

PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN BAGIAN TUBUH DALAM BAHASA INGGRIS PADA TAMAN KANAK KANAK

Dian Mochammad Zein^{*1}, Sanjaya Alacsel², Baiq Fina Farlina³

¹Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bandung

²SMK Negeri 2 Kutacane

³STIKES Hamzar – Lombok Timur

e-mail: *, dianzein18@gmail.com, sanjayapdf@gmail.com,
baiqfinafarlina@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi media pembelajaran kini berkembang baik dari segi media maupun teknologi penyampaiannya. Media pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Islam Siti A'isyah Lombok Utara saat ini masih menggunakan metode ceramah, dan fokus pada referensi buku. Berdasarkan studi lapangan di Taman Kanak-Kanak Islam Siti A'isyah, disebutkan bahwa siswa Taman Kanak-Kanak cenderung mengabaikan pelajaran dan cepat bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru atau dengan buku. Dari permasalahan tersebut munculah ide untuk membuat aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia, dimana terdapat materi pembelajaran pengenalan tubuh menggunakan bahasa inggris dan terdapat soal latihan menebak gambar tubuh. metode. Sehingga nantinya model penyampaian materi tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, tetapi dapat juga menggunakan aplikasi media pembelajaran. Dengan penerapan media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam belajar sehingga siswa lebih fokus pada pelajaran dan tidak cepat bosan.

Kata kunci— Teknologi, Media pembelajaran, Bahasa Inggris, Bagian Tubuh

Abstract

Advances in learning media technology are now developing both in terms of media and delivery technology. Learning media at Siti A'isyah Islamic Kindergarten, North Lombok, currently still uses the lecture method, and focuses on book references. Based on a field study at Siti A'isyah Islamic Kindergarten, it was stated that Kindergarten students tend to ignore lessons and get bored quickly with the material presented by the teacher or with books. From these problems came the idea to create a multimedia-based learning media application, where there are body recognition learning materials using English and there are practice questions for guessing body images. method. So that later the material delivery model will not only use the lecture method, but can also use learning media applications. With the application of multimedia-based learning media, it is hoped that it will make it easier for teachers and students to learn so that students focus more on lessons and don't get bored quickly.

Keywords— Technology, Learning media, English, Body Parts

PENDAHULUAN

Media Pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada proses pembelajaran. Penyajian media pembelajaran beraneka ragam, berupa grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Dalam media pembelajaran penggunaan media komputer berperan penting dalam menyalurkan, menyimpan dan memproses informasi, dimana proses belajar-mengajar menjadi komunikatif, efektif dan efisien.

Pencanangan generasi emas perlu ditindak lanjuti dengan mengenalkan Bahasa Inggris sejak dini, karena Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional. Penguasaan Bahasa Inggris merupakan kendaraan untuk berkiprah secara global dan mendunia. Dengan mengenalkan Bahasa Inggris sedini mungkin, berarti membekali para insan bangsa untuk dapat mengarungi dunia ilmu pengetahuan dan teknologi secara leluasa, namun tetap mengutamakan budaya nasional.

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.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan PAUD Taman Kanak-Kanak Islam Siti A'isyah merupakan penyelenggara dan pengelola program pembelajaran anak-anak usia dini dan pengelolaan keseluruhan program dan pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum Taman Kanak-kanak Siti A'isyah juga dijadikan sebagai patokan untuk melaksanakan pengukuran keberhasilan pencapaian tujuan, program dan keseluruhan kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai tolok ukur untuk peningkatan dan perbaikan mutu satuan pendidikan secara bertahap dan berkesinambungan yang ada di Taman Kanak-Kanak Islam Siti A'isyah Lombok Utara.

Dirancang media pembelajaran pengenalan anggota tubuh manusia dalam Bahasa Inggris berbasis multimedia interaktif ini diharapkan mampu mengarahkan peserta didik pada hal-hal yang positif terutama mengenali apa yang ada pada diri siswa tersebut, dan diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang berada di taman pendidikan Taman Kanak-Kanak Islam Siti A'isyah dalam proses belajar mengajar pengenalan anggota tubuh dalam Bahasa Inggris. Semua pihak Di Taman Kanak-Kanak Islam Siti A'isyah pun dapat merasa mudah dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan analisa di atas maka Peneliti menuangkan dalam judul “Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengenalan Bagian Tubuh Manusia Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus di Taman Kanak-Kanak Islam Siti A'isyah Lombok Utara)”.

1. Landasan Teori

1.1 Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, sebagai media penyalur atau menyajikan informasi antara guru dan siswa dalam belajar mengajar.

1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Baharun, 2016 menyebutkan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta

didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

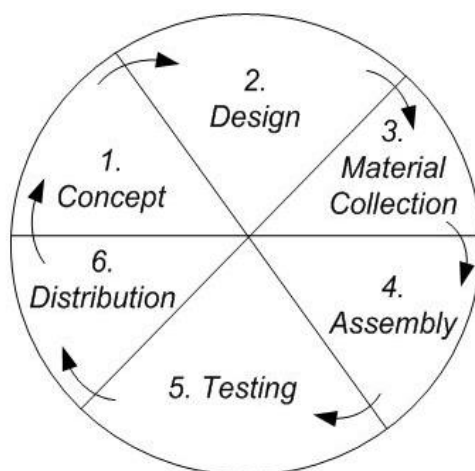
1.3 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh: multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi permainan.

METODE PENELITIAN

2. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Pengembangan metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Menurut Luther dalam Binanto, keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Gambar 1 adalah gambar tahapan metode MDLC.

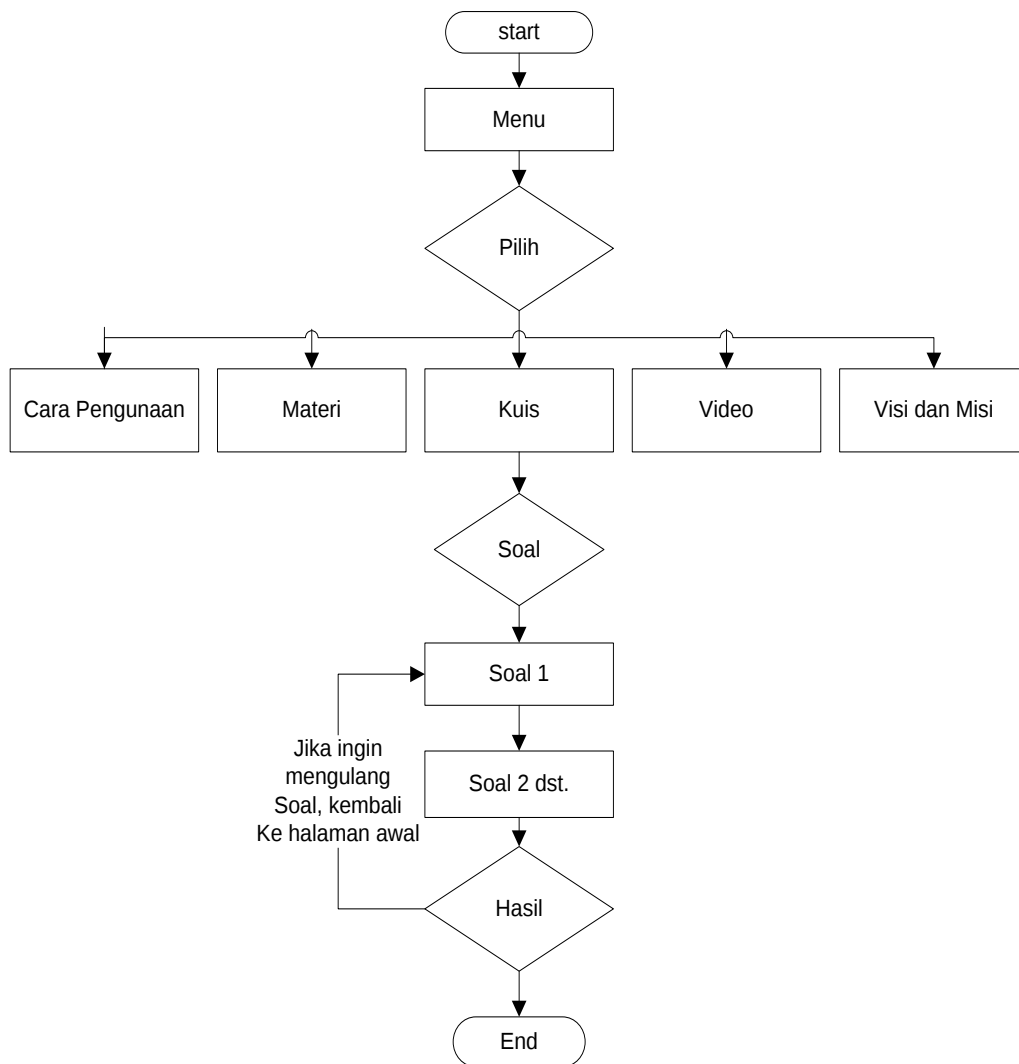


Gambar 1 Siklus Pengembangan MDLC

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Flowchart

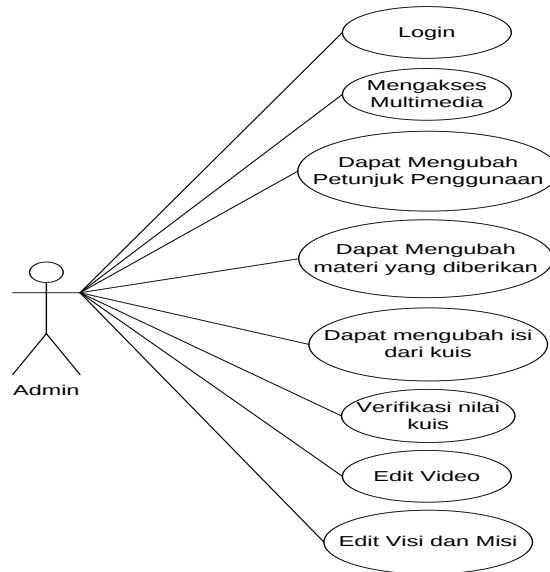
Flowchart atau diagram alir digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah kerja dari aplikasi yang di buat sehingga memudahkan dalam proses perancangan aplikasi pembelajaran ini.



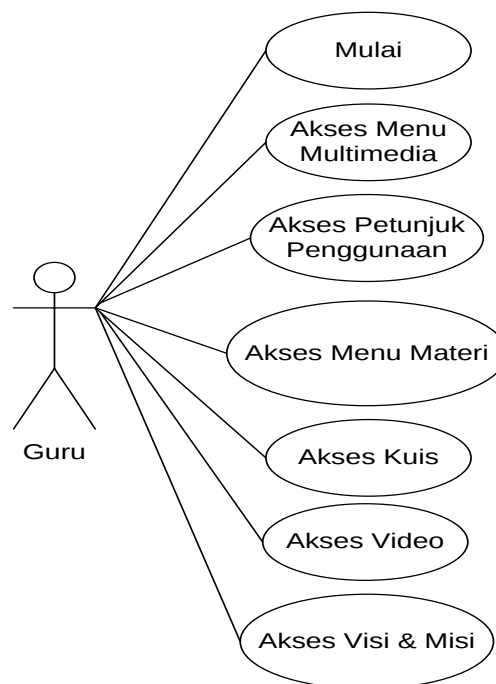
Gambar 2 Flowchart

3.2 Diagram Use Case

Use case diagram merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan hubungan-hubungan yang terjadi antar aktor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Sasaran pemodelan use case diantaranya adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional sistem dengan mendefinisikan skenario penggunaan sistem yang akan dibangun. Dari hasil analisis aplikasi yang ada maka use case diagram untuk bahan ajar pengenalan anggota tubuh manusia dapat dilihat pada gambar berikut :



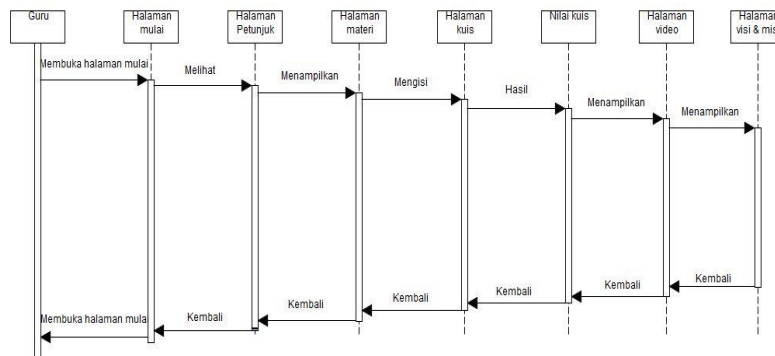
Gambar 3 Diagram Use Case Admin



Gambar 4 Diagram Use Case

3.3 Diagram Squence

Sequence Diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, sequence diagram juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti use case diagram.

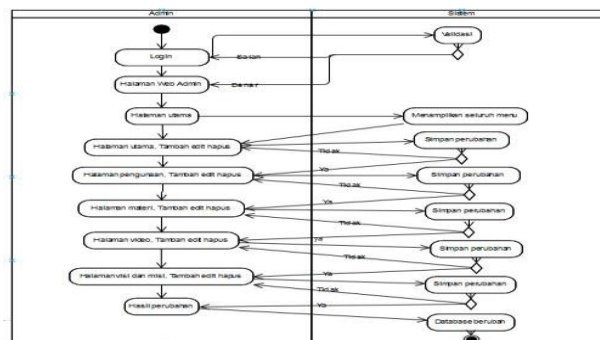


Gambar 5 Diagram Sequence Guru

3.4 Diagram Activity

Menggambarkan aktifitas-aktifitas, objek, state, transisi state dan event. Dengan kata lain kegiatan diagram alur kerja menggambarkan perilaku sistem untuk aktivitas. berikut beberapa activity diagramnya diantaranya:

1. Proses Activity Diagram Admin



Gambar 6 Aktivty Diagram Admin

3.5 Implementasi

Berdasarkan perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya, pada tahap implementasi ini akan diuraikan langkah-langkah mengimplementasikan rancangan sistem.

a. Halaman Mulai



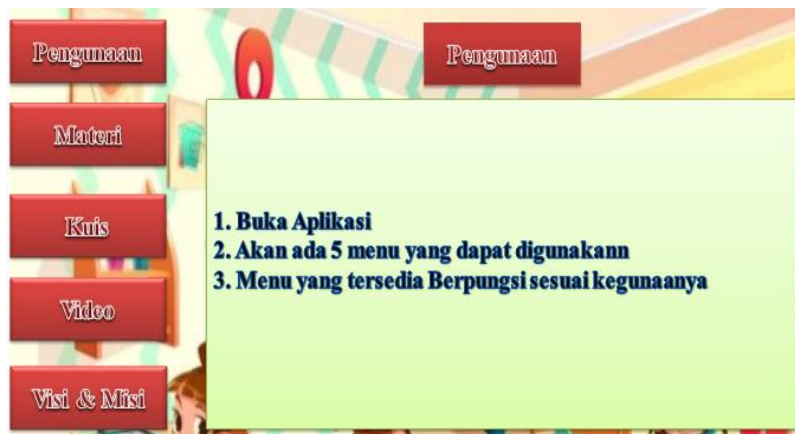
Gambar 7 Halaman Mulai

b. Halaman Menu Utama



Gambar 8 Halaman Menu

c. Halaman Menu Penggunaan



Gambar 9 Halaman Menu Penggunaan

d. halaman Menu Materi



Gambar 10 Halaman Menu Materi

e. Halaman Menu Kuis



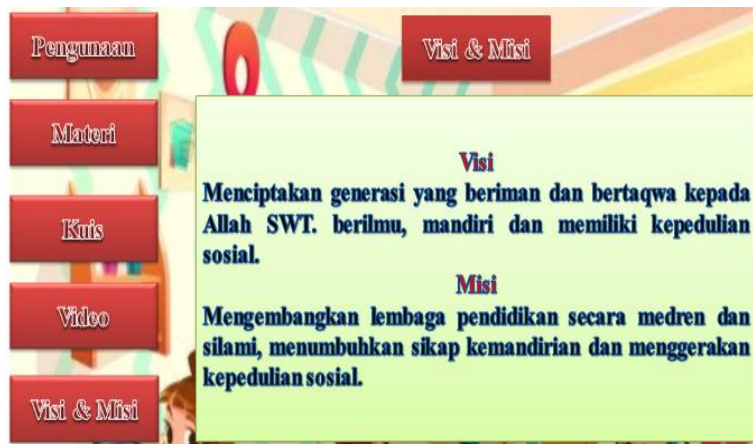
Gambar 11 Halaman Menu Kuis

f. Halaman Menu video



Gambar 12 Halaman Menu Video

g. Halaman Menu Visi dan Misi



Gambar 13 Halaman Menu Visi dan Misi

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang didesain dan dirancang ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan efisiensi belajar.
2. Metode MDLC dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif berupa aplikasi media pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini ada beberapa saran yang penulis usulkan untuk mengembangkan sistem agar menjadi lebih baik, diantaranya sebagai berikut:

1. Setiap beberapa kurun waktu perlu diadakan evaluasi terhadap sistem baru yang digunakan untuk penyesuaian.
2. Dikembangkan dengan menambah fitur-fitur lainnya seperti game, penambahan materi, dan soal latihan yang lebih bervariasi dan membuat multimedia interaktif berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sambodo, L., Purnama, B. E., & Wardati, I. U. (2015). Animasi 3 Dimensi Sosialisasi Tsunami Early Warning System Kabupaten Pacitan. *EVOLUSI-Jurnal Sains dan Manajemen*, 3(2).
- [2] Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84-91.
- [3] Sholikhin, A., & Riasti, B. K. (2013). Pembangunan Sistem Informasi Inventarisasi Sekolah Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Rembang Berbasis Web. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 2(2).
- [4] Solichin, A. (2016). Pemrograman web dengan PHP dan MySQL. Penerbit Budi Luhur.
- [5] Sufa, F. F. (2015). Mengembangkan Kognisi Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Komputer (Studi kasus di TK Islam Makarima Kartasura Sukoharjo). *Widya Wacana*, 10(1).
- [6] Supriyadi, S. (2016). ADOBE Flash Untuk Mendukung Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi*, 7(2).
- [7] Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- [8] Wibowo, E. J. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. In *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika* (Vol. 1, No. 1).
- [9] Winaryono, D., & Setiawan, E. B. (2015). Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas IV Di MI Miftahussalam Bandung Berbasis Desktop, 1(1).