

**PEMBUATAN ALAT BANTU AJAR BAHASA INGGRIS
PADA TK OKKI INTERNASIONAL
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8**

Heru Ismanto

Email: heru.ismanto31@yahoo.com

ABSTRAK

Aplikasi alat bantu ajar bahasa inggris untuk anak TK merupakan suatu sistem berbasis multimedia yang dirancang dan ditujukan pada anak usia dini sebagai media pembelajaran sebelum memasuki pendidikan formal. Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran, mempermudah daya tangkap anak dalam menyerap pelajaran dan menciptakan suasana menyenangkan karena aplikasi ini dilengkapi sejumlah gambar, suara, warna dan lagu yang tidak terlepas dari dunia bermain anak-anak.

Melalui aplikasi ini, data input terdiri dari 10 (sepuluh) *button* pembelajaran pengenalan bahasa inggris. Input yang diberikan akan diolah sedemikian rupa menjadi gabungan animasi yang menarik disertai perpaduan gambar, warna dan suara. Pembuatan aplikasi alat bantu ajar bahasa inggris ini menggunakan Macromedia Flash Profesional 8. Pada system yang sedang berjalan, para guru mengalami sedikit kesulitan dalam memperkenalkan pelajaran bahasa inggris kepada anak TK dikarenakan para guru harus mempersiapkan animasi dalam bentuk gambar dan binatang dengan menggunakan alat peraga seperti karton bekas, kertas warna atau tripleks, serta perlu waktu sehari-hari untuk membuat animasi baru.

Aplikasi ini sangat bermanfaat karena membantu proses belajar mengajar, baik kepada guru sebagai tenaga pengajar maupun anak didik sebagai penerima pelajaran. Hasil akhir dari aplikasi ini berupa tampilan animasi yang menarik perhatian dan dapat ditangkap langsung oleh indera penglihatan.

Kata kunci : Alat Bantu Ajar Bahasa Inggris, Macromedia Flash Professional 8, Taman Kanak-Kanak.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Persaingan dalam era globalisasi saat ini menuntut semua orang harus mampu menggunakan Bahasa Inggris sebagai media komunikasi internasional. Menggunakan Bahasa Inggris, akan mempermudah semua orang untuk bertransaksi ke seluruh penjuru dunia. Berpedoman pada landasan undang-undang Otonomi Khusus Papua No.21 Tahun 2010 (Pasal 58 Ayat 2), secara jelas mengatakan bahwa "Selain Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Nasional, Bahasa Inggris Ditetapkan Sebagai Bahasa Kedua Di Semua Jenjang Pendidikan". Oleh karena itu, pengajaran Bahasa Inggris di Tanah Papua perlu dilakukan seluas-luasnya di segala bidang.

Taman Kanak-kanak (TK) Okki Anim Ha Internasional merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berdiri di bawah naungan Yayasan Animha Merauke. Sebagai lembaga bertaraf internasional, tentunya didukung oleh berbagai macam fasilitas modern. Salah satu fasilitas dimaksud adalah media pembelajaran bahasa Inggris.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan Bahasa Inggris yang baik khususnya bagi para pemula ini, diperlukan sebuah metode pembelajaran yang sangat efektif dan efisien. Bagi para pemula atau khususnya anak-anak TK, dibutuhkan sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan menyenangkan. Inovasi media pembelajaran tersebut digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah komputer.

Multimedia merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, menyenangkan dan menarik minat bagi peserta didik karena tampilan yang disajikan berupa kombinasi teks, gambar, suara bahkan video. Selain itu, pelajaran yang disampaikan akan mudah diingat dan tentunya tidak terlepas dari dunia bermain sebagai kekhasan dunia anak.

Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran berbasis multimedia adalah menggunakan Macromedia Flash Professional 8.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- Bagaimana menemukan satu metode pembelajaran Bahasa Inggris untuk menunjang proses belajar mengajar di TK Okki.
- Bagaimana membuat alat bantu ajar dengan menggunakan program Macromedia Flash Professional 8.

Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini mengacu pada beberapa hal pokok yakni:

- Alat bantu ajar yang dibuat terdiri dari sepuluh buah button pembelajaran yakni : abjad, angka dasar, nama bulan, nama hari, warna dasar, nama benda-benda umum, nama hewan, nama buah dan pengenalan alat transportasi umum.
- Alat bantu ajar ini berupa *Compact Disc (CD)* dan bersifat statis (tidak bisa di *update*).
- Alat bantu ajar yang dibuat berdasarkan asumsi penulis sendiri dengan *output* berupa audio visual.

Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Studi Kepustakaan
Mempelajari literatur tentang teori dasar yang mendukung penelitian ini yaitu tentang cara kerja Macromedia Flash Professional 8.
- Pengamatan
Pengamatan dilakukan terhadap sistem pembelajaran yang telah berjalan di TK Okki. Hasil pengamatan yakni belum ditemukannya alat bantu ajar Bahasa Inggris di setiap kelas.
- Wawancara
Wawancara dan diskusi dilakukan bersama dengan pihak instansi yang bertujuan untuk memperoleh sejumlah informasi. Hasil wawancara dan diskusi yang dilakukan yakni menambah video pada alat bantu ajar yang dibuat.

d. Analisis dan perancangan sistem

Analisis dilakukan guna mengetahui titik persoalan yang dialami oleh TK Okki dan menjadi dasar pada perancangan system. Hasil analisis adalah belum ada alat bantu ajar bahasa Inggris pada TK Okki yang menggunakan Multimedia.

e. Pembuatan Aplikasi

Pembuatan perangkat lunak disesuaikan berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem yang telah ditentukan yakni dengan menggunakan program Macromedia Flash Professional 8.

f. Pengujian Aplikasi

Pengujian sistem dilakukan dengan tujuan membandingkan antara hasil penelitian yang telah dilakukan apakah sesuai dengan tujuan penelitian dan rumusan masalah yang telah ditentukan. Hasil pengujian dilakukan oleh enam responden dengan metode pengujian yang digunakan yakni :

1. Presentase Aplikasi

Aplikasi dalam bentuk kepingan *Compact Disc* (CD) di presentasikan kepada sejumlah pihak terkait yakni: para guru, orang tua dan anak didik dengan menggunakan fasilitas presentase yakni laptop, speaker aktif dan infokus.

2. Diskusi Aplikasi

Diskusi yang dibangun menghasilkan beberapa saran guna perbaikan aplikasi yakni memasukkan video lagu ABC dan sejumlah video lagu anak-anak guna menarik minat belajar anak-anak.

3. Quisioner

Pengisian lembar quisioner bertujuan untuk mengukur sejauh mana alat bantu ajar tersebut mudah dipahami dan mudah digunakan.

g. Penerapan Aplikasi

Pada penerapan system ini, Alat bantu ajar Bahasa Inggris sudah digunakan oleh guru kelas dalam menyampaikan pelajaran Bahasa Inggris kepada anak didik.

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisa dan perancangan sistem merupakan tahap awal dalam pengembangan suatu aplikasi atau sistem yang akan dibuat sesuai dengan hasil temuan di lapangan.

Analisa Data

Analisa adalah melihat kembali hasil temuan-temuan permasalahan atau kasus di lapangan dan mulai merumuskan guna tahap perancangan selanjutnya.

1. Metode Analisis

Pembuatan aplikasi alat bantu ajar bahasa Inggris untuk anak TK merupakan salah satu bentuk aplikasi multimedia dalam bidang pendidikan. Metode analisis yang dilakukan dalam tahap pembuatan aplikasi alat bantu ajar untuk anak usia prasekolah, adalah metode pengumpulan data yang mengacu pada penentuan obyek yang akan dibuat menjadi animasi, mempelajari beberapa literatur dan buku-buku panduan yang digunakan, serta melakukan observasi yaitu pengamatan langsung ke taman kanak-kanak (TK).

Hal yang harus diperhatikan pada tahap ini adalah mengetahui kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sehingga dapat diusulkan suatu bentuk perangkat lunak yang diinginkan.

2. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat diketahui yang akan menjadi masukan sistem, keluaran sistem, fungsi atau metode yang digunakan oleh sistem, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak serta antar muka sistem yang akan dibuat, sehingga sistem yang dibangun sesuai dengan yang diharapkan.

3. Masukan (*input*)

Proses memasukan data pada sistem yang akan dikembangkan adalah : huruf, warna, angka dasar, nama-nama hari, nama-nama bulan, sapaan harian, sejumlah gambar yakni gambar hewan, buah-buahan, alat-alat transportasi, benda-benda umum dan suara untuk animasi yang kompleks. Selain gambar, terdapat pula video lagu anak-anak dalam bahasa Inggris.

4. Keluaran (*output*)

Hasil atau *output* berupa *audio visual* yang telah diolah dan dapat ditangkap langsung oleh indera penglihatan dan pendengaran.

5. Proses (*process*)

Kebutuhan proses dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah pada proses mengolah objek atau gambar menjadi sebuah gambar bergerak atau animasi, pengolahan dan

penempatan suara pada objek yang dipilih dan proses pembuatan *link* yang menghubungkan halaman utama, menu, serta isi pembelajaran.

6. Kebutuhan Perangkat Keras (*hard ware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi alat bantu ajar ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- Satu unit laptop dengan spesifikasi INTEL PENTIUM, RAM 2 GB DDR 2 , Processor 1.60 GHz dan HardDisk 100 GB.
- Kamera digital merek Jenoptik 8.0 Mega Pixels, MMC 1GB, untuk merekam suara.
- Kabel data (USB).
- Mouse.
- CD ROM.

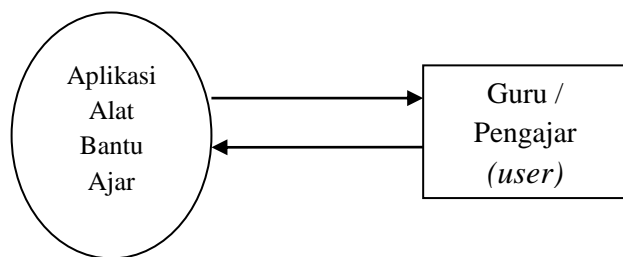
7. Kebutuhan Perangkat Lunak (*soft ware*)

Perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi alat bantu ajar ini adalah sebagai berikut:

- Sistem operasi Windows XP.
- Macromedia Flash 8 Professional untuk pembuatan perangkat lunak.
- Adobe Photoshop CS2 untuk pengeditan gambar atau objek.
- Cool Edit Pro untuk pengeditan suara

Perancangan Sistem

Perancangan sistem sama dengan mendesain aplikasi yang direncanakan. Dalam tahap perancangan pengembangan system, hal pertama dapat dilakukan dengan pembuatan *DFD* (*Data Flow Diagram*).



Gambar 1. Diagram Konteks

Tampilan Menu

Halaman utama menampilkan sejumlah *button* (tombol) yang memiliki *link* atau penghubung antar

menu seperti : 1 (satu) buah tombol *home* yang berfungsi agar pengguna bisa kembali ke halaman utama, 10 (sepuluh) buah button pembelajaran yang berfungsi agar pengguna bebas menentukan pilihan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya dan yang terakhir adalah 1 (satu) buah tombol X yang berfungsi sebagai penutup proses pembelajaran (*exit*).

Perancangan Tampilan Pembuka

Pembuatan tampilan pembuka memiliki bagian terpenting yakni proses *loading* yang menuju ke halaman utama secara otomatis tanpa menggunakan tombol khusus. Rancangan tampilan pembuka (*intro awal*) sebagai berikut:

Background : Gambar Langit

Backsound : Lagu Pergi Sekolah dan suara "Welcome To My Class"

Tampilan : Huruf ABC, Angka 123, Balon, merah,kuning,hijau

Buah apel,anggur,pisang

Tampilan inti : Tulisan "WELCOME TO MY CLASS"

Durasi waktu : 1 menit

Gambar. 2. Rancangan Tampilan Pembuka

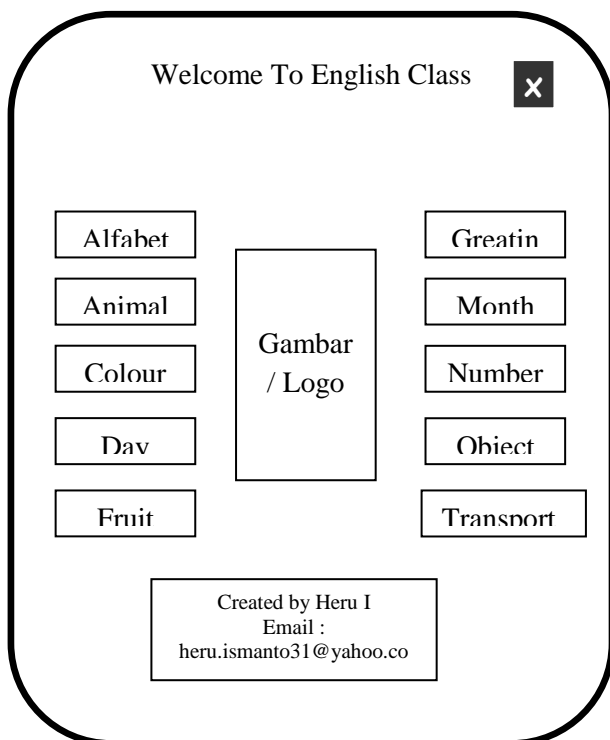
Keterangan gambar :

Ketika menjalankan program (*run*), akan muncul intro pembuka sekitar 1(satu) menit. Pada intro pembuka, proses *loading* telah didesain secara otomatis tanpa menggunakan *button* penghubung sehingga langsung menuju ke *menu* utama. *Menu* utama telah dilengkapi dengan 10(sepuluh) buah *menu* pembelajaran yakni menu *Alfabeth, Animal, Colour, Day, Fruit, Greeting, Month, Number, Object* dan

Transportation. Tiap-tiap *menu* telah dilengkapi dengan fasilitas *link* yang menghubungkan tampilan pembelajaran lebih lanjut.

Perancangan Tampilan *Menu*

Tampilan *home*, menampilkan 10(sepuluh) buah *button* pembelajaran, sebuah *button home* dan *button X* serta tulisan "*Welcome To English Class*". Sebagai pelengkap, terdapat variasi gambar boneka Mickey Mouse dan identitas pembuat aplikasi.



Gambar 3. Tampilan *Menu* Utama

Perancangan Tampilan Penutup(*Closing*)

Menu penutup ini dilengkapi dengan latar belakang pemandangan, *back sound* lagu dan tulisan *Thank You* yang berdurasi sekitar 30 detik.

Gambar Pemandangan

THANK YOU

Gambar 4. Rancangan Halaman Penutup (*closing*).





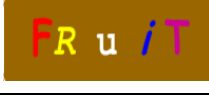

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

- TK Okki belum memiliki alat bantu ajar Bahasa Inggris dalam bentuk CD pembelajaran. Selama ini proses belajar mengajar menggunakan metode *outing* dan mengeja.
- Guru kelas mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Inggris di depan kelas karena prosesnya masih secara manual.
- Kurangnya minat belajar anak-anak di bidang Bahasa Inggris.

Pembahasan Aplikasi

Sepuluh tombol pembelajaran diberi perintah agar tiap-tiap tombol dapat terhubung pada saat di klik.

TOMBOL	PERINTAH
	on (release) {loadMovieNum("alphabet.swf", 0); }
	on (release) {loadMovieNum("animal.swf", 0);}
	on (release) {loadMovieNum("colour.swf", 0);}
	on (release) {loadMovieNum("day.swf", 0);}
	on (release) {loadMovieNum("fruit.swf", 0);}
	on (release) {loadMovieNum("greeting.swf", 0);}

Tabel *Button Source Code*

Tampilan Pembuka

Tampilan pembuka dirancang khusus dengan tujuan agar perhatian seluruh anak didik sebelum mulai belajar tertuju pada materi pembelajaran yang akan disajikan oleh guru. Jika tampilan pembuka tidak dibutuhkan atau dirasa terlalu lama, maka dapat langsung menggunakan fasilitas 'skip' agar langsung masuk ke tampilan *home*.

Ketika mengklik file yang bertipe *exe*, maka pertama-tama program akan menampilkan lagu yang berjudul 'Pergi Belajar', sejumlah gambar, suara dan teks *Welcome to My Class* sebagai *loading* awal.

Tampilan pembuka aplikasi alat bantu ajar sebagai berikut:



Gambar 5. Tampilan *loading* setelah dijalankan

Tampilan Halaman Utama

Tampilan *home* atau halaman utama menjadi tempat atau pusat kumpulan *button* menu pembelajaran. Ibarat sebuah rumah, tampilan ini bagaikan pintu masuk utama yang harus dilalui sebelum menjelajahi seisi rumah.

Setelah *loading* program secara otomatis menuju ke halaman menu utama. Ditampilkan menu utama terdapat 10 (sepuluh) buah *button* menu yakni menu *alphabet*, *animal*, *colour*, *day*, *fruit*, *greeting*, *month*, *number*, *object* dan *transportation*. Semua *Button* memiliki *link* yang saling berhubungan jika di *klik* pada menu yang diinginkan. Pada tampilan ini dilengkapi juga dengan *button exit* (X), animasi *Home* dan teks "**Welcome To English Class**".



Gambar 6. Tampilan *menu* halaman utama

Tampilan Penutup (Closing)

Menu penutup dibuat dengan tujuan agar proses belajar mengajar bisa diakhiri. Dalam setiap tampilan halaman pembelajaran, menu penutup diberi simbol 'X'. Jika mengklik simbol X maka akan muncul *back sound* lagu, suara dan teks "Thank You" yang berdurasi sekitar 30 detik.

Tampilan halaman penutup sebagai berikut :



Gambar 7. Tampilan menu penutup (Closing)

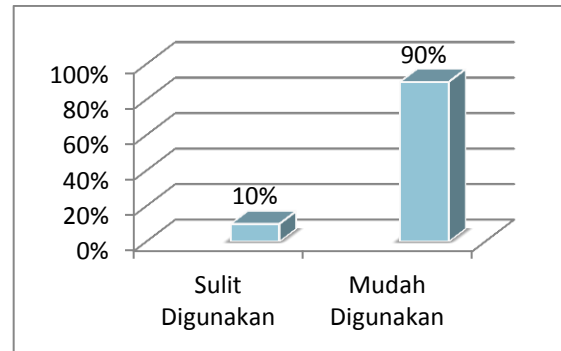
Pengujian

Pengujian ini dilakukan dengan analisa deskriptif, yaitu analisa yang hanya mengolah, menyajikan data tanpa mengambil keputusan untuk populasi. Dengan kata lain hanya melihat gambaran secara umum dari data yang didapatkan.

Pengujian ini dilakukan dengan mengimplementasikan system ini kepada guru-guru pada TK Okki. Selain itu juga diberikan beberapa pertanyaan mengenai aplikasi ini, yaitu :

1. Bagaimana menurut anda tampilan yang digunakan dalam aplikasi ini
2. Apakah aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah
3. Apakah aplikasi ini bermanfaat dalam proses mengajar kepada peserta didik.

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan kepada 6 Guru di TK Okki mengatakan bahwa Aplikasi system alat bantu ajar Bahasa Inggris mudah untuk digunakan. Berikut grafik yang menunjukkan hasil pengujian:



Grafik Hasil Pengujian

Dari grafik yang ada maka dapat disimpulkan sebagian besar responden berpendapat bahwa:

1. Tampilan yang digunakan pada aplikasi ini cukup menarik perhatian dan sederhana dilihat dari sisi pemilihan gambar yang digunakan pada background telah sesuai dengan aplikasi ini yaitu bersifat pembelajaran.
2. Setelah diuji, ternyata aplikasi ini tidak sulit untuk digunakan terlebih karena interaksi dengan menu-menu yang ada pada aplikasi ini sangat jelas.
3. Aplikasi ini sangat bermanfaat karena dengan adanya Aplikasi Alat bantu ajar ini, maka tentunya dapat lebih memudahkan dalam menghafal Bahasa Inggris dalam pembelajaran di kelas dan dalam kehidupan sehari-hari karena dapat juga dipergunakan di rumah.

KESIMPULAN

Dengan selesainya penelitian ini maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan antara lain:

- a. Alat bantu ajar Bahasa Inggris berhasil dirancang dengan menggunakan Macromedia Flash Professional 8,
- b. Alat bantu ajar Bahasa Inggris ini, menjadi salah satu alat bantu ajar yang sangat efektif dalam menunjang proses belajar mengajar di TK Okki.
- c. Alat bantu ajar Bahasa Inggris ini bertujuan mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan menarik minat belajar anak didik.

Saran

Setelah menyelesaikan penelitian ini penulis dapat memberikan saranantara lain:

1. Pengembangan selanjutnya menampilkan : menu animal, fruit, object, number, transportation dan akan menampilkan 5 (lima) button pembelajaran baru yakni : menu *flower* (bunga), *family* (anggota keluarga), *vegetables* (sayuran), *food* (makanan) dan *short convertation* (percakapan sederhana).
2. Saran dari hasil pengujian yakni memperbaiki kualitas suara dan melengkapi menu *Greating* dengan visualisasi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Effendhy, Asep. 2009. *4 Hari Jago Manipulasi Photo Shop*. Media Kita, Jakarta.
2. Ihsan Zul , Muhammad. *Macromedia Flash 8 Professional*, diakses pada 25 10 Januari 2012 pukul 12.30 WIT *personal blog.html*
3. Jessica Helfand. 1998. *Definisi Desain Grafis*, Jakarta.
4. Kusrianto Adi. 2006. Panduan Lengkap Memakai Macromedia Flash Professional 8. PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta.
5. Mardika, I Nyoman. 2008. *Skripsi Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD*, Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Zulvikar, 2009. Alasan menggunakan coll edit pro. <http://zulvikar.web.id> diakses pada tanggal 19 Januari 2012 pukul 13.15 WIT.

