

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK PENGENALAN ANGGOTA TUBUH BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Eryanti¹, Arta Uly Siahaan² dan Maria³

Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan Politeknik Negeri Batam

Jalan Ahmad Yani, Batam Center, Batam 29461, Indonesia

Email: (1) eryanti04@gmail.com, (2) artauly@polibatam.ac.id, (3) maria@polibatam.ac.id

Abstract

The existence of the learning media nowadays is more developed in media technology as well as its delivery. Generally, learning media in elementary level is still using conventional method and focus on text only. Because of this condition, it is very important to have alternative media which is more interesting to be used, in this case, a learning media was proposed as the media for introducing parts of body for elementary students. For developing this application, parts of body could be introduced based on learning material in curriculum 2013. It was also developed by using Godfrey method. It can be significantly used for introducing parts of body in English for grade 1-2. It could be very helpful for the teachers or students where they don't only use lecture method but it can be use as one of alternative media. This 2D learning media was designed by using adobe flash CS6, Action Script 3. Based on the learning media testing, there are 89,41% who agreed that this application for English learning as the introduction for parts of body is easy to be used.

Keywords: *Adobe Flash CS6, ActionScript 3.0, English Learning Media, Introducing parts of body*

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini sangat berpengaruh pada pembelajaran anak sekolah dasar dan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru disekolah. Pada tingkat usia pendidikan sekolah dasar, siswa lebih menyukai permainan dan hiburan lainnya, yang dapat menarik perhatian anak tersebut. Ada dua komponen yang dapat dilakukan untuk keberhasilan suatu pembelajaran, yaitu dengan metode pembelajaran dan media pembelajaran, yang mana dari kedua komponen di atas saling berkaitan, sehingga dapat dijadikan sebagai wahana penyampaian informasi untuk siswa sekolah dasar (Asra M, 2009). Selain itu, menurut Andriani (2012) metode pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, mencatat dan mengerjakan soal dan media pembelajaran yang disampaikan oleh guru masih terbatas, maka dapat dikategorikan masih bersifat konvensional.

Menurut Depdiknas dalam Kepmendiknas No.22 tahun 2006 Bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Berkomunikasi adalah memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, perasaan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya dengan menggunakan bahasa tersebut. Mata pelajaran Bahasa Inggris diberikan kepada siswa peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk melatih siswa sehingga mampu untuk berbahasa asing. Selain itu, era globalisasi dan perkembangan zaman yang mengharuskan siswa SD untuk terus *up to date* dengan materi pembelajaran Bahasa Inggris. Seperti halnya pada SD 004 kota Batam yang sudah dibekali mata pelajaran Bahasa Inggris mulai dari kelas 1 meskipun masih termasuk kedalam muatan lokal, dan media yang digunakan masih menggunakan buku.

Siswa tingkat Sekolah Dasar tentunya pengalaman belajarnya masih belum banyak, sehingga membuat mereka belum mampu menemukan cara yang mudah untuk memahami pelajaran. Belum lagi, penyampaian oleh

guru hanya berpatokan pada materi, membuat siswa merasa jenuh, bosan, dan cenderung kurang memahami. Apalagi dalam hal memperhatikan, pelajaran tentunya siswa SD merasa cepat bosan. Menurut Adian (2015) terdapat 4 (empat) hal yang membuat guru Bahasa Inggris tidak terlalu menarik bagi siswa yaitu membuat Bahasa Inggris sedemikian sulit dan rumit, guru yang galak, konsisten menggunakan satu metode saja, dan terlalu mengejar materi. Maka, hal itulah yang menimbulkan peserta didik sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh pengajar.

Di Sekolah Dasar proses belajar mengajar khususnya pengenalan anggota tubuh masih dilaksanakan secara manual dan menggunakan alat peraga. Melihat kondisi ini, diperlukan adanya alternatif yakni berupa media pembelajaran yang mampu mengarahkan peserta didik pada hal-hal yang positif terutama mengenali apa yang ada pada diri siswa tersebut. Anggota tubuh yang diperkenalkan kepada siswa yaitu anggota tubuh bagian luar. Oleh karena itu, melalui masalah tersebut dibuat suatu fasilitas atau aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif. Menggunakan multimedia interaktif merupakan teknologi yang tepat yang mana multimedia interaktif merupakan perpaduan media yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain, dan pengguna dapat dengan keeluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut. Aplikasi penunjang tersebut dibuat berdasarkan kurikulum yang berlaku, metode pembelajaran yang menarik, serta karakteristik dari siswa agar mampu memahami dan menyerap informasi yang disediakan oleh aplikasi. Maka terdapat dua hal yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yang pertama yakni, bagaimana merancang media pembelajaran Bahasa Inggris untuk memperkenalkan anggota tubuh kepada anak-anak khususnya anak SD selanjutnya adalah bagaimana memperkenalkan anggota tubuh dalam Bahasa Inggris untuk anak-anak dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang digunakan. Diharapkan penelitian ini bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Untuk manfaat praktis, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru untuk mengajarkan topik pengenalan anggota tubuh dalam Bahasa Inggris. Sedangkan untuk kemanfaatan secara teoritis adalah untuk menambah referensi yang berhubungan dengan media pembelajaran Bahasa Inggris pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif.

2. LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology*) Menurut Sadiman (2006: 6) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang digunakan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, media pembelajaran menjadi sebuah alat yang dapat membantu pengajar (guru) dalam menerangkan pelajaran kepada para murid (siswa) yang dimilikinya. Serta siswa juga mampu menggunakannya dalam proses mempelajari materi secara mandiri.

Selanjutnya, Gagne dalam Yusufhadi Miarso (2007: 457) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa/mahasiswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Briggs dalam Miarso (2007: 457) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan saran fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti, buku, film, video, dan sebagainya. Maka, dari seluruh pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar mengajar pada peserta didik. Adapun jenis media pembelajaran diantaranya adalah *Media Visual* yang bisa

dalam bentuk grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik. Selain itu adalah *Media Audial* yakni berupa radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya. Yang ketiga adalah *Projected Still media: slide: overhead, proyektor (OHP), in focus* dan sejenisnya. Lalu yang terakhir adalah *Projected motion media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer* dan sejenisnya.

Adapun seluruh media ini tidak terlalu familiar untuk semua kalangan guru-guru serta tidak semuanya mampu mengoperasikan dengan baik. Beberapa media yang paling familira untuk digunakan yaitu buku. Kemungkinan hal ini dilakukan dikarenakan inilah yang biasa digunakan dan sudah umum. Pada media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh ini nantinya akan menggunakan jenis media *projected motion media*.

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Tingkat SD

Menurut (Yudi, 2013) Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar pada prinsipnya hanyalah sebagai pengenalan saja. Walau demikian, materi yang diajarkan seharusnya sesuai dengan kurikulum sehingga pembelajaran Bahasa Inggris akan tersusun secara sistematis mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Pengembangan kurikulum Bahasa Inggris dapat disusun sendiri disekolah masing-masing sesuai dengan kondisi sekolah, peserta didik dan lingkungannya. Dikarenakan memang mata pelajaran ini bukan mata pelajaran wajib namun dianjurkan untuk diberikan kepada peserta didik. Maka tidak jarang di beberapa sekolah menjadikan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai pelajaran Muatan Lokal (Mulok). Untuk mempermudah dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas 1 SD, sebaiknya terlebih dahulu mengetahui standar materi secara nasioanal yang dapat diberikan kepada murid untuk Kelas 1 SD. Adapun untuk semester I kelas 1, peserta didik akan berbicara tentang, *alphabet* (abjad), *animals* (binatang), *Number* (angka), *Colors* (warna), *Part of Body* (anggota badan), *My Family* (keluargaku), *My Home* (rumahku). Sedangkan untuk materi pelajaran Bahasa Inggris Kelas 1 Semester 2 yakni *my Bedroom* (kamarku), *My Bathroom* (kamar mandiku), *My Kitchen* (Dapurku), *My Living Room* (Ruang Keluargaku), *Greetings and Partings* (salamsapaan dan ucapan berpisah). Ada beberapa tema yang hampir mirip diulang kembali di kelas 2, adapun materi pelajaran bahasa Inggris Kelas 2 Semester 1 yakni meliputi, *clothes* (pakaian), *my family* (keluarga saya), *days of week* (nama hari bulan) dan materi pelajaran Bahasa Inggris Kelas 2 Semester 2 yakni *introduction* (perkenalan), *part of body* (bagian-bagian tubuh), *days* (hari), *school environment* (Lingkungan Sekolah) serta *Animal* (Binatang).

Berdasarkan uraian tersebut, materi yang diambil sebagai acuan untuk perancangan aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris ini yaitu *Part of Body* (Anggota Tubuh), materi ini sangat mudah untuk dikenali oleh anak SD kelas 1 dan 2, dan ini juga yang menjadi sasaran pengguna media pembelajaran ini.

Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi (bahasa latin, *nouns*) yang berarti banyak, bermacam-macam dan *medium* (bahasa latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. (Arsyad 2002), mengatakan bahwa media (bentuk jamak dari *medium*), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. *Association of Education Communication Technology (AECT)* menyatakan, media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Rachmat dan Alphone, 2005/2006 (seperti dikutip Wibawa, 2012). Kata *medium* dalam *American Heritage Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi.

Melihat pernyataan para ahli, media dapat dicontohkan seperti film, televisi, diagram, bahan bercetak, instruktur, komputer dan lainnya. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas *teks*, gambar, grafis, foto, *audio*, *video* dan animasi, yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Seperti yang didefinisikan

Turban dan dkk (seperti dikutip Wibawa, 2012), “multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output. Media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, *teks*, grafik, dan gambar.

Contoh Multimedia Interaktif adalah: multimedia pembelajaran intraktif, aplikasi *game*. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan.

Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai Aplikasi Multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap).

Adobe Flash CS6

Menurut Irfan (2015) Adobe Flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Proyek yang dibangun dengan *Flash* biasa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video dan efek-efek lainnya. Beberapa faktor yang mendukung keterpopuleran *flash* sebagai sebuah aplikasi untuk keperluan desain dan animasi antara lain adalah memiliki format grafis berbasis vektor, kapasitas file yang kecil, memiliki kemampuan tinggi dalam mengatur interaktivitas program, memiliki kelengkapan fasilitas dalam melakukan desain dan sebagainya. *Action Script* merupakan bahasa pemrograman yang bekerja didalam *Platform Adobe Flash*. *Adobe Action Script* memang dibangun sebagai cara untuk mengembangkan pemrograman interaktif secara efisien menggunakan *Platform Multimedia pembelajaran Adobe Flash Action Script* mulai dari animasi yang sederhana sampai dengan kompleks sekalipun, penggunaan data, dan multimedia pembelajaran interface yang interaktif. Dalam pembuatan aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Anggota Tubuh ini digunakan *action script 3*.

3. ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN

Perancangan aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh ini menggunakan metode Godfrey dengan melalui tahap-tahap agar dalam pembuatannya terstruktur dan rapi. Metodologi sebuah pengembangan perangkat lunak memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, menurut Bintono (2010) kelebihan pada metodologi godfrey ini adalah mudah dimengerti dan diimplementasikan, tahapnya jelas dan mudah diikuti, terstruktur dan berurut secara logis, dan dapat digunakan untuk pengembang kecil seperti mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir.

Metodologi *Godfrey* (1995) dalam Iwan Bintono menyebut metodenya dengan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahapan yaitu: *Problem Definition*, *Genre and Character*, *Location and Interface*, *Plotting*, *Scripting*, dan *Production and Testing*.

Defenisi Masalah (*Problem Definition*)

Definisi masalah atau *Problem Definition* ini menjelaskan tentang target pengguna, kebutuhan pengguna, ruang lingkup, dan keterbatasan sumber daya yang ada. Penerapan definisi masalah pada media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif adalah:

1. Target yang dituju untuk penggunaan aplikasi media pembelajaran ini adalah anak kelas 1-2 SD (umur 7 sampai dengan 8) tahun.
2. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD 004 Batam kota mengatakan bahwa siswa lebih

mengenal anggota tubuh dalam bahasa Indonesia. Pada perancangan kali ini siswa akan dikenalkan bagian anggota tubuh dalam Bahasa Inggris sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Inggris kurikulum 2013.

Ruang lingkup aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh adalah:

- a. Karakter yang digunakan yaitu kartun.
- b. Pengenalan anggota tubuh yang dikenalkan hanya anggota tubuh luar, yaitu: bagian kepala, bagian badan, dan Anggota Gerak.
- c. Aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris pengenalan anggota tubuh ini hanya berjalan pada desktop.

Poin ini merupakan poin untuk pengguna atau user. Dalam keterbatasan sumber daya yang ada bisa dimaksudkan bahwa keterbatasan yang dimiliki pengguna dalam menjalankan sistem pada media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh ini ialah keterbatasan material berupa komputer dan alat pendukung lainnya.

Genre and Character

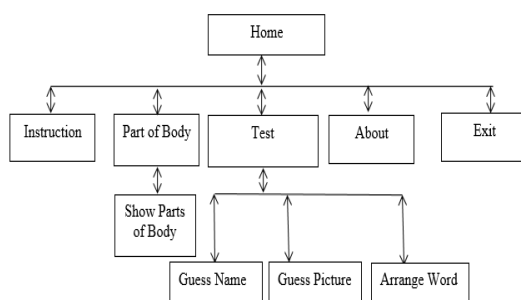
Genre pada media pembelajaran Bahasa Inggris pengenalan anggota tubuh menggunakan model simulasi. Dan karakter yang digunakan pada perancangan media pembelajaran ini digunakan karakter jenis kartun yang bernama Diko. Karena pada umumnya anak-anak lebih menyukai kartun. Karakter dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Karakter Diko

Lokasi dan Antar Muka (Location and Interface)

Perancangan lokasi dan antar muka media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif ini dirancang dalam bentuk *storyboard*. Penggunaan produk digambarkan dalam bentuk *top-down* berupa struktur navigasi pada Gambar 2.



Gambar 2. Desain top-down

Gambar 2 jelas terlihat bahwa pada menu utama pengguna dihadapkan dengan lima menu yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu: Menu *Instruction*, Materi, *Test*, *About*, dan *Exit*. Pada menu Anggota Tubuh terdapat sub menu yaitu *Show Part of Body*. Menu *Test* terdapat Sub Menu *Guess the Name*, *Guess the Picture*, dan *Menu Arrange Word* yang bisa dimainkan oleh pengguna.

Storyboard merupakan tahapan pembuatan Alur pada aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pengenalan Anggota Tubuh. Media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh dirancang dalam bentuk

storyboard, dapat dilihat pada Gambar 3.

Tabel 3.3 *Storyboard*

No.	Gambar	Keterangan
1.		Gambar disamping merupakan Halaman Utama pada aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh.

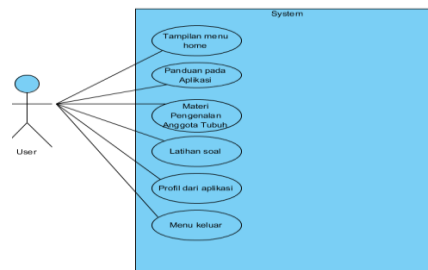
Gambar 3. *Storyboard*

Plotting

Setelah menyusun *location* dan *interface*, maka saatnya untuk menghubungkannya dengan *action* dan *event* untuk menunjukkan berbagai jalan cerita, balasan dan interaktivitas. Maka digunakan diagram untuk untuk menggambarkan fungsional dari sebuah sistem yang mempresentasikan sebuah interaksi antara user atau pemain atau pengguna dengan sistem, *User* atau pemain adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi didalam melakukan aktifitas didalam multimedia pembelajaran. Pada tahapan ini akan digunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

Diagram Use Case

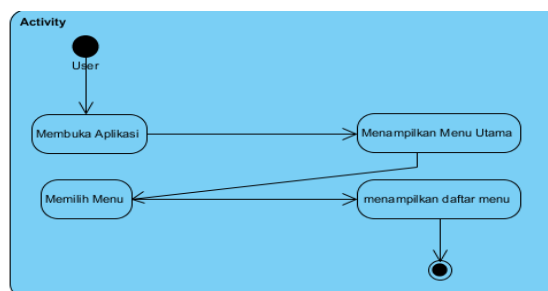
Use Case menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antar aktor yang dibuat, serta memberikan gambaran fungsi-fungsi pada sistem tersebut. Pada diagram *use case* dibawah ini *user* atau pengguna kan berhadapan pada lima menu utama diantaranya *Main Page*, *Home*, *Part of Body*, *Test*, *About* dan *Exit*. Diagram *Use Case* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Diagram Use Case

Diagram Activity

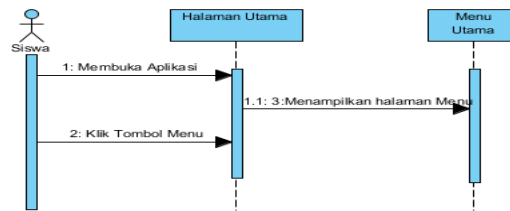
Diagram *Activity* menggambarkan bahwa *user* akan memulai membuka aplikasi, dan kemudian menampilkan Menu Utama selanjutnya memilih Menu dan kemudian akan menampilkan Daftar Menu yang ingin dipilih. Diagram *Activity* dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Diagram Activity

Diagram Sequence

Diagram *sequence* menggambarkan bahwa *user* akan memulai aplikasi dengan memilih halaman utama kemudian akan membuka aplikasi, selanjutnya klik tombol menu kemudian akan menampilkan halaman menu. Diagram *Sequence* dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Diagram *Sequence* halaman utama

1. Scripting

Scripting adalah proses mendefinisikan semua dialog, aksi, reaksi, *location* demi *location*, adegan demi adegan untuk seluruh interaksi. *Scripting* sebenarnya merupakan *coding* suatu program, dengan bahasa baru dan aturan yang berbeda, Godfrey (1995) menyebut *scripting* sebagai proses pencampuran seni dan ilmu sains. *Scripting* pada aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh, menjelaskan menu tebak nama, tebak gambar dan penyusunan kata.

2. Production and Testing

Production and testing merupakan langkah terakhir pada metode godfrey, yang merupakan proses implementasi desain aplikasi yang akan dibuat pada aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia mulai dari desain karakter, tampilan pada setiap menu-menu yang ada di home dan navigasi yang digunakan pada setiap tampilan menggunakan software. Apabila produk telah selesai dibuat, selanjutnya uji coba produk pada aplikasi yang telah dibuat.

Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang keberhasilan suatu media pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan skala likert dan uji coba aplikasi terhadap responden anak SD kelas 1-2.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif. Software adobe flash cs 6 dengan action script 3.0 dan adobe illustrator yang digunakan untuk merancang dan mendesain aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh.

Halaman utama merupakan halaman dimana pemain pertama kali membuka aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif. Saat membuka aplikasi user akan dihadapkan dengan 5 (lima) pilihan menu yaitu 'intruction' untuk melihat bagaimana cara user menggunakan aplikasi media pembelajaran, menu *Part of Body* yang berisikan materi pengenalan anggota tubuh dalam bahasa Inggris, menu 'Test' yang berisikan soal evaluasi *guessing the name*, *guessing the picture* dan *arrange the word*, menu 'About' yang berisikan tujuan dari pembuatan aplikasi ini, dan menu 'Exit' berfungsi untuk keluar dari aplikasi. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan menu

Pengujian (Testing)

Pengujian penelitian ini dilakukan di Pbb Edukasi, Kavling Clara Lestari, dan Tg. Uma dengan mendemonstrasikan aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif ini kepada siswa kelas 1-2 SD. Setelah aplikasi didemokan di depan siswa, kemudian peneliti memberikan kuesioner kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap aplikasi yang telah didemonstrasikan. Penilaian terhadap aplikasi terdiri dari 3 aspek yaitu: aspek navigasi, aspek tampilan, dan aspek pembelajaran. Jumlah responden hanya 36 dan penulis menggunakan perhitungan skala likert untuk mengolah data hasil kuesioner. Berikut hasil analisis likert dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh 36 responden, dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Analisis Likert

No.	Kriteria Penilaian	Persentasi	Skala
Aspek Navigasi			
1.	Multimedia Interaktif ini mudah digunakan	92,35%	Sangat Setuju
2.	Tombol navigasi dapat digunakan dengan baik.	82,35%	Sangat Setuju
3.	Petunjuk Materi part of body berfungsi dengan baik.	93,53%	Sangat Setuju
	Jumlah Rata-Rata	89,41%	Sangat Setuju
Aspek Tampilan			
4.	Tampilan Aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh menarik.	83,53%	Sangat Setuju
5.	Perpaduan warna tulisan dengan gambar sudah sesuai.	71,18%	Setuju
6.	Karakter pada aplikasi menarik.	84,71%	Sangat Setuju
	Jumlah Rata-rata	79,81%	Setuju
Aspek Pembelajaran			
7.	Isi Materi yang diberikan mudah dipahami	91,76%	Sangat Setuju
8.	Test yang diberikan mudah dipahami	88,24%	Sangat Setuju
9.	Membantu menambah kosakata pengenalan anggota tubuh.	86,47%	Sangat Setuju
	Jumlah Rata-rata	88,82%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan jumlah rata-rata pada Aspek Navigasi 89,41% dengan skala responden menyatakan Sangat Setuju bahwa aplikasi ini, multimedia interaktif dan tombol navigasi mudah digunakan, serta materi petunjuk *part of body* berfungsi dengan baik. Jumlah rata-rata pada aspek Tampilan 79,81% dengan skala

bahwa responden menyatakan Setuju, bahwa tampilan pada aplikasi dan karakter ini cukup menarik dan perpaduan warna dan gambar sudah sesuai. Dan jumlah rata-rata pada aspek pembelajaran 88,82% dengan skala responden menyatakan Sangat Setuju, bahwa aplikasi media pembelajaran ini memberi manfaat karena materi pembelajaran dan test yang diberikan mudah dipahami dan dapat membantu menambah kosakata pengenalan anggota tubuh.

Hasil perbandingan persentase dari setiap aspek uji coba produk multimedia interaktif pernyataan yang disajikan pada diagram 1.

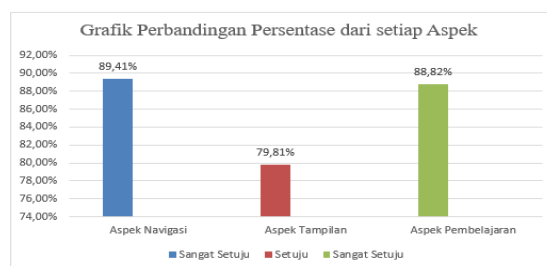


Diagram 1. Grafik Perbandingan Persentase dari setiap aspek

Berdasarkan diagram hasil perbandingan persentase skala likert 1 dapat disimpulkan bahwa, frekuensi tertinggi pada grafik Aspek Navigasi rata-rata responden menyatakan Sangat Setuju sebanyak 89,41% bahwa aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh ini, multimedia interaktif dan tombol navigasi mudah digunakan dengan baik serta petunjuk materi *part of body* dapat berfungsi dengan baik. Dan frekuensi terendah pada grafik Aspek Tampilan responden rata-rata menyatakan Setuju sebanyak 79,81% bahwa tampilan pada aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh ini, tampilan pada aplikasi dan karakter sudah cukup menarik, serta perpaduan warna dan gambar sudah sesuai.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah:

1. Aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh ini dirancang dengan metode godfrey, yang terdiri dari enam tahapan yaitu *problem definition, genre and character, location and interface, plotting, scripting, production and testing* yang diterapkan dengan terstruktur.
2. Dilihat dari aspek navigasi, responden sangat setuju sebanyak 89,41%, bahwa aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh ini mudah dioperasikan. Dilihat dari aspek tampilan, responden setuju sebanyak 79,81% bahwa tampilan aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh menarik, dan dilihat dari aspek pembelajaran, responden menjawab sangat setuju sebanyak 88,82% bahwa materi dan test yang diberikan mudah dipahami. Berdasarkan hasil dari keseluruhan aspek, Aplikasi Media pembelajaran Bahasa Inggris pengenalan anggota tubuh dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh berbasis multimedia interaktif pada tingkat SD yang dibuktikan dari hasil Kuisisioner pada aspek navigasi sebanyak 89,41%, bahwa aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris untuk pengenalan anggota tubuh ini mudah dioperasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M, 2009, “*Pengembangan Media Pembelajaran InteraktifKuliah Medan* .
- Arsyad, A, 2007. *Media Pembelajaran*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asra M. dan Sumiati, *Metode Pembelajaran*, Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- Azhar, A. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, 2003).
- Binanto, I. 2014. *Analisa Metode Classic LifeCycle (Waterfall) untuk Pengembangan Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Teknik Informatika, Universitas Sanata Dharma.
- Chandra. (2006). *Action Script Flash MX 2004 untuk Profesional*. Palembang: Maxikom.
- Djamrah & Zein. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi S, Ariesto. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash-Edisipertama* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sapurtra, Adian, 2015, 4 Hal Ini Membuat Guru Bahasa Inggris Dibenci Siswa, website: www.belajardasarbahasainggris.com, diakses tanggal: 06 oktober 2016.
- Sayyidatul Khoeriyah. *Pembuatan Multimedia Interaktif Pembelajaran SIMDA Menggunakan Metode Godfrey, Tugas Akhir*, Jurusan Teknik Multimedia dan Jaringan, Politeknik Negeri Batam, Batam, 2015.
- Situmorang J dan Rita, 2014, *Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Internet Pelajaran Bahasa Inggris*. Universitas Negeri Medan.
- Soenarto, S. 2009. *Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta : FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutopo, A. H., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Irfan, Y. 2015. *Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa*.