

Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Sekolah Dasar Sub Pokok Pengenalan Nama Hewan

HAFID ARDHIAN

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : hafid.ardhian@gmail.com

ABSTRAK

Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikitnya dua media input atau output dari data, media ini dapat audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar. Dengan perkembangan Teknologi berbasis multimedia, maka sistem belajar mengajar menggunakan Multimedia dinilai lebih efektif daripada hanya mendengar ataupun mencatat. Karena memiliki kelebihan mampu melakukan interaksi langsung yang dilakukan pemakai / user. Yang lebih dikenal dengan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Pembelajaran yang interaktif dimaksudkan dapat menarik minat belajar seseorang dan meningkatkan rasa keingintahuan mereka. Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa asing yang digunakan sebagai bahasa pengantar internasional. Kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain sangat berpengaruh dalam kesehariannya. Diusia dini anak-anak juga cenderung lebih mudah merasa bosan dengan sistem pembelajaran yang kurang interaktif. Sehingga, pembelajaran yang bersifat teoritis kurang efektif untuk pembelajaran bahasa Inggris pada anak-anak. Menyikapi dari beberapa permasalahan tersebut, penulis berinisiatif untuk menciptakan suatu aplikasi komputer berbasis multimedia berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan judul "Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk Kelas 2 Sekolah Dasar Sub pokok Pengenalan Nama Hewan". Pemanfaatan aplikasi ini dalam pembelajaran Bahasa Inggris sangat bermanfaat. Karena mampu melengkapi metode belajar secara konvensional maupun pembelajaran dari media buku. Karena pentingnya pengembangan dalam aplikasi ini, penulis menyarankan peran aktif pembaca untuk dapat mengembangkan dan membuat aplikasi serupa yang lebih sempurna.

Kata kunci : Multimedia, pembelajaran, interaktif, Bahasa Inggris, Kelas 2 Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Multimedia, pembelajaran, interaktif, Bahasa Inggris, Kelas 2 Sekolah Dasar

Interactive English Learning For 2nd Grade Elementary School Sub Basic Intoduction The Name of Animal

HAFID ARDHIAN

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : hafid.ardhian@gmail.com

ABSTRACT

Multimedia is a combination of at least two media input or output from data, it can be audio, animations, video, text, graphics, and images. With the development of multimedia-based technology, the use of multimedia learning system is more effective than just listening or writing. Because it has advantages that are able to do direct interaction with users. Better known as the Multimedia Interactive Learning. Interactive learning that is intended to attract a person to learn and improve their curiosity. English is one of the foreign language that is used as an international introduction language. The tendency of children's learning patterns that love playing extremely influence in their daily life. Early age children are also more likely to feel bored with less interactive learning system. Thus, theoretical learning less effective for English language learning in children. Addressing of some problems, the authors took the initiative to create a computer-based multimedia applications such as Multimedia Interactive Learning entitled "Interactive English Learning for 2nd Grade Elementary School Sub Basic Intoduction The Name of Animal". Utilization of these applications in learning English is very useful. Being able to complement the conventional learning methods and learning from media book. Because of the importance of the development of the application, the authors suggest an active role for the reader to develop and create a similar application that is more perfect.

key word : Multimedia, learning, interactive, English, 2nd Grade Elementary School.

Keyword : Multimedia, pembelajaran, interaktif, Bahasa Inggris, Kelas 2 Sekolah Dasar