar hewan. Ketika memilih tombol inggris akan mengeluarkan suara dari bahasa inggris hewan tersebut atau bahasa indonesianya.	<b>Valid</b>

			
4.	Memilih menu mengenal nama benda	Menampilkan gambar benda. Ketika memilih tombol inggris akan mengeluarkan suara dari bahasa inggris benda tersebut atau bahasa indonesianya.	<b>Valid</b>
			
5.	Memilih menu mengenal nama warna	Menampilkan gambar warna. Ketika memilih tombol inggris akan mengeluarkan suara dari bahasa inggris warna tersebut atau bahasa indonesianya.	<b>Valid</b>
			

Dari hasil pengujian *blackbox* sub menu kamus yang ada pada tabel diatas dapat kita lihat bahwa pada pengujian memilih menu kamus, memilih menu mengenal nama buah, hewan, benda, dan warna kesimpulanya Valid.

#### 4. Pengujian Menu Kuis

**Tabel 4** Pengujian *Black Box* Menu Kuis

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Memilih menu kuis	Menampilkan halaman kuis danketik nama lalumulai.	<b>Valid</b>
			
2.	Memilih menu mulai pada sub menu kuis	Menampilkan soal kuis. Untuk melatih pemahaman siswa.	<b>Valid</b>
			

.	Menampilkan skor jawaban benar semua	Menampilkan skor jawaban berdasarkan berapa soal yang dijawab benar. Untuk mengetahui sejauh mana pemahamanyang siswa. 	<b>Valid</b>
4.	Menampilkan skor jawaban benar dan salah	Menampilkan skor jawaban yang benardan salah. Untuk mengetahui tingkat pemahan terhadap materi yang telah dipelajari.	<b>Valid</b>

Dari hasil pengujian *blackbox* menu kuis yang ada pada tabel diatas dapat kita lihat bahwa pada pengujian memilih menu kuis, memilih menu mulai pada sub menu kuis, menampilkan skor jawaban benar semua, dan menampilkan skor jawaban benar salah kesimpulanya Valid.

#### 5. Tanggapan Responden Terhadap Aplikasi

Adapun faktor yang ingin diketahui setelah adanya aplikasi ini adalahfaktor yang berkaitan dengan tingkat motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa inggris sesudah penggunaan aplikasi media pembelajaran ini. Untuk itu peserta didik dibagikan sebuah angket atau kuesioner yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa sesudah menggunakan aplikasi ini. Angket yang dibagikan berisi 8 item pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban yaitu sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), setuju (S), sangat setuju (SS).

##### a. Tanggapan Responden Setelah Adanyan Aplikasi

Untuk mengetahui apakah siswa termotivasi belajar bahasa inggris khususnya pada materi pengenalan nama-nama buah, hewan, benda, dan warna maka dibagikan sebuah angket atau kuesioner kepada siswa setelah penggunaan aplikasi pembelajaran.

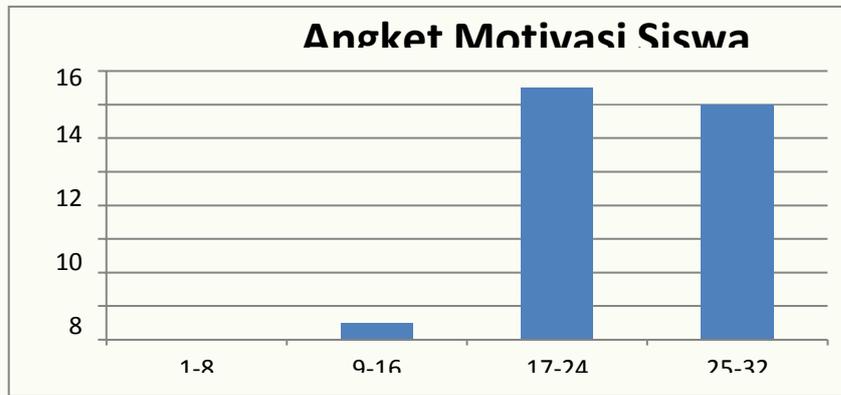
Berikut adalah table angket motivasi belajar setelah penggunaan aplikasi:

**Table 5** Distribusi Frekuensi Setelah Penggunaan Aplikasi

Kelas	Interval	Frekuensi	Kategori
1	1-8	0	STS
2	9-16	1	TS
3	17-24	15	S
4	25-32	14	SS
<b>Rata-rata 23,96</b>			<b>S</b>

Sumber : ( Anwar Sanusi 2017:59)

Berdasarkan angket yang telah diisi siswa setelah penggunaan aplikasi, diperoleh hasil dari 30 siswa, 1 siswa mengisi angket dengan kategori “Tidak Setuju”, dan 15 siswa mengisi angket dengan kategori “Setuju”, dan 14 siswa mengisi angket dengan kategori “Sangat Setuju”.



**Gambar 19** Histogram Motivasi Belajar Setelah Penggunaan Aplikasi

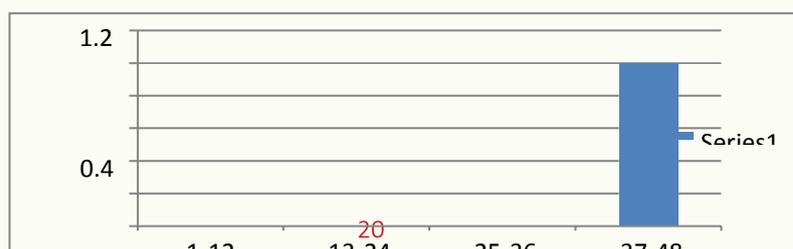
Jadi dari histogram angket setelah penggunaan aplikasi dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa termotivasi menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia, karena dapat dilihat dari angket dengan rata-rata 23,96 % dengan kategori “Setuju”.

**Table 6** Distribusi Frekuensi Setelah Penggunaan Aplikasi Oleh Guru

Kelas	Interval	Frekuensi	Kategori
1	1-12	0	STS
2	13-24	0	TS
3	25-36	0	S
4	37-48	1	SS
<b>Rata-rata 42,5</b>			<b>S</b>

Sumber : ( Anwar Sanusi 2017:59)

Berdasarkan angket yang telah diisi oleh guru kelas diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi yang telah dibuat memotivasi guru kelas untuk mengajar mata pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi pembelajaran kamus bahasa Inggris. Hal ini dapat dibuktikan dengan angket yang diisi oleh guru kelas dengan tingkat rata-rata 42,5 % dengan kategori setuju.



**Gambar 20** Histogram Motivasi Belajar Setelah Penggunaan Aplikasi Oleh Guru

Jadi dari histogram angket setelah penggunaan aplikasi dapat ditarik kesimpulan bahwa guru termotivasi menggunakan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia, karena dapat dilihat dari angket dengan rata-rata 42,5 % dengan kategori “Setuju”.

## 8. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari aplikasi media pembelajaran kamus bahasa inggris berbasis multimedia untuk siswa kelas 1 SDN 298 Cabalu adalah sebagai berikut :

1. Tahap perancangan aplikasi media pembelajaran kamus bahasa inggris berbasis multimedia pada siswa kelas 1 SDN 298 Cabalu dirancang menggunakan metode *development life cycle* (MDLC) dengan tahap perancangan input yaitu *Unified Modeling Language* (UML) yaitu, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *statechart diagram* serta pembuatan aplikasi menggunakan macromedia flash 8.0.
2. Aplikasi media pembelajaran kamus bahasa inggris ini di implementasikan kepada siswa kelas 1 SDN 298 Cabalu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang baru serta telah dilakukan validasi dengan hasil pengujian *black box*. dan semua tombol dan ikon berjalan sesuai fungsinya. Aplikasi ini diberikan kepada guru bahasa inggris untuk diajarkan pada siswa, aplikasi media pembelajaran kamus bahasa inggris ini dapat membantu guru menyampaikan materi tentang pengenalan nama buah, hewan, benda, dan warna kepada peserta didik.
3. Tingkat motivasi siswa setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran Kamus Bahasa Inggris materi pokok pengenalan nama buah, nama hewan, nama benda, dan nama warna pada kelas 1 SDN 298 Cabalu ini meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata jawaban responden terhadap angket atau kuesioner yang dibagikan setelah adanya aplikasi yaitu motivasi belajar siswa kelas 1 SDN 298 Cabalu diperoleh bahwa motivasi belajar siswa meningkat dan berada di 23,96 % dengan kategori “Setuju” dan angket atau kuesioner yang di isi oleh guru kelas dengan nilai rata-rata 42,5 % dengan kategori “Setuju”.

## B. Saran

Berikut beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap penelitian skripsi ini :

1. Pengembangan aplikasi selanjutnya dapat menambahkan login saat ingin membuka aplikasi dan memberikan animasi pada aplikasi ini agar lebih menarik lagi.
2. Aplikasi media pembelajaran ini perlu dikembangkan menjadi lebih baik terutama mampu mengoptimalkan dalam mengeluarkan suara yang lebih jelas dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dan sistem yang dirancang ini masih kurang dari sempurna belum menyediakan video untuk memperoleh informasi lebih rinci.
3. Pada pengembangan selanjutnya dapat memberikan video pada menu evaluasi mengenai penjelasan penyelesaian soal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade, H.(2016).*Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang* (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). vol. 4 nomor.2. Tersedia: <https://www.neliti.com> (09 juli 2020)
- Andi, (2004).*Membuat Animasi Kartun dengan Macromedia Flash MX* 2004. ANDI dengan MADCONS, Yogyakarta.
- Andi, J. (2015). *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android*. vol.1 nomor 1. Tersedia: <https://www.sementicscholar.org>(07 Juli 200)
- Andri, K. (2018). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Gava Media, Klitren Lor GK III/15, Yogyakarta.
- Arsyad, (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chulsum,U.(2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Surabaya: Kashiko.
- Hendini,  
A. (2016). *Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok*.*Jurnal Khatulistiwa Informatika* , vol. IV, No.2,107-116. Tersedia:<https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/khatulistiwa/article/view/1262>. Diakses (24 Desember 2020).
- Hernia, (2013). *Manfaat Pengenalan Warna*, Jakarta: Kashiko

- Kholid, S. (2016). *Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Binatang Pada Anak Usia Dini*. Vol. 1. nomor 1. Tersedia: <https://> (07 juli 2020)
- Liza, Y. (2013). *Implementasi Multimedia dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad untuk Anak Usia Dini (PAUD)*. vol. 9, nomor.1. Tersedia: <https://jurnal.unived.ac.id> (08 juli 2020)
- Rinawati, (2010). *Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rizka, “*Apa Itu Bahasa Inggris*,” 7 Juli [Online], Av:<http://speakout.palcomtech.com/apa-itu-bahasa-inggris/>. [Haettu 15 November 2016)
- Robin, L. (2004). *Pengertian Multimedia*, Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Rosyada, D (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Sanyoto, (2017). *Pengertian Warna*, Jakarta: Kashiko
- Vaughan, T (2004). *Multimedia Making It Work*, Sixth Edition, New York: McGraw-Hill Companie.
- Wati, E. F., & Kusumo, A. A. (2016). *Penerapan Metode Unified Modeling Language (UML) Berbasis Dekstop Pada Sistem Pengolahan Kas Kecil Studi Kasus Pada PT Indo Mada Yasa Tangerang* . UNISKA Syntax Jurnal Informatika Vol.5 No.1, 24-36. Tersedia: <http://journal.unsika.ac.id/index.php/syntax/article/download/699/601>. Diakses (3 Januari 2021).
- Yulita, S. (2017). “*Peningkatan Kemampuan Pengenalan Warna Pada Anak Kelompok A2 Melalui Metode Eksprerimen Bahan Alam di RA Darul Ibad Jember*”. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, (10September 2019)