

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MATERI POKOK *VOCABULARY* UNTUK SISWA KELAS V SDN 298 CABALU BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8*

Darnilah¹, Raden Wirawan S.E., M.Kom² dan Muhammad Awal Nur S.Pd., M.Pd³

**¹Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Bina Adinata
E-mail : ¹Darnilahn@gmail.com, ²radewirawan@gmail.com,
³muhammadawalnur@gmail.com**

Abstrak

Hasil dari penelitian ini adalah (1) Tahap perancangan Media pembelajaran bahasa inggris materi pokok *vocabulary* pada siswa kelas V 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* dan *statechart diagram* serta perancangan output menggunakan *software macromedia flash 8*. (2) Media pembelajaran bahasa inggris materi pokok *vocabulary* ini telah di implmentasikan kepada siswa kelas V SDN 298 Cabalu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang baru serta telah dilakukan validasi dengan ahli dibidang metode pengujian fungsionalitas yaitu metode *blackbox* dan hasilnya berjalan sesuai fungsinya. (3)motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Bahasa inggris materi pokok *vocabulary* pada siswa kelas V SDN 298 Cabalu berada pada kategori “SEDANG”, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran tingkat motivasi belajar berada pada kategori “TINGGI”. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor motivasi belajar sebelum penggunaan media pembelajaran sebesar “27,33” dan setelah penggunaan media pembelajaran rata-rata skor motivasi belajar siswa sebesar “46,73”.

Kata kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, *macormedia*, *vocabulary*, Bahasa Inggris.

Abstract

The result of this research is (1) design stage English learning media vocabulary subject matter in grade V students of SDN 298 Cabalu, development method, namely the multimedia development life cycle (MDLC). This research aims to develop a more interesting and efficient learning so that it namely with the input design stage, namely Unified Modeling Language (UML), namely, use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams and statechart diagrams as well as output design using macromedia flash 8 software. (2) This mathematics learning media is implmented to grade V students of SDN 298 wich can be used in the learning procces as a new learning medium and has been validated with the results of the blackbox test and all buttons or icons work according to their functions. (3) The students learning motivation when using English learning media, the subject matter of vocabulary for class V SDN 298 Cabalu, is in the “MEDIUM” category, while after using learning media the level of learning is in the “HIGH” category. This can be seen from the average score of learning motivation before the use of learning media is “27,33” and after use of learning media the average score of student learning motivation is “46,73”

Keywords: Development, Learning media, *macormedia*, *vocabulary*, English.

1. PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan

dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan di semua jenjang pendidikan baik dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan diperlukan suatu terobosan agar peserta didik dapat belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa. Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan salah satu materi pelajaran muatan local yang diajarkan ditingkat Sekolah Dasar. Mata pelajaran Bahasa Inggris yang diajarkan ditingkat Sekolah Dasar adalah *vocabulary*.

Berdasarkan hasil observasi penulis yang dilakukan pada tanggal 10 juli 2020 di SDN 298 Cabalu dengan mewawancarai salah satu guru bahasa Inggris mengatakan bahwa proses pembelajaran bahasa Inggris sudah baik

dan para guru sudah memahami perkembangan teknologi seperti komputer. Namun pembelajaran bahasa Inggris belum berjalan secara efektif, hal ini di karenakan dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik mata pelajaran bahasa Inggris di SDN 298 Cabalu hanya menggunakan buku paket yang dimiliki masing-masing peserta didik.

Buku paket hanya berisi tulisan serta gambar yang tidak terlalu banyak dan belum begitu menarik untuk peserta didik. Selain itu, terdapat kelemahan yang ada dalam pembelajaran tersebut ialah peserta didik masih diajarkan dengan menggunakan metode ceramah, sehingga membuat peserta didik sedikit jenuh atau bosan mengikuti pembelajaran dikelas dan mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Untuk mengatasi hal tersebut pendidik memerlukan adanya media pembelajaran berupa pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis *macromedia flash 8* untuk kelas V SD/MI. Pembelajaran bahasa Inggris sangat perlu adanya media berbasis teknologi multimedia agar peserta didik lebih tertarik pada pelajaran bahasa Inggris. Untuk itu, sangat dibutuhkan media pembelajaran menggunakan *macromedia* untuk memudahkan dalam proses mengajar dan menambah minat belajar para siswa dalam mempelajari

bahasa Inggris. Selain itu media pembelajaran *macromedia* membuat siswa mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Beberapa peneliti pernah melakukan penelitian yang hampir serupa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Nur Salim Alfian, 2015 dengan judul penerapan media berbasis *macromedia flash 8* untuk mengenalkan huruf dan kata pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1.

Dari penelitian diatas yang membedakan dari penelitian ini adalah metode penelitian dan objek penelitian. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode *mdlc (multimedia development life cycle)* yang terdapat 6 metode yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian dan distribusi. Pembuatan menu pada aplikasi media pembelajaran yang akan dibuat dan fokus dari penelitian ini adalah materi *vocabulary* bahasa Inggris yang menjelaskan tentang pengenalan nama buah-buahan, angka, sayur, benda, dan anggota tubuh manusia.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik mereplikasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris yang memiliki tampilan menarik berbasis *macromedia flash* untuk anak SD siswa

kelas V. Dengan adanya aplikasi tersebut maka dapat membantu guru dalam mengajarkan materi pengenalan nama buah-buahan, angka, sayur, benda, dan anggota tubuh manusia serta siswa diharapkan bisa lebih termotivasi dalam belajar. Maka dengan adanya gagasan yang memuat materi pengenalan nama yang memuat materi pengenalan nama buah-buahan, angka, sayur, benda, dan anggota tubuh manusia yang kemudian di implemmentasikan kedalam sebuah penelitian berjudul **“Media pembelajaran bahasa Inggris materi pokok vocabulary untuk siswa kelas V SDN 298 Cabalu menggunakan *Macromedia flash 8*”** agar peserta didik lebih tertarik dan mempunyai minat dalam belajar bahasa Inggris sehingga pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan mudah dipahami.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk

menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Maka pengembangan pembelajaran lebih realistik, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

2.2. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris atau *English* adalah bahasa Jermanik yang pertama kali diturunkan di Inggris pada Abad Pertengahan Awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan diseluruh dunia. Bahasa Inggris diturunkan sebagai bahasa pertama oleh mayoritas penduduk di berbagai negara, termasuk Britania Raya, Irlandia, Amerika Serikat, Kanada, Australia, Selandia Baru, dan sejumlah negara-negara Karibia, serta menjadi bahasa resmi hampir 60 negara berdaulat

Bahasa Inggris adalah bahasa paling penting di dunia, di Indonesia sendiri Bahasa Inggris kedudukannya adalah sebagai bahasa asing. Bahasa

Inggris merupakan bahasa asing terpenting yang dipelajari di Indonesia. Bahasa Inggris di Indonesia secara umum diajarkan sebagai bahasa asing. Istilah bahasa asing dalam bidang pengajaran bahasa berbeda dengan bahasa kedua.

2.3. Sekolah Dasar

Sekolah dasar (SD) adalah jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Saat ini murid kelas 6 diwajibkan mengikuti ujian nasional (EBTANAS) yang mempengaruhi kelulusan siswa. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke tingkat SLTP.

Pelajar sekolah dasar umumnya berusia 6-12 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 6-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, yakni sekolah dasar (atau sederajat) 6 tahun dan sekolah menengah pertama (atau sederajat) 3 tahun. Sekolah dasar diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta.

2.4. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan (*link*) sehingga pengguna dapat dilakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Didunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri atau otodidak. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media

profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning LCD.

2.5. Macroemdilash flash 8

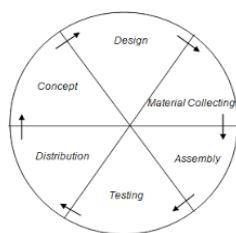
Macromedia Flash Propessional 8.0

yaitu program animasi berbasis vektor yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional yang dinamis dan interaktif. Selain itu Flash juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, kartun, game, menu interaktif, *e-card*, *screen saver*, form isian interaktif, aplikasi multimedia, hingga aplikasi ponsel yang kini mulai populer dengan memanfaatkan fitur *Flash Lite* yang ada di dalam *Flash Propessional 8.0*

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *multimedia Multimedia Development Life Cycle*, menurut Luther-Sutopo *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*.

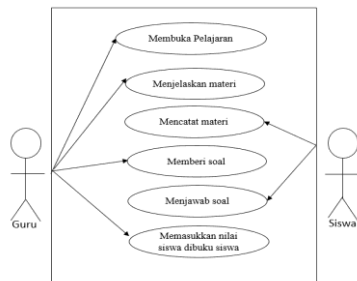
Gambar 1. Langkah penggunaan mdlc

4. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

4.1. System yang berjalan

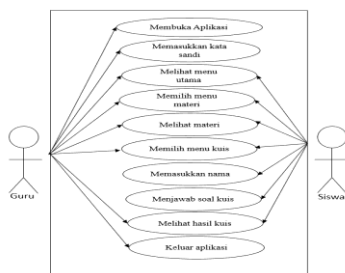
Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara kerja suatu sistem dan mengetahui masalah yang dihadapi sistem untuk dapat dijadikan sebagai landasan usulan perancangan. Tahap analisis diperlukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran matematika. Pada tahap perancangan ini, penulis menggambarkan sistem yang sedang berjalan dalam bentuk flowchart. Berikut adalah gambaran sistem berjalan pada pembelajaran disekolah:

- Memulai pembelajaran dengan guru.
- Guru menjelaskan materi tentang *vocabulary* bahasa inggris
- Siswa kemudian mencatat materi yang diberikan oleh guru.
- Guru memberikan soal latihan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi.
- Siswa kemudian mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru.
- Kemudian guru memeriksa hasil tugas siswa.
- Guru memasukkan nilai siswa ke buku nilai.
- Selesai.



Gambar 2. Use case sedang berjalan

4.2. Sistem yang diusulkan



Gambar 3. use case sistem yang diusulkan

5. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Adapun analisis kebutuhan untuk pembuatan media pembelajaran *vocabulary* bahasa inggris berbasis *macromedia flash 8* ini adalah sebagai berikut:

1. Spesifikasi atau kebutuhan *hardware* (perangkat keras)

- a) Laptop/PC dengan processor *N350 HD graphics*, RAM (memory) 2.00 gb dan Hardisk 500gb.

- b) Mouse

- c) Keyboard

- d) Printer

2. Spesifikasi atau kebutuhan *software* (perangkat lunak)

- a) Sistem operasi (OS) windows 7.

- b) Macromedia flash 8


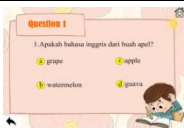
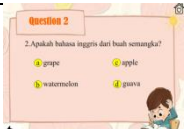



6. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

6.1. Pengujian Menu Utama


Hasil pengujian aplikasi pada menu utama dengan menggunakan black box testing. Black box testing adalah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada isi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi






No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Tampilan awal ketika aplikasi terbuka		Valid
2	Memasukkan password		Valid
3	Memilih menu utama		Valid
4	Memilih menu materi		Valid
5	Memilih menu kuis		Valid
	Memilih menu keluar		Valid

6.2. Pengujian Menu Materi

No.	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	Menu kuis		Valid
2.	Memilih jawaban yang benar		Valid
3.	Memilih jawaban yang salah		Valid
4.	Menjawab semua pertanyaan dengan benar		Valid
5.	Tidak menjawab semua pertanyaan dengan benar		Valid
6.	Menjawab semua pertanyaan dengan salah		Valid

6.3. Pengujian Menu Evaluasi

No.	Skenariopengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1.	Tombol mengenal nama buah		Valid

2.	Tombol mengenal nama warna		Valid
3.	Tombol mengenal nama angka		Valid
4.	Tombol mengenal nama sayur		Valid
5.	Tombol mengenal nama benda		Valid
6.	Tombol mengenal nama anggota tubuh		Valid

7. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil pengolahan data dan pembahasan yang dilakukan, penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa ada tiga kesimpulan yang dapat diambil, yaitu:

1. Tahap perancangan Media pembelajaran bahasa inggris materi pokok *vocabulary* pada siswa kelas V 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* dan *statechart diagram* serta perancangan output menggunakan *software macromedia flash 8*.
2. Media pembelajaran bahasa inggris materi pokok *vocabulary* ini telah di implmentasikan kepada siswa kelas V SDN 298 Cabalu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang baru serta telah dilakukan validasi dengan ahli dibidang metode pengujian fungsionalitas yaitu metode *blackbox* dan hasilnya berjalan sesuai fungsinya.

3. motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Bahasa Inggris materi pokok *vocabulary* pada siswa kelas V SDN 298 Cabalu berada pada kategori “SEDANG”, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran tingkat motivasi belajar berada pada kategori “TINGGI”. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor motivasi belajar sebelum penggunaan media pembelajaran sebesar “27,33” dan setelah penggunaan media pembelajaran rata-rata skor motivasi belajar siswa sebesar “46,73”.

Saran

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

1. Pada pengembangan selanjutnya dapat menambahkan lebih banyak animasi bergerak agar tampilan dapat lebih menarik.
2. Pada pengembangan selanjutnya dapat memberikan video pada menu evaluasi mengenai penjelasan penyelesaian soalnya.
3. Pada pengembangan selanjutnya dapat menyediakan inputan nama saat kuis berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Deni Dermawan (2015). Teknologi Pendidikan, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya), h. 19.
- Syastra (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBS Journal* 3, h. 78-90.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.XVI, No.1, h. 98-107. Tersedia: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173>. Diakses [20 Juli 2020].
- Aji pangestu (2019). Pengaruh Pengembangan Sumber Daya Manusia Dan Human Relation (Hubungan Antar Manusia) Terhadap Kinerja Karyawan Badan Pengawas Makanan Kota Medan. h.89
- Amar Maghozi (2017). Penerapan Media Gambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas IV DI MI Ma’atuf NU Sokawera Padamara Purbalingga, h.18.
- Deni Dermawan (2017). Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Bandung : PT Remaja R), h.231
- Dian Nurdiana, Dian Rahardian, Andri Suryadi (2017). Game Edukasi Pengenalan Nama Buah dan Sayuran dalam Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar. Tersedia: <https://repository.radenintan.ac.id>
- Erina Melianti, Eko Risdianto (2020). Dengan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *macromedia director* pada materi usaha dan energy kelas X. h.24 Tersedia <https://ejournal.unib.ac.id>
- Fakhurrazi. (Juni 2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal At-Takdir*, h. 85- 99. [Online]. Tersedia : <https://search.unikom.ac.id/> [15 Januari 2021]
- Hamdani Hamid (2013). Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia, (Bandung : Pustaka Setia), h. 125.
- ~~Aji pangestu (2019). Pengaruh Pengembangan Sumber Daya Manusia~~