

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS PADA SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN BERBASIS FLASH UNTUK KELAS VII

ENGLISH INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN BASED ON FLASH FOR CLASS VII

Ilham Muhamad Arsyad¹, Wahyuni S.Si, M.T

Universitas Komputer Indonesia

Email : ilham_arsyad@email.unikom.ac.id

Abstrak

SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN adalah salah satu sekolah yang beroperasi di bidang pendidikan, proses penyampaian materi pada saat belajar mengajar yang dilakukan guru terhadap siswa masih dilakukan di kelas, namun proses pembelajaran tersebut dapat terhambat apabila siswa kehilangan fokus, mengantuk, atau tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru. Salah satu kendala yang terjadi adalah pada materi pelajaran Bahasa Inggris siswa/i kurang bisa memahami pelajaran karena tidak ada contoh nyata karena semua contohnya hanya disampaikan oleh pengajar saja, siswa/i terkadang dapat menulis tetapi tidak dapat / kesulitan untuk mengucapkan, selain itu siswa sering mengalami kebosanan dengan cara belajar seperti itu. Metode penelitian yang penulis gunakan metode penelitian deskriptif, dan metode pendekatan sistemnya menggunakan metode pendekatan Object Oriented Programming dengan menggunakan alat bantu UML. Dan untuk perancangan aplikasi ini dirancang menggunakan aplikasi adobe flash, yang dapat menambahkan visual/audio pada penyampaian materi agar terjadi pembelajaran yang lebih interaktif.

Kata kunci : *SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN, Bahasa Inggris, Object Oriented Programming, adobe flash,*

Abstract

Smp Plus Nuurul Muttaqiin is one of the schools operating in the education sector, the process of delivering subject matter during teaching and learning is still done directly in the classroom by the teacher, the learning process can be hampered if students lose focus, sleepy, or do not understand what was delivered by the teacher. One of the problems that happened in English Subjects is the students can not understand lessons because there are no real examples of talking and conversation activities, because all examples are only delivered by the teacher, Students can write but cannot / having a problem with pronunciation. besides that students often experience boredom with that kind of learning method. The research method that the author using is descriptive research method, the system approach method of this research is using Object Oriented Programming method using UML tools. And for designing this application it is designed by Adobe Flash, that can add a visual and audio to the delivery of material to make learning more interactive.

Keywords: Smp Plus Nuurul Muttaqiin, Object Oriented Programmin, English Subjects, Adobe Flash

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada bidang pendidikan pemanfaatan teknologi informasi banyak diterapkan, seperti penggunaan komputer sebagai salah satu alat bantu baru atau sebagai media dalam proses belajar mengajar. Dan pemanfaatan teknologi ini bertujuan agar proses belajar mengajar yang terjadi bisa lebih efektif.

SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN adalah salah satu sekolah yang beroperasi di bidang pendidikan. Pada sekolah ini proses penyampaian materi pada saat belajar mengajar yang dilakukan guru terhadap siswa masih dilakukan dikelas dengan cara guru menjelaskan secara langsung kepada siswa, namun proses pembelajaran tersebut dapat terhambat apabila siswa kehilangan fokus, mengantuk, atau tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru. Salah satu kendala yang terjadi adalah pada materi pelajaran Bahasa Inggris siswa/i kurang bisa memahami pelajaran karena tidak ada contoh nyata kegiatan conversation dalam artian semua contohnya hanya disampaikan oleh pengajar saja, siswa/i terkadang dapat menulis tetapi tidak dapat / kesulitan untuk mengucapkan, selain itu siswa sering mengalami kebosanan pada saat belajar dengan cara belajar seperti itu.

Media Pembelajaran berbasis Flash adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi pada bidang pendidikan, dimana aplikasi flash ini dapat menyajikan materi pelajaran dengan menarik dan interaktif yang dapat mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang baik dan mudah dimengerti.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu yang sudah ada adalah :

1. Penelitian terdahulu belum memanfaatkan database sebagai media penyimpanannya
2. Penelitian ini hanya berfokus pada matapelajaran bahasa inggris kelas 7

1.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris pada SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN.
2. Untuk membantu proses pembelajaran pada SMP PLUS NUURUL MUTTAQIIN terutama pelajaran Bahasa Inggris.
3. Untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat siswa.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

Nama Penulis, Tahun, dan judul	Tujuan	Persamaan	Perbedaan	
			Penelitian terdahulu	Rencana penelitian
Erna Susilawati, S.S., M.M., 2017, RANCANGAN PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MELALUI ADOBE FLASH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR [1]	Diharapkan mampu membantu sekolah dalam melakukan proses belajar mengajar lebih mudah dan menarik sehingga dapat mengembangkan kemampuan Bahasa inggris siswa/i Sekolah Dasar.	Penelitian ini dilakukan untuk mempermudah proses belajar mengajar bagi siswa/i. Dan sama-sama mengambil tema pembelajaran Bahasa inggris.	Pada penelitian ini memakai Bahasa pemrograman Action Script 2.0 dengan pengembangan prototype dan pada penelitian ini juga membahas tentang mata pelajaran Bahasa Inggris pada jenjang Sekolah dasar.	Pada penelitian ini menggunakan Bahasa pemrograman Action Script 3.0, PHP, serta terintegrasi ke dalam database, dan dengan menerapkan metode object oriented sebagai metode pendekatan. Penelitian dilakukan pada jenjang Pendidikan sekolah menengah pertama.

Wahyuni, Asnandar Arianto, 2014, "SCOUT LEARNING" SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA"[2]	merancang aplikasi mobile yang diharapkan dapat memicu rasa ingin tahu anak-anak dalam mempelajari ilmu kepramukaan dan juga dapat membantu Pembina dalam memberikan materi yang sesuai dengan tingkat kepramukaan anak-anak sekolah dasar.	peneliti sama-sama membuat sebuah aplikasi media pembelajaran dengan menggunakan metode prototype dan UML.	Tidak terdapat fasilitas update soal, dan dirancang untuk mobile	Terdapat fasilitas update soal, serta melihat daftar siswa yang ada didalam kelas, serta terintegrasi kedalam database, untuk mempermudah melakukan pembaharuan soal, tapi tidak dirancang dalam bentuk mobile.
---	---	--	--	---

2.2 Media Pembelajaran

Sebuah wahana yang bisa berbentuk fisik ataupun digital yang berisikan tentang materi-materi berupa intruksi atau tutorial yang dirancang sebagai sumber pembelajaran yang digunakan untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran dan merangsang daya pikir siswa untuk belajar bisa disebut juga sebagai pengertian dari media pembelajaran.[3]

Jadi dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang ataupun wahana fisik yang berisikan tentang materi-materi pelajaran berupa intruksional yang bertujuan untuk menarik minat siswa pada proses pembelajaran dimana siswa bisa berinteraksi.

2.3 Actionscript

Action Sript merupakan sebuah bahasa pemrograman yang digunakan pada software Flash yang berupa script-script yang dapat mengatur tombol, movieclip, graphic dan object yang lainnya yang terdapat pada software flash yang ditujukan agar menambah interaktifitas sebuah aplikasi flash. Action script juga bisa digunakan untuk sebagai jembatan dengan bahasa yang lain seperti bahasa php dan yang lainnya apabila program flashnya memanfaatkan database.[4]

2.4 PHP

Php merupakan sebuah bahasa pemrograman server side scripting yang menyatu dengan HTML, yang dimana script-scriptnya di proses atau dieksekusi pada server yang bertujuan untuk membuat sebuah halaman website yang dinamis.[5]

2.5 Mysql

Mysql bisa didefinisikan sebagai hasil implementasi dari sistem manajemen basis data relasional atau (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL(General Public License) Mysql Merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam basis data yang sudah ada yaitu SQL(Strutured Query Language).[6]

III. METODE PENELITIAN

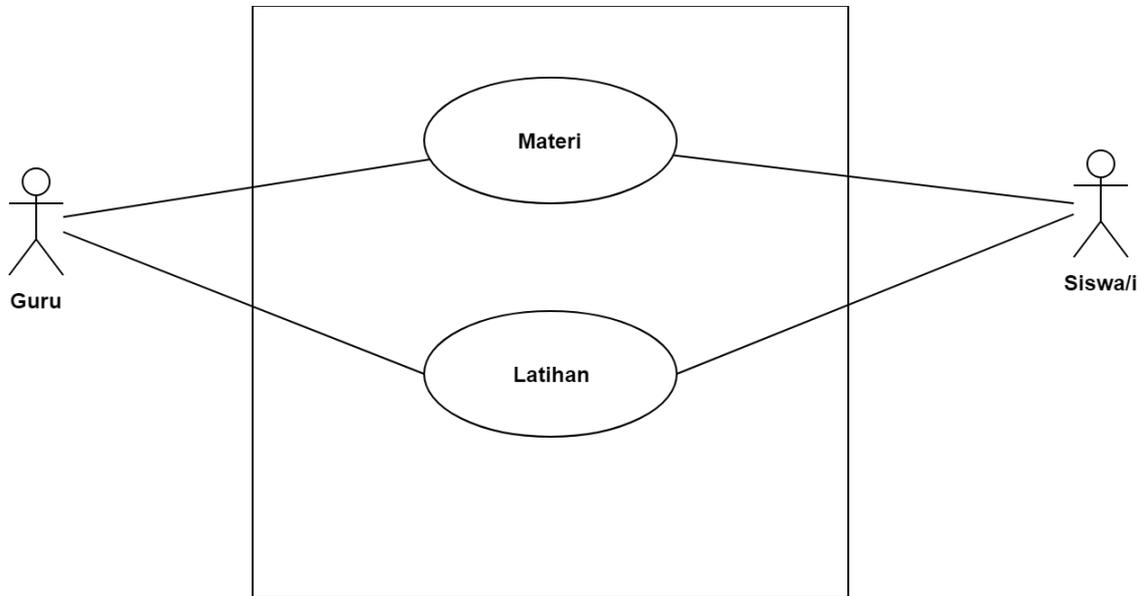
3.1 Metode Penelitian

Metode merupakan sebuah teknik, langkah-langkah, cara atau strategi untuk mencapai suatu tujuan tertentu, lalu dapat disimpulkan bahwa metode penelitian adalah suatu teknik atau strategi untuk meneliti sebuah objek penelitian untuk memberikan solusi terhadap masalah yang diteliti. Menurut Sugiyono (2009:6) Metode Penelitian adalah proses atau langkah-langkah ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid yang bertujuan agar dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, yang nantinya dapat digunakan untuk memecahkan, memahami, dan memberi solusi pada masalah yang diteliti.[7] Selama proses penelitian yang penulis lakukan pada SMP PLUS NUURUL MUTAQIIN penulis menggunakan metode deskriptif, dimana metode ini bertujuan agar mendapatkan gambaran akurat tentang tahapan atau proses yang terjadi pada suatu objek penelitian.

Pengumpulan data pada sebuah penelitian merupakan hal yang sangat mempengaruhi keberhasilan sebuah penelitian, dan metode pengumpulan data bisa diartikan dengan bagaimana cara mengumpulkan data tersebut, alat apa yang digunakan pada saat proses pengumpulan data tersebut, dan narasumbernya siapa. Sumber data primer yang biasa digunakan adalah observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan oleh penulis dengan responden yang berhubungan langsung pada sistem belajar mengajar di SMP PLUS NUURUL MUTAQIIN. Penulis melakukan wawancara dengan salah satu guru yaitu Bu YEYEN HADIANTI, S.Pd selaku guru bahasa inggris kelas VII, serta dengan siswa dan siswi kelas VII pada sekolah tersebut. Hasil yang di dapat oleh penulis yaitu tentang bagaimana penyampaian materi pembelajaran, latihan, penilaian, dan gambaran aplikasi media pembelajaran yang diinginkan oleh siswa dan guru.

Adapun data yang bersumber dari data sekunder diperoleh penulis dengan cara dokumentasi, dimana teknik ini adalah pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian, dimana penulis mendapatkan dokumen seperti Buku Materi Pelajaran, penilaian guru, dan soal latihan. Penulis pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan berorientasi objek dan metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah metode pengembangan prototype.

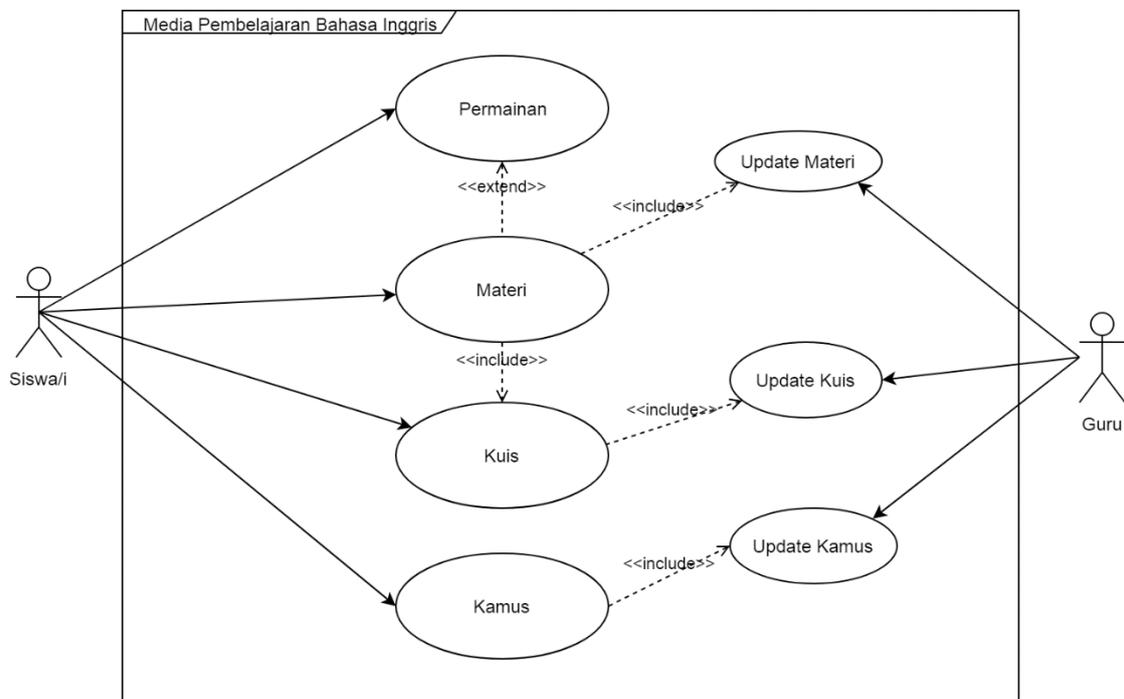
3.7 Usecase yang berjalan



Gambar 3.1 Use Case yang sedang berjalan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Usecase yang diusulkan



Gambar 4. 1 Use Case yang diusulkan

4.2 Implementasi perangkat lunak

Tabel 4.1 Tabel Implementasi perangkat lunak

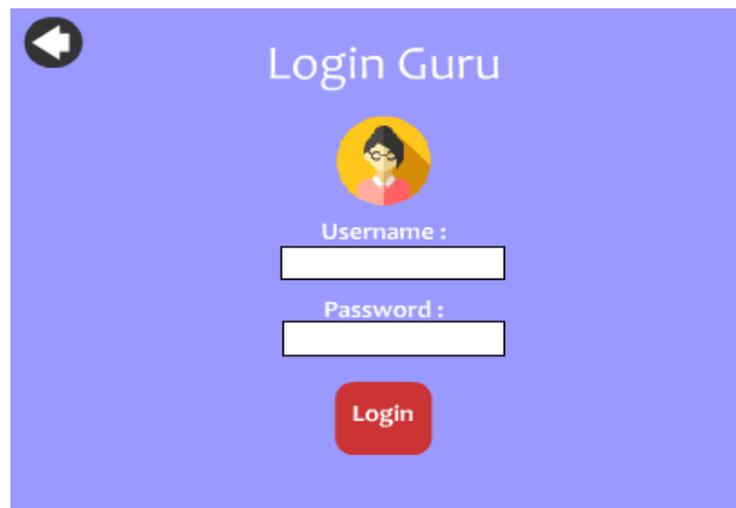
Perangkat Lunak	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 10 Pro
Bahasa Pemrograman	PHP, Java, HTML
Web Server	XAMPP 5.6.33
Database Server	MySQL
Web Browser	Google Chrome, Mozilla Firefox
Core Editor	Sublime Text 3, Adobe Flash CS 6
Text Editor	Microsof Office 2016

4.3 Implementasi perangkat keras

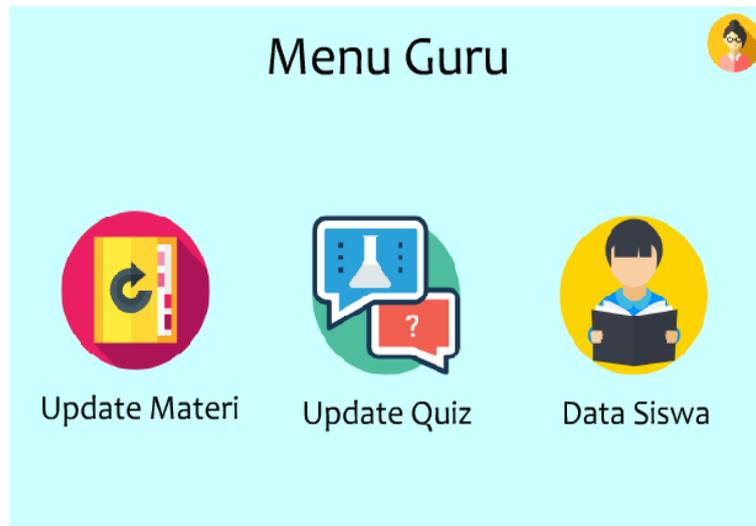
Tabel 4.2 Tabel Implementasi perangkat keras

Perangkat Keras	Spesifikasi
Processor	Intel core 2 duo
RAM	4 GB
VGA	Intel HD Graphic
Harddisk	1 Terabyte
Monitor	SAMSUNG LED 16" (inch)
Keyboard	Logitech K120
Mouse	Logitech B-100
Headset	Logitech stereo h-111

4.4 Implementasi antarmuka

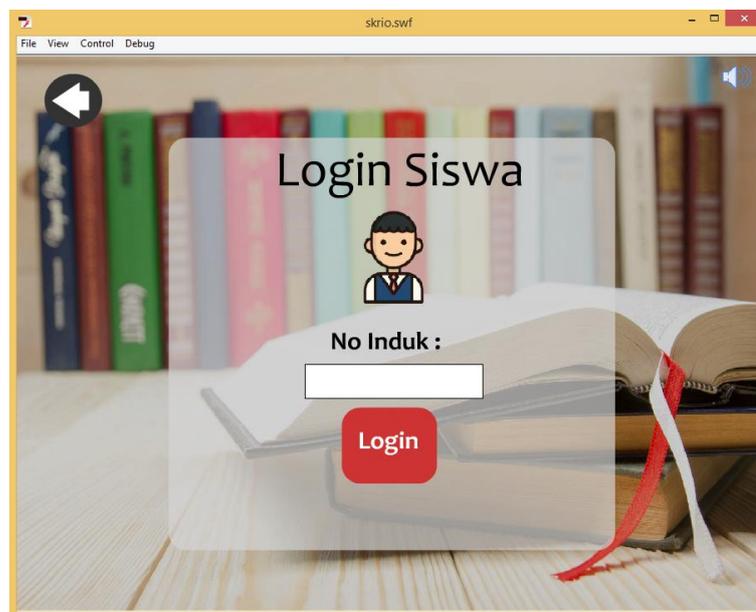


Gambar 4.2 Tampilan Login Guru

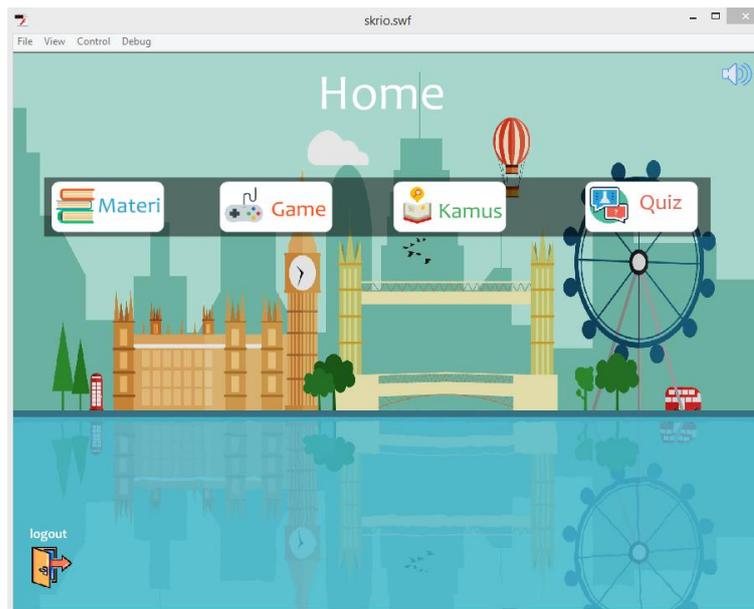


Gambar 4.3 Tampilan Menu Guru

Gambar 4.4 Tampilan Menu Update Materi



Gambar 4.5 Tampilan Login Siswa



Gambar 4.6 Tampilan Menu Siswa

V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dengan adanya sebuah aplikasi media pembelajaran bahasa inggris berbasis flash ini diharapkan bisa menjadi sebuah alat bantu pembelajaran pada proses pembelajaran dan merangsang dan meningkatkan minat belajar para siswa dan dapat tercapai tujuan dari proses pembelajaran yang diinginkan. Dan aplikasi ini juga menyediakan beberapa fitur latihan untuk kegiatan listening yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris.

5.2 SARAN

Pada aplikasi media pembelajaran ini masih terdapat beberapa kekurangan yang mungkin bisa dikembangkan lebih baik dan optimal seperti :

1. Aplikasi ini masih bisa dikembangkan dengan menambahkan fitur simulasi speaking dan writting.
2. Aplikasi ini masih berbentuk aplikasi desktop yang diharapkan kedepannya dapat dikembangkan kedalam aplikasi mobile agar lebih flexible.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Erna Susilawati, S.S., M.M., "Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Teknologi Dan Informasi (Jati) Vol 1, No 14, 2017.
- [2]. Wahyuni , "Scout Learning" Sebagai Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia, ojs.unikom.ac.id , diunduh pada tanggal 4 january 2018 pukul 05.33
- [3]. Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, Rajawali Pers, Jakarta, 2011
- [4]. Wiwit Siswoutomo, Membangun Aplikasi Database Berbasis Flash, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2005
- [5]. M. Rudyanto Arief, Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL, Andi Publisher, Yogyakarta, 2011.
- [6]. Alan Nur Aditya, Jago php dan MySql, DUNIA KOMPUTER , Bekasi , 2011
- [7]. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Alfabeta, Bandung, 2009