

PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMP XAVERIUS 1 JAMBI

Oleh :

Hendri, S.Kom

Dosen Tetap STIKOM Dinamika Bangsa Jambi

Abstrak:

Kegiatan belajar mengajar bahasa inggris di SMP Xaverius 1 jambi masih dilakukan secara konvensional, yaitu guru menjelaskan di papan tulis dan siswa mencatat pelajaran sehingga membuat pelajaran bahasa inggris kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah memudahkan siswa kelas 1 SMP dalam belajar bahasa inggris dengan merancang sebuah program aplikasi pembelajaran bahasa inggris yang berbasis multimedia. Di dalam program ini terdapat berbagai materi belajar berupa video, gambar, lagu, kuis interaktif dan animasi yang menarik untuk siswa kelas 1 SMP. Dengan adanya program ini diharapkan akan dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari bahasa inggris dengan menggunakan media komputer.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Interaktif, Multimedia, SMP Xaverius 1 Jambi

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perubahan waktu dari tahun ke tahun, perkembangan teknologi begitu pesat terutama dalam bidang komputer. Perkembangan teknologi bidang komputer ini membawa dampak yang sangat positif bagi dunia pendidikan. Teknologi informasi dapat memberikan solusi dan kemudahan dalam melakukan proses pembelajaran.

Pelajaran bahasa inggris pada SMP Xaverius 1 Jambi selama ini masih konvensional, yaitu guru menjelaskan di papan tulis, dengan berpedoman pada buku teks bahasa inggris. Hal ini menciptakan suasana belajar yang monoton, dimana kegiatan belajar mengajar hanya bergantung pada guru sepenuhnya. Untuk itu diperlukan suatu solusi pembelajaran bahasa inggris yang interaktif sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan juga membuat siswa tertarik untuk belajar bahasa inggris secara mandiri.

2. SISTEM INTERAKTIF

Sistem interaktif merupakan suatu sistem dengan lebih dari satu pihak yang saling melakukan aksi. Pada sistem interaktif pada komputer, pemakai (*user*) komputer dapat terus berkomunikasi dengan komputer. Pemakai tidak selalu dapat dengan mudah berkomunikasi dengan komputer. Kalau komunikasi itu dapat dilakukan dengan mudah, piranti lunak yang memungkinkan komunikasi itu dikenal sebagai *user friendly*.

Pada dasarnya, ada beberapa cara yang dapat ditempuh oleh pemakai komputer di dalam kegiatan interaksinya dengan komputer. Ada cara perintah, yakni pemakai memberikan perintah tertentu kepada komputer. Ada cara menu, yakni ditampilkan muncul suatu daftar menu sehingga pemakai tinggal memilih daftar itu. Dan cara *icon*,

yakni dilayar muncul sejumlah gambar yang dapat ditunjuk oleh pemakai melalui panduan. (Ensiklopedi Nasional Indonesia,1991:96-97).

3. MULTIMEDIA

3.1. Definisi Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata yaitu *multi* yang artinya banyak, bermacam-macam dan *media* yang artinya sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafik, animasi, suara dan video.

Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo (2002:51), “multimedia merupakan aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi”.

Menurut Fred T.Hofstetter (1999:2), “*multimedia is the use of a computer to present and combine text, graphics, audio, and video with links and tools that let the user navigate, interact, create and communicate.*”

Ze-Nian Li dan Mark S. Drew (2004:3) mengungkapkan

“Multimedia consist of applications that use multiple modalities to their advantage, including text, images, drawings (graphics), animation, video, sound (including speech), and, most likely, intreractivity of some kind.Multimedia fundamentally means that computer information can be represented through audio, graphics, images, video, and animation in addition to traditional media (text and graphics).”

Dari definisi-definisi yang ada diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan bunyi-bunyian, dimana gabungan elemen-elemen tersebut mampu ditampilkan melalui komputer.

3.2 Elemen-elemen Multimedia

1. Teks

Teks adalah medium yang paling sederhana dalam penyampaian informasi. Teks menjadi elemen vital pada sebagian besar aplikasi multimedia seperti pada bagian menu, sistem navigasi bahkan programnya sendiri.:

2. Grafik

Grafik adalah representasi 2 dimensi maupun 3 dimensi sebagai medium ilustrasi yang memperjelas penyampaian informasi.

3. Animasi

Animasi adalah penayangan gambar secara cepat untuk memperoleh kesan gerakan. Animasi sendiri berarti sederetan *image* yang bergerak bergantian dengan waktu yang sangat cepat seolah-olah bergerak. Animasi sering juga disebut dengan “gambar hidup”.

4. Suara dan musik

Ada 4 jenis suara yang dapat digunakan dalam membuat multimedia, yaitu suara bentuk gelombang, musik MIDI, audio CD musik dan MP3.

a. Suara bentuk gelombang

Suara bentuk gelombang direkam dari suara yang anda dengar. Setiap suara mempunyai bentuk gelombang yang menggambarkan frekuensi, amplitudo, dan isi harmoni.

b. MIDI (*Musical Instrumen Digital Interface*)

MIDI menyediakan cara efisien untuk merekam musik. Berbeda dengan suara bentuk gelombang, yang memerlukan banyak tempat penyimpanan, MIDI merekam informasi musik yang diperlukan chip komputer memainkan musik.

c. CD Musik

CD Musik dapat menampung sampai 75 menit rekaman suara. CD ROM drive pada komputer multimedia dapat mengakses lagu pada CD Musik.

d. MP3

MP3 singkatan dari MPEG Audio Layer 3, yaitu file suara dengan format menggunakan pengkodean suara MPEG untuk pemampatan rekaman musik.

5. Citra

Citra adalah representasi spasial dari suatu objek. Citra dapat dibagi menjadi gambar dari dunia nyata (hasil dari scan foto), gambar di dunia maya (dibuat dengan program) dan gambar gabungan antara dunia nyata dan dunia maya.

6. Video

Video menyediakan sumber yang sangat kaya pada aplikasi multimedia. Video memiliki kesamaan dengan animasi, hanya saja video diperoleh dari adegan dunia nyata.

4. METODE PENELITIAN

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan guna mendukung penelitian ini, penulis menggunakan tiga buah metode, yaitu :

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian lapangan dilakukan dengan mengadakan penelitian secara langsung pada SMP Xaverius 1 Jambi. Penelitian lapangan (*field research*) ini menggunakan dua buah metode, yaitu :

a. Observasi (*Observation*)

Observasi atau pengamatan secara langsung terhadap proses belajar mengajar bahasa inggris pada SMP Xaverius 1 Jambi kelas VII.

b. Wawancara (*Interview*)

Dengan melakukan wawancara terhadap kepala sekolah, guru, dan siswa-siswi SMP Xaverius 1 Jambi.

2. Penelitian Pustaka (*Library Research*)

Studi Pustaka dilakukan dalam mendapatkan literatur-literatur, dilakukan dengan melalui buku dan internet yang dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian ini.

3. Penelitian Labor (*Laboratory Research*)

Studi Labor digunakan untuk mendapatkan data-data yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan internet.

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem pembelajaran interaktif bahasa inggris ini menggunakan animasi-animasi yang menarik, disertai dengan gambar dan suara yang menarik, ditambah dengan video belajar, juga dilengkapi dengan kosakata-kosakata dengan suara yang dapat dipilih sesuai dengan topik belajar. Terdapat juga kuis yang dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam belajar bahasa inggris. Sistem pembelajaran interaktif ini selain unsur

edukasi juga terdapat unsur hiburan, yaitu adanya lagu bahasa inggris disertai dengan lirik lagu dalam bahasa inggris, sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam belajar bahasa inggris.

Dengan adanya sistem pembelajaran ini diharapkan siswa-siswi SMP dapat tertarik dan termotivasi untuk belajar bahasa inggris dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran.



Gambar 1 Tampilan Utama Program



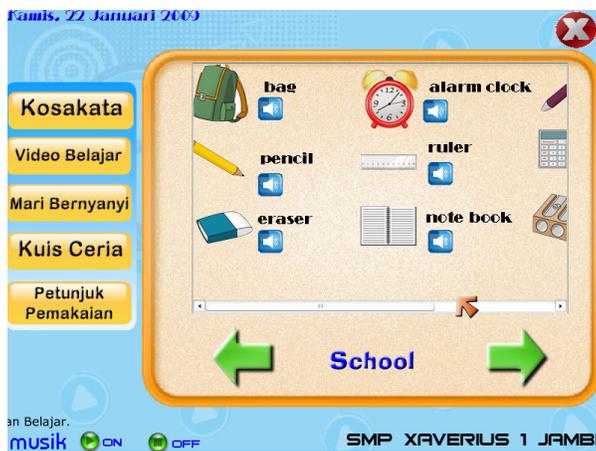
Gambar 2 Tampilan Animasi Pembuka



Gambar 3 Tampilan Menu Kosakata 1



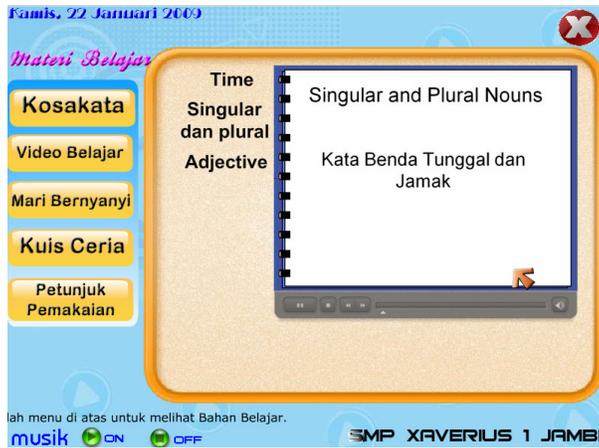
Gambar 4 Tampilan Menu Kosakata 2



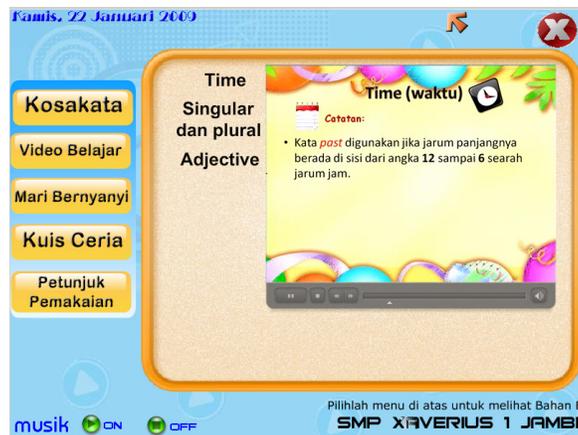
Gambar 5 Tampilan Menu Kosakata 3



Gambar 6 Tampilan Menu Kosakata 4



Gambar 7 Tampilan Video Belajar 1



Gambar 8 Tampilan Video Belajar 2



Gambar 9 Animasi dan Lagu Bahasa Inggris 1



Gambar 10 Animasi dan Lagu Bahasa Inggris 2



Gambar 11 Animasi dan Lagu Bahasa Inggris 3



Gambar 12 Kuis Interaktif

6.KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisa dan perancangan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, adalah sebagai berikut:

1. Pengguna dapat mempelajari materi bahasa inggris dengan tampilan yang jauh lebih menarik dibandingkan dengan membaca buku.
2. Pengguna dapat mendengarkan daftar kosakata bahasa inggris sesuai dengan lafal bahasa inggris yang tepat.
3. Pengguna dapat melakukan tes kemampuan dan melihat hasilnya secara langsung sehingga siswa dapat mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi bahasa inggris.
4. Pengguna dapat belajar secara visual dan mandiri dengan melihat video belajar sehingga siswa dapat belajar di mana saja, tanpa harus ada guru.
5. Dengan tampilan yang interaktif serta berbasis multimedia, dapat mendorong minat pengguna dalam menggunakan program ini, terutama minat siswa dalam belajar bahasa inggris.

DAFTAR PUSTAKA:

Hofstetter,Fred.T., 1999, *Multimedia Literacy (Third Edition)*. New York:McGraw-Hill.

Silvester Goridus Sukur, 2007, *EASY:Mudah Berbahasa Inggris Untuk Kelas 1 SMP*. Yogyakarta: Galangpress.

Sutedjo Dharma Oetomo,Budi, 2002, *Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi*. Yogyakarta:Andi.

Ze Nian Li, Mark S.Drew, 2004, *Fundamental of Multimedia*, New York: Pearson Prentice Hall.