

Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Multimedia

Muh. Arif Budiyanto¹, Abdi Wahab²

¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana

²Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana

E-mail: arif.budiyanto@mercubuana.ac.id, abdi.wahab@mercubuana.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati dan kurang disukai oleh para siswa di sekolah. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga para siswa disekolah akan tertarik untuk belajar karena disertai dengan tampilan multimedia dan beragam animasi yang akan membuat para siswa tidak bosan dan aktif berinteraksi dengan media pembelajaran Bahasa Inggris tersebut. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia. Menurut Luther (dalam buku Sutopo, 2003) pengembangan sistem multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*. Dari hasil penelitian ini diharapkan akan tercipta sebuah aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar Kelas 3 yang interaktif dan berbasis multimedia. Dengan demikian para siswa di sekolah akan mendapatkan media pembelajaran baru selain yang konvensional dikelas, sehingga pembelajaran Bahasa Inggris akan bervariasi dan interaktif serta menarik untuk diikuti oleh para siswa di sekolah.

Keyword: perancangan, aplikasi, pembelajaran, multimedia, Bahasa Inggris.

1. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar secara efektif dan efisien.

Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar merupakan sesuatu yang sangat penting diketahui, untuk memudahkan dalam pembelajaran tersebut dan membuat siswa-siswa Sekolah Dasar semakin menarik maka media pembelajaran interaktif/animasi perlu diterapkan. Media pembelajaran selalu berkembang setiap tahunnya, mulai dari penggunaan media visual, media cetak maupun media interaktif. Dari setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Contohnya media cetak yang cenderung menggunakan bahasa-bahasa yang baku dan sulit dimengerti oleh anak-anak.

Permasalahan yang dihadapi dalam penyampaian materi pelajaran adalah cenderung monoton dan hanya bersifat satu arah yaitu dari pendidik/guru kepada siswa cenderung pasif atau siswa hanya mendengarkan saja sehingga cenderung membosankan. Penyampain materi pelajaran yang menarik dan interaktif tentunya akan membuat para siswa senang dan mudah memahami terhadap materi yang disampaikan oleh para pendidik. Untuk itulah perlu dibuatkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia yang akan membantu para pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Inggris kepada para siswa di Sekolah Dasar.

Media pembelajaran yang dibuat akan memanfaatkan teknologi animasi, sehingga membuat materi pelajaran nantinya lebih interaktif dan lebih menarik yang membuat para siswa tidak bosan dan bisa bermain sambil belajar. Media pembelajaran yang akan dibuat dalam penelitian ini adalah Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Multimedia.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, di mana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa (Dale 1969). Penyampaian suatu konsep pada siswa akan

tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang (Newby 2000). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Wibawanto 2017).

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu (Mulyanta, 2009):

1. Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik (siswa).
2. Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh siswa, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
3. Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian siswa, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat siswa untuk menggunakan media tersebut.
4. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak siswa.

Setelah menetapkan kriteria untuk membuat media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah merancang desain media. Dalam mendesain sebuah media pembelajaran yang perlu didesain terlebih dahulu adalah kandungan materi pembelajaran. Alasan utamanya adalah materi pembelajaran sebenarnya inti dari keseluruhan media yang ingin dibangun. Dalam menyusun desain materi pembelajaran perlu memegang prinsip dasar yaitu desain instruksional (instructional design).

Desain instruksional diartikan suatu proses yang sistematis untuk menghasilkan materi pembelajaran yang efektif, detail dan terinci, termasuk di dalamnya proses dan bentuk evaluasinya yang harus dilaksanakan. Pengembangan dengan prinsip ini memperhatikan materi pembelajaran yang mencakup keseluruhan materi yang diperlukan, harus mempunyai arah pembelajaran yang jelas dan kontekstual, siapa yang akan jadi sasaran atau objek pembelajaran, materi apa saja yang terkait dengan inti materi yang akan disajikan dan bagaimana proses yang harus terjadi di dalamnya.

2.2 Adobe Flash

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan media pembelajaran yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada aplikasi berbasis multimedia, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada aplikasi multimedia, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi multimedia lainnya.

Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

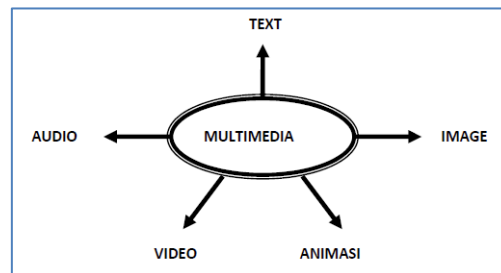
Dengan menggunakan Code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi ActionScript secara otomatis. Karena flash saat ini dikembangkan oleh Adobe, sehingga pada versi adobe flash saat ini sudah memiliki bahasa pemrograman ActionScript 3.0 di samping masih juga kita menggunakan ActionScript 2.0.

2.3 Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, musik, angka, atau tulisan tangan di mana dalam dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk data *digital*. Turban dkk (2002) oleh Suyanto, M. (2005) menyatakan bahwa "multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat *audio* (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar." Robin dan Linda (2001) oleh Suyanto, M. (2005) menyatakan bahwa "multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan gambar video".

2.4 Komponen Multimedia

Menurut James A. Senn (dalam Sofyan dan Purwanto, 2008), multimedia terbagi dalam 5 komponen yaitu: Gambar (*image*), Audio (*sound*), Teks (*text*), Animasi (*animation*) dan Video



Gambar 3.1 Komponen Multimedia.

2.5 Multimedia Interaktif Pembelajaran

Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar itu terjadi, bertujuan dan terkendali (Munir, 2013). Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar (Munir, 2013).

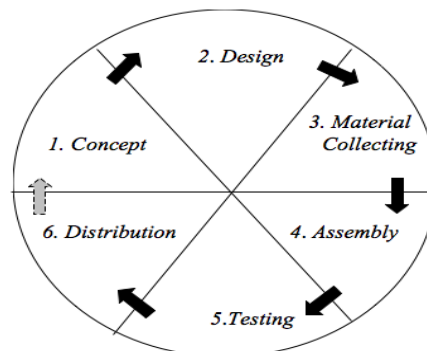
Multimedia interaktif dalam banyak aplikasi, pengguna dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya. Multimedia interaktif mempunyai banyak aplikasi untuk menampilkan berbagai animasi dan simulasi. Siswa akan sangat tertolong dengan multimedia interaktif dalam memahami konsep yang abstrak, karena dapat membuat konsep yang bersifat abstrak tersebut menjadi lebih konkrit. Selanjutnya konsep yang sudah konkrit tersebut akan membuat siswa jadi lebih bermakna dalam.

2.6 Teori Storyboard

Storyboard adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layer demi layer serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layer, dan teks. Ini harus tetap mengikuti rancangan peta navigasi. Storyboard digunakan untuk merancang antarmuka. Antarmuka atau interface merupakan bagian dari program yang berhubungan atau berinteraksi langsung dengan pemakai (user). Antarmuka atau interface adalah segala sesuatu yang muncul pada layer monitor pemakai (user) yang bertujuan agar program yang dihasilkan tidak terlihat rumit (harus sederhana dan tidak membingungkan), mudah digunakan dan menarik. Hal ini harus dipikirkan oleh perancang program karena setiap interaktif pemaka (user) dengan aplikasi harus melalui suatu antarmuka.

3. METODE Riset

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia. Menurut Luther (dalam buku Sutopo, 2003) pengembangan sistem multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution* seperti Gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1 Model Pengembangan Multimedia (Sutopo, 2003)

4. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisa Sistem Berjalan

Untuk pembuatan aplikasi ini software yang akan digunakan adalah Adobe Flash Professional CS6, akan dipadukan juga software Adobe Illustrator CC 2015 dalam pembuatan gerakan/pose karakter agar nantinya terlihat bergerak saat diaplikasikan di software Adobe Flash Professional CS6, dan dibantu juga dengan software Adobe Photoshop CC 2015 untuk pengeditan ukuran file-file gambar seperti resolusi dan pixelnya agar sesuai dengan yang dibutuhkan.

Pada perancangan dan pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Multimedia ini penulis menggunakan file-file vektor yang dapat di download free pada website www.freepik.com yang berektensi *.ai, *.svg dan *.eps yang dapat dibuka menggunakan software Adobe Illustrator CC 2015 dan lalu file akan diexport formatnya menjadi *.jpg dan atau *.png agar ukuran dapat disesuaikan untuk diterapkan dalam software Adobe Flash Professional CS6 menjadi aplikasi multimedia.

Untuk file gambar sendiri terdiri dari beberapa komponen yang sudah penulis pilahkan : file background, file karakter nantinya karakter akan bergerak-bergerak agar terlihat hidup dan menarik, file tombol digunakan untuk masuk ke halaman berikutnya. Ukuran file background adalah 300 pixel, karakter dan tombol 72 pixel karena agar dalam proses pengoperasian untuk dijadikan file flash nantinya dapat secara otomatis menyesuaikan dengan layout dan ukuran file nantinya saat selesai menjadi lebih kecil.

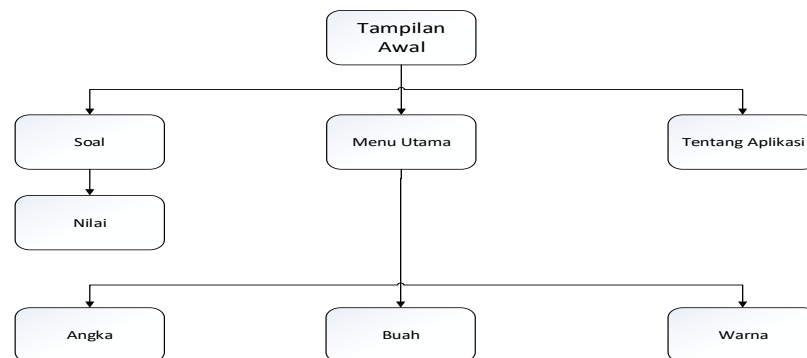
4.2 Analisa Penggunaan Sistem

Analisis pengguna dilakukan untuk mengetahui tugas dan karakteristik pengguna yang akan menggunakan sistem yang dibangun. Dalam hal ini pengguna sistem adalah para siswa sekolah dasar kelas 3, namun demikian pengguna tidak terbatas hanya untuk para siswa tersebut yang artinya pengguna di luar atau umum juga bisa menggunakan aplikasi ini nantinya. Dengan mempertimbangkan tingkat pengalaman pengguna dalam menggunakan komputer, dapat dirancang sebuah sistem yang mudah dipelajari dan digunakan oleh pengguna tersebut.

Adapun penggunaan sistem ini yaitu: semua user bisa mengakses sistem ini, karena pada sistem yang dibangun ini tidak dibatasi siapa penggunanya, dan tidak memerlukan login ataupun user password untuk masuk sistem. Kenapa demikian dikarenakan dalam pembuatan sistem ini menyajikan hal yang sederhana dan mudah digunakan hal ini dilihat dari adanya interaksi manusia dengan komputer. Adapun akses pengguna yang ada pada sistem yaitu tombol navigasi di mana tombol navigasi tersebut meliputi home, back, dan next page yang digunakan pada aplikasi.

4.3 Analisa Pemilihan Skenario

Layout desain yang baik dan terencana akan mempermudah pembuatan aplikasi selanjutnya. Sebelum membuat media pada software yang digunakan, penulis merancang desain pada skenario dan mempersiapkan prototype (rancangan awal) dari media pembelajaran yang akan dibuat.



Gambar 4.1. Desain Rancangan Multimedia Pembelajaran

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa dari tampilan awal/ home terdapat 3 pilihan menu, yaitu menu soal, menu utama dan menu tentang aplikasi. Di menu soal jika pengguna sudah menyelesaikan 10 soal akan diteruskan ke halaman nilai / score dari hasil pengerjaan soal-soal tersebut. Di menu tentang aplikasi hanya menampilkan informasi terkait aplikasi tersebut. Lalu di menu utama terdapat 3 menu yaitu menu Angka, menu Buah dan menu Warna. Di menu Angka materi yang akan ditampilkan adalah angka 1-30, sedangkan di menu Buah materi yang akan ditampilkan 10 nama buah yang dikenal umum dan pada menu Warna materi yang akan ditampilkan 11 warna yang sering digunakan sehari-hari, pada masing-masing menu nantinya terdapat penjelasan dari tiap judul materi tersebut.

4.4 Konsep

Aplikasi ini dibuat untuk siswa siswi Sekolah Dasar dengan tujuan mereka mampu mempelajari serta memahami materi yang telah diajarkan. Ukuran dari aplikasi ini diharapkan tidak terlalu besar, karena memang terdiri dari berbagai file-file gambar dan suara yang digabung menjadi satu. Aplikasi ini menggunakan pengembangan multimedia, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi.

Tabel 4.1 Deskripsi Konsep Aplikasi

| | |
|-----------------|--|
| Judul | Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Multimedia |
| Pengguna | Siswa/Siswi Sekolah Dasar |
| Bentuk Aplikasi | Media Pembelajaran Interaktif |
| Gambar | Menggunakan file berformat JPG dan PNG |
| Suara | Menggunakan file berformat WAV |
| Animasi | Animasi pada gambar, teks dan tombol dibuat sendiri |
| Interaktif | Menggunakan link atau action script berupa tombol untuk pengguna menuju ke halaman yang diinginkan |

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Perancangan *Storyboard*



Berikut ini perancangan *storyboard* aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar Kelas 3 berbasis multimedia.

| No | Visual | Link |
|----|---|------------------|
| 1 | Sketsa tampilan untuk menu Beranda/ Tampilan Utama | Scene 1, 9, 11 |
| 2 | Sketsa tampilan Menu Utama terdapat 3 buah menu yaitu angka, buah dan warna | Scene 2, 3, 7 |
| 3 | Sketsa tampilan menu Angka terdapat 3 menu yaitu angka 1-10, angka 11-20 dan angka 21-30. | Scene 3, 4, 5, 6 |
| 4 | Sketsa tampilan menu Angka berisi penjelasan dan gambar animasi angka disertai dengan text bacaan dan suaranya. | Scene 3, 4 |
| 5 | Sketsa tampilan menu Nama buah berisi penjelasan dan gambar animasi buah disertai dengan text bacaan dan suaranya. . | Scene 3, 5 |
| 6 | Sketsa tampilan menu Warna berisi penjelasan dan gambar animasi warna disertai dengan text bacaan dan suaranya. . | Scene 3, 6 |
| 7 | Sketsa tampilan menu Soal berisi 10 pertanyaan yang harus dijawab dari materi angka, nama buah dan warna. | Scene 1, 2 |
| 8 | Sketsa tampilan menu Nilai terdapat kolom penilaian atau score dari 10 soal yang telah dijawab. | Scene 3, 4 |
| 9 | Sketsa tampilan menu Tentang Aplikasi berisi informasi dari aplikasi ini. | Scene 1, 7 |

5.2 Perancangan Tombol Navigasi

Tombol navigasi yang terdapat pada aplikasi ini mengandung tautan/link yang menghubungkan halaman satu dengan halaman lainnya. Icon tombol-tombol yang terdapat di aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Illustrator CC, semua file tombol dibuat dan disimpan dengan format *.PNG.

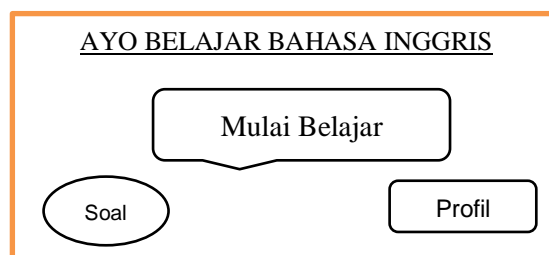
Tabel 5.2 Tombol Navigasi

| No. | Perancangan Tombol | Keterangan |
|-----|---|---|
| 1. |  | Tombol ini berfungsi untuk masuk ke menu utama. |
| 2. |  | Tombol ini berfungsi untuk masuk ke halaman materi mengenal angka |
| 3. |  | Tombol ini berfungsi untuk masuk ke halaman materi mengenal nama buah |
| 4. |  | Tombol ini berfungsi untuk masuk ke halaman materi mengenal warna |
| 5. |  | Tombol ini berfungsi untuk masuk ke halaman soal latihan. |
| 6. |  | Tombol ini berfungsi untuk masuk ke halaman home. |
| 7. |  | Tombol ini berfungsi untuk kembali ke menu sebelumnya. |
| 8. |  | Tombol ini berfungsi untuk masuk ke halaman profil. |

5.3 Perancangan Antarmuka

1. Halaman Utama

Perancangan halaman utama aplikasi seperti pada Gambar 5.1 di bawah ini.



Gambar 5.1. Tampilan Awal Aplikasi.

2. Halaman Menu Utama

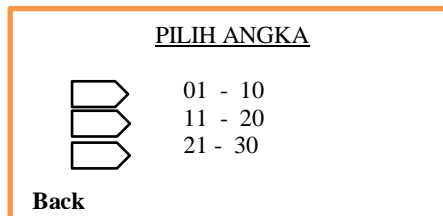
- Perancangan halaman menu utama aplikasi seperti pada Gambar 5.2 di bawah ini.



Gambar 5.2 Tampilan Menu Pilih Materi.

3. Halaman Pilih Materi Angka

1. Perancangan halaman menu pilih materi angka seperti pada Gambar 5.3 di bawah ini.



Gambar 5.3 Tampilan Menu Pilih Angka.

2. Perancangan halaman menu angka 1 – 10 seperti pada Gambar 5.4 di bawah ini.

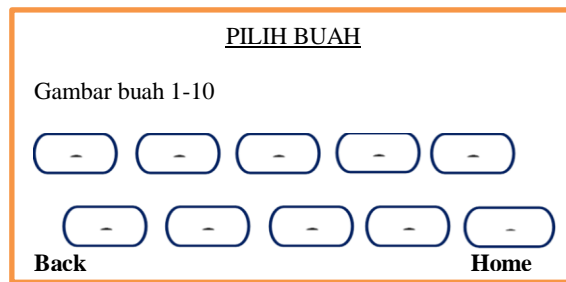


Gambar 5.4. Tampilan Menu Angka 1-10.

3. Perancangan halaman menu angka 11 – 20 dan 21-30 seperti pada Gambar 5.4 di atas.

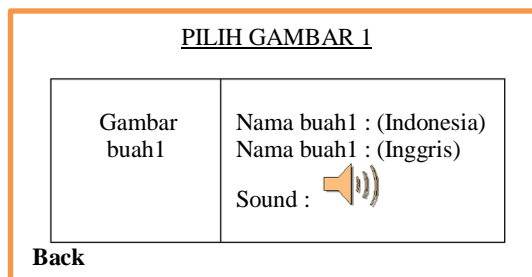
4. Halaman Pilih Materi Buah

1. Perancangan halaman menu pilih buah seperti pada Gambar 5.5 di bawah ini.



Gambar 5.5 Tampilan Menu Pilih Buah.

2. Perancangan halaman pilih gambar buah seperti pada Gambar 5.6 di bawah ini.

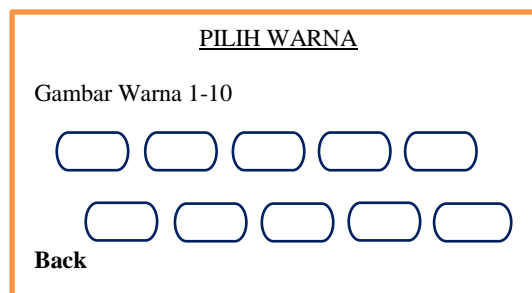


Gambar 5.6 Tampilan Pilih Buah Gambar 1.

3. Perancangan halaman pilih gambar buah 2 – 10, seperti pada Gambar 5.6 di atas, hanya berbeda konten buahnya.

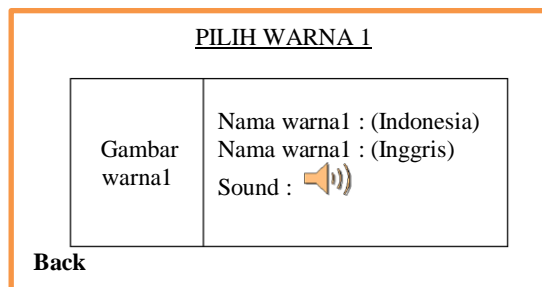
5. Halaman Pilih Materi Warna

1. Perancangan halaman menu pilih warna seperti pada Gambar 5.7 di bawah ini.



Gambar 5.7 Tampilan Menu Pilih Warna.

2. Perancangan halaman pilih gambar warna seperti pada Gambar 5.8 di bawah ini.

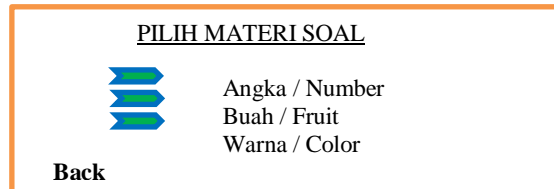


Gambar 5.8 Tampilan Pilih Warna 1.

3. Perancangan halaman pilih warna 2 – 10, seperti pada Gambar 5.8 di atas, hanya berbeda konten warnanya saja.

6. Halaman Menu Soal

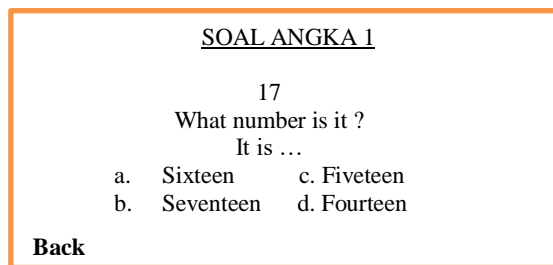
- Perancangan halaman menu soal seperti pada Gambar 5.9 di bawah ini.



Gambar 5.9 Tampilan Menu Pilih Materi Soal.

7. Halaman Pilih Soal Angka

1. Perancangan halaman latihan soal angka dengan memilih salah satu jawaban seperti pada Gambar 5.10 di bawah.

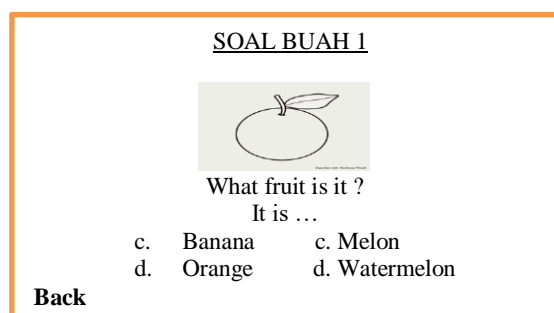


Gambar 5.10 Tampilan Soal Angka 1.

2. Perancangan halaman soal angka 2 – 10, seperti pada Gambar 5.10 di atas, hanya berbeda konten angkanya saja.

8. Halaman Pilih Soal Buah

1. Perancangan halaman latihan soal buah dengan memilih salah satu jawaban seperti pada Gambar 5.11 di bawah ini.



Gambar 5.11 Tampilan Soal Buah 1.

2. Perancangan halaman soal buah 2 – 10, seperti pada Gambar 5.11 di atas, hanya berbeda jenis buahnya saja.

9. Halaman Pilih Soal Warna

1. Perancangan halaman latihan soal warna dengan memilih salah satu jawaban seperti pada Gambar 5.12 di bawah.

SOAL WARNA 1

Warna 1

What color is it ?
It is ...

a. Red c. Yellow
b. Blue d. Green

Back

Gambar 5.12 Tampilan Soal Warna 1.

2. Perancangan halaman soal warna 2 – 10, seperti pada Gambar 5.12 di atas, hanya berbeda warnanya saja.

10. Halaman Hasil Latihan Soal

1. Perancangan halaman hasil latihan soal seperti pada Gambar 5.13 di bawah ini.

HASIL LATIHAN SOAL

| | |
|---------------|---------|
| Materi Angka | |
| Benar | : |
| Salah | : |
| Nilai : | |

Back

Gambar 5.13 Tampilan Hasil Latihan Soal

2. Perancangan halaman hasil latihan soal untuk materi buah dan warna seperti pada Gambar 5.13 di atas, hanya berbeda materi soalnya saja.

6. KESIMPULAN

Sesuai dengan uraian yang telah dibahas pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi pembelajaran sangat diperlukan dan sangat membantu dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.
2. Aplikasi pembelajaran ini baru sampai pada tahap perancangan antarmuka yang dibuat sedemikian rupa agar menarik para siswa untuk belajar Bahasa Inggris secara interaktif.
3. Materi pembelajaran diambil dari buku pelajaran siswa SD Kelas 3 berbasis KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dengan pokok bahasan tentang Angka (*Number*), Buah (*Fruit*), dan Warna (*Color*) yang diasumsikan paling banyak diminati oleh para siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dale, Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- [2] Kristiantari dan Suryaningsih, Nova. (2010). *Super English 3 For Elementary School*. Tangerang: PT. Griya Widya Pustaka.
- [3] Mulyanta, St. & Leong, Marlon. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif - Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya.
- [4] Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- [5] Newby, Timothy. (2000). *Instructional Technology for Teaching and Learning*. New Jersey: Merrill an Imprint of Prentice-Hall.

- [6] Sofyan, Amir Fatah dan Purwanto, Agus. (2008). *Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, & Video Editing*. Yogyakarta: ANDI.
- [7] Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [8] Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI.
- [9] Wardani, Arum Kusuma; Utari, Nanda Maya; Irmawati, Nur Farida. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Java JDK 1.7. *Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen (KOMMIT 2014)*, Vol 8, 74-85. Diakses pada 06 April 2018. <http://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/kommit/article/view/1017/881>
- [10] Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.