

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BAHASA INGGRIS SUB POKOK BAHASAN “NARRATIVE”
UNTUK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA KELAS IX

FITRA EKA PERMINA PUTRA

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

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

Email : mail.kampus@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah konsep dan cara belajar para siswa. Dan pada saat ini banyak anak yang memiliki pemahaman menggunakan sistem komputer. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga pada dasarnya dalam proses belajar merupakan komunikasi, dimana siswa mampu memahami materi yang ada dan dapat mengembangkannya. Pada media ini akan diciptakan aplikasi yang berbasis flash dimana mencakup materi Bahasa Inggris sub pokok bahasan “Narrative”. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris sub pokok bahasan “Narrative” ini berdasar pada silabus Sekolah Menengah Pertama kelas IX. Materi Membahas tentang Narrative yaitu sebuah cerita yang di bacakan/reading, dan di dengarkan/listening kepada siswa, yang kemudian siswa akan diberikan soal-soal umpan balik untuk menguji ke fokus siswa dalam menyimak cerita. Dalam proses perencanaan, perancangan dan pengimplementasian media ini menggunakan konsep pengembangan multimedia. Media ini nantinya akan dibuat menggunakan software Adobe Flash CS.3 dan di kemas dalam bentuk CD/DVD yang dapat di jalankan pada komputer dan laptop.

Kata Kunci : Multimedia, Narrative, Pengimplementasian, Flash

1. PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang agar orang tersebut dapat mengetahui hal yang belum dia ketahui, mengerti apa yang sebelumnya belum dimengerti. Dalam setiap orang memerlukan sekali akan belajar, karena dengan belajar kita dapat mengetahui segala hal. Pengertian belajar menurut Moh. Surya (1981:32), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Kesimpulan yang bisa diambil dari kedua pengertian di atas, bahwa pada prinsipnya, belajar adalah perubahan dari diri seseorang. Sistem pembelajaran konvensional dirasa kurang fleksibel dalam proses belajar mengajar. Karena Guru kurangnya interaktif antara siswa dan guru. Perkembangan teknologi multimedia telah

menjanjikan potensi besar dalam merubah cara belajar mengajar seseorang, dan untuk memperoleh informasi, serta menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara tepat dan efisien.

Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris sub bahasan Narrative merupakan salah satu contoh mata pelajaran yang sangat tepat di terapkan kepada siswa Sekolah Menengah Pertama kelas IX, selain Narrative Text yang sedang sedang di ajarkan pada tingkat tersebut, Pelajaran Narrative Text juga membutuhkan audio agar siswa dapat mendengarkan langsung percakapan yang terjadi baik itu secara monolog atau

dialog. Hal tersebut akan membuat guru pengampu lebih efisien untuk mengajar karena tidak hanya materi tertulis yang disediakan Media Pembelajaran Bahasa Inggris sub bahasan Narrative, tetapi juga audio dan gambar untuk memudahkan siswa memahami isi kandungan cerita. Dan hal ini tentunya akan lebih menarik minat siswa dalam mempelajari Narrative Text. Dan juga untuk menari minat siswa terhadap pelajaran Narrative.

2. METODOLOGI PENGUMPULAN DATA

1. Obyek Penelitian

Tahapan ini penulis juga menggunakan cara mengumpulkan materi-materi yang diperlukan dalam melakukan penelitian dari berbagai jenis sumber kepustakaan diantaranya yaitu dari buku dan internet. Pengumpulan data dari buku dan internet sangat di butuhkan penulis untuk pengumpulan data sebagai tambahan materi.

2. Obeservasi

Observasi dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 30 Semarang. Melakukan pengamatan ruang multimedia, apakah Media Pembelajaran Interaktif dapat di implementasikan.

3. Wawancara

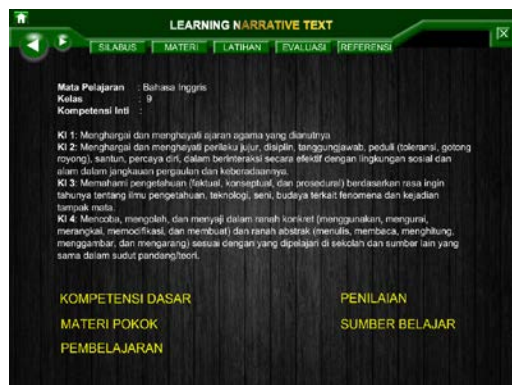
Dalam sesi wawancara bersama bapak Heri Sudariyo, SPd. selaku wakil kepala sekolah SMPN 30 Semarang dan guru pengampu bahasa inggris beliau menyampaikan bahwa SMPN 30 Semarang memerlukan adanya penambahan variasi dalam media pembelajaran yang sudah ada, sehingga dapat menambah minat belajar siswa-siswi. Dan dengan fasilitas ruang multimedia yang memadai, Media Pembelajaran Interaktif dapat di terapkan dalam proses belajar mengajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Print OutKarya



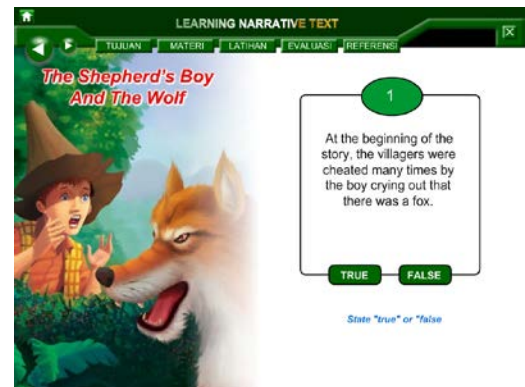
Gambar1 : Tampilan Awal



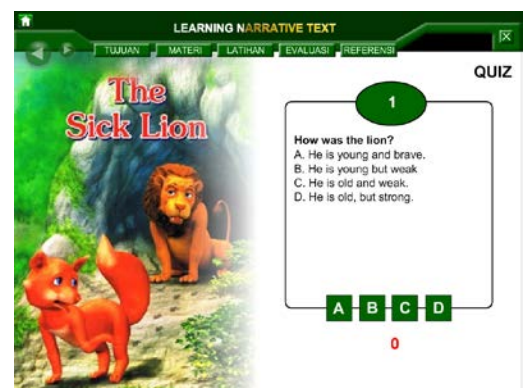
Gambar2 : Menu Silabus



Gambar3 : Menu Materi



Gambar4 : Menu Latihan



Gambar5 : Menu Evaluasi



Gambar 6 : Menu Referensi

2 SpesifikasiKarya

Type File : Narrative.FLA

Size : 7.22 MB

Frame Width : 800 Pixels

Frmae Height : 600 Pixels

3.3 Deskripsi Karya

Proyek akhir ini berupa Media Pembelajaran Interaktif dalam bentuk Flash sebagai salah satu media pembelajaran untuk sekolah menengah pertama kelas IX yang akan dibagikan dalam bentuk CD/DVD.

3.4 Analisis Karya (Estetika)

Media Pembelajaran dalam bentuk Flash ini merupakan salah satu opsi untuk membantu guru pengampu untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. MPI ini berisi tentang materi bahasa Inggris sub bahasan narrative beserta soal latihan dan evaluasi.

Informasi. Yogyakarta: Andi.

Gumelar, M.S. 2004. Memproduksi Animasi TV solusi Murah dan Cepat. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Masduki. 2001. jurnalistik radio/menata profesionalisme reporter dan penyiar. Yogyakarta: PT LKiS Pelangi Aksara.

DAFTAR PUSTAKA

Iwan Binanto. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya. Yogyakarta: Andi Offset.

Budi Sutedjo dharma Oetomo. 2002. Perencanaan & Pembangunan Sistem