

# APLIKASI PEMBELAJARAN KOSA KATA DAN PRONUNCIATION BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

(Studi Kasus : SD Negeri Kadipiro No. 144 Surakarta)

Dewi Handayani Untari Ningsih, M.Kom., Agnes Widyaningrum, SE,S.Pd., Ririn Marlina S.Pd.

**Abstract**— Program aplikasi pembelajaran kosa kata (*vocabulary*) bahasa Inggris dan *pronunciation* bagi siswa sekolah dasar kelas 1 sebagai alternatif metode pembelajaran bagi para guru dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Inggris. Program aplikasi disesuaikan dengan Lembar Kegiatan Siswa untuk *vacabulary* (kosa kata) dan *pronunciation* yang disertakan dengan latihan dan evaluasi bagi siswa Sekolah Dasar Kelas 1. Kosa kata (*vocabulary*), di materi ini akan banyak latihan selain penentuan terlebih dahulu objek yang dibuat berdasarkan suatu topik tertentu seperti materi alfabet, bagian tubuh, sayuran (*vegetables*), buah-buahan (*fruits*), sekolah (*Schools*) dan lain-lain. Presentasi obyek gambar disertai dengan *Pronunciation* yang berhubungan dengan cara pengucapan kata (*intonasi dan tekanan*) dalam bahasa Inggris yang benar dengan memanfaatkan *audio visual*.

Kata kunci : *aplikasi pembelajaran, multimedia, vocabulary & pronunciation*

## 1. PENDAHULUAN

Pengajaran berbantuan komputer telah berkembang cukup lama, dari bentuk yang sederhana seperti *drill-and-practice* dan tutorial sampai ke bentuk yang kompleks seperti pengajaran berbantuan komputer yang bersifat intelijen atau cerdas. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, perangkat ajar di dalam pengajaran berbantuan komputer haruslah memberikan kemungkinan-kemungkinan sehingga pemakaiannya dapat mengolah informasi sedalam mungkin.

Penelitian menunjukkan bahwa anak usia dini lebih mudah mempelajari dan memahami suatu bahasa. Pembelajaran bahasa Inggris khususnya kosakata bagi siswa-siswi sekolah dasar (SD) kelas 1 dalam bentuk CALL (*Computer Assisted Language Learning*) sangat penting sebagai dasar bagi perkembangan pembelajaran bahasa Inggris.

Sekolah Dasar Negeri Kadipiro 144 Surakarta adalah salah satu sekolah dasar di wilayah kotamadya Surakarta yang melaksanakan kurikulum berbasis kompetensi. Dimana proses pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan saat ini adalah dengan latihan di kelas dengan menggambarkan obyek dan perbendaharaan kata dengan media kertas dan papan tulis. Dalam mengajar

guru hanya mengandalkan model ceramah secara klasikal. Guru belum memanfaatkan secara optimal media pembelajaran yang ada seperti komputer sebagai salah satu metode dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Pemilihan kosakata - jumlah semua kata yang diketahui oleh seseorang sebagai materi yang akan diajarkan karena banyak anak yang memiliki sedikit perbendaharaan kata dalam bahasa Inggris, hal ini tentu akan menyulitkan mereka dalam berkomunikasi. Selain itu banyak anak yang mengalami kesulitan dalam menghafalkan kata-kata, maka dengan program ini diharapkan bisa mempermudah mereka untuk mengetahui dan memahami sebanyak mungkin kata dalam bahasa Inggris.

Ada banyak metode atau media pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, salah satunya adalah pembelajaran dengan multimedia. Tetapi masih sangat sedikit guru-guru yang menerapkan pembelajaran dengan multimedia ini, disebabkan karena terbatasnya perangkat multimedia yang dimiliki di sekolah-sekolah. Pembuatan program aplikasi pembelajaran kosa kata (*vocabulary*) bahasa Inggris dan *pronunciation* bagi siswa sekolah dasar sebagai alternatif metode pembelajaran bagi para guru dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Inggris di kelas bagi siswa sekolah dasar. Program aplikasi difokuskan bagi siswa kelas 1 menyesuaikan dengan standar kompetensi kurikulum di Kelas 1 SD.

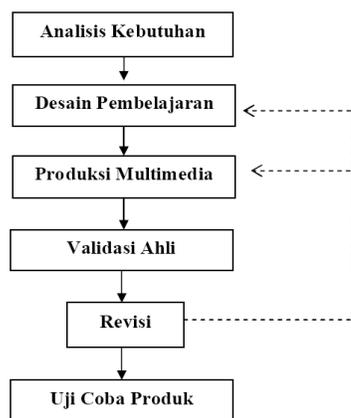
Materi pembelajaran Bahasa Inggris bagi siswa Kelas 1 sesuai kompetensi kurikulum yang berlaku dengan tema *English For Kids* disertai dengan *pronunciation* (pengucapan) berupa cara pengucapan kata (*intonasi dan tekanan*) dalam bahasa Inggris yang benar. Program aplikasi dibuat dengan materi disesuaikan dengan Lembar Kegiatan Siswa untuk *vocabulary* (kosa kata) dan *pronunciation* beserta latihan dan evaluasi bagi siswa.

Di materi ini akan banyak latihan selain penentuan terlebih dahulu objek yang dibuat berdasarkan suatu topik tertentu seperti materi alfabet, bagian tubuh, sayuran (*vegetables*), buah-buahan (*fruits*), sekolah (*Schools*) dan lain-lain. Presentasi obyek gambar disertai dengan *Pronunciation* berhubungan dengan cara pengucapan kata (*intonasi dan tekanan*) dalam bahasa Inggris yang benar dengan memanfaatkan *audio visual*.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode perancangan Pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan untuk membangun program aplikasi pembelajaran dibagi dalam dua tahap, pertama adalah pembuatan program dan kedua pembuatan buku petunjuk materi pelajaran.

### 2.1 Metode Pembuatan Program Aplikasi



Gambar 1. Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran (Sumber : Borg & Gall (1983: 772), Dick & Carey (2005: 1), dan Ariesto Hadi Sutopo (2003: 32)).

Tahapan pengembangan perangkat lunak pembelajaran berbasis multimedia adalah sebagai berikut :

- a. Analisis kebutuhan.  
Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan pengembangan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris siswa kelas 1.
- b. Desain pembelajaran.  
Tahap ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran hingga menghasilkan silabus sebagai dasar untuk mengembangkan multimedia pembelajaran.
- c. Produksi/pengembangan multimedia.  
Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk awal, dan selanjutnya diuji atau dijalankan dalam komputer untuk memastikan apakah hasilnya sesuai dengan yang diinginkan atau tidak.
- d. Validasi ahli.  
Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.
- e. Revisi.  
Tahap ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan saran revisi ahli materi dan ahli media.
- f. Uji coba produk.  
Tahap ini dilakukan untuk mengetahui daya tarik multimedia yang dikembangkan bagi siswa dan untuk memperoleh skor hasil pre-test dan post-test. Validator penelitian terdiri dari satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Ahli materi

menilai aspek isi dan pembelajaran; ahli media menilai aspek tampilan dan pemrograman.

Untuk mencapai sasaran seperti di atas, maka prosedur pekerjaan meliputi persiapan pembuatan program aplikasi dalam bentuk software materi Pembelajaran bahasa Inggris dengan materi kosa kata dan pronunciation yaitu:

1. Analisa kebutuhan dan menentukan jenis multimedia pembelajaran
  - a. Melihat minat siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris
  - b. Mengidentifikasi bagaimana motivasi belajar siswa
  - c. Kesulitan guru dalam menyampaikan materi pelajaran bahasa Inggris
  - d. Dalam menentukan jenis multimedia pembelajaran adalah apakah multimedia untuk Presentasi Pembelajaran atau multimedia untuk Pembelajaran Mandiri.
2. Menentukan Tema Bahan Ajar  
Ambil tema bahan ajar yang menurut kita sangat membantu meningkatkan pemahaman ke siswa dan menarik bila kita gunakan multimedia, menentukan materi kosa kata (vocabulary) yang akan diterapkan.
3. Menyusun Alur Cerita (Storyboard)  
Menguraikan secara terinci di setiap scene/frame dan membentuk satu alur cerita dari kegiatan pembelajaran sesuai dengan tema.
4. Pemilihan Software multimedia yang sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan software diawali dengan yang paling mudah dipelajari tetapi handal. Kemudian eksplorasi dan kuasai terutama di animasi dan efeknya.
5. Gunakan Teknik ATM (Amati, Tiru dan Modifikasi)
  - a. Usahakan sering melihat contoh-contoh yang sudah ada untuk membangkitkan ide. Terapkan metode ATM (Amati, Tiru dan Modifikasi)
  - b. Gunakan logo, icon, dan image yang tersedia secara default. Apabila kurang puas : cari dari berbagai sumber dan kembangkan sendiri sesuai dengan kreativitas.
6. Menetapkan target  
Jaga keseriusan proses belajar dengan membuat target pribadi : lomba, award, produk (kerjasama dengan penerbit), atau jadwal mengajar di kelas.
7. Uji Coba software Pembelajaran bahasa Inggris
8. Pelatihan pemakaian software Pembelajaran

### 2.2 Desain Buku Petunjuk Materi Pelajaran



Gambar 2. Cover halaman Muka Buku

Gambar 3. Cover Halaman Kedua Petunjuk Pemakaian Program Aplikasi



Gambar 4. Halaman Daftar Isi



Gambar 5. Halaman Pelajaran 1

Gambar 6. Halaman Pelajaran 2

Gambar 7. Halaman Pelajaran 3



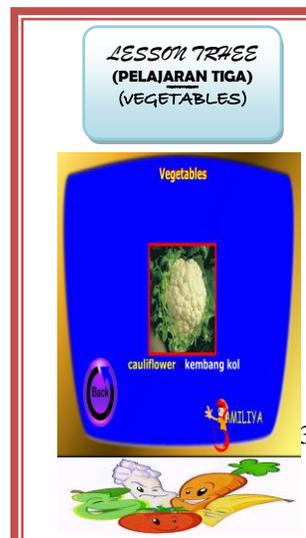
Gambar 8. Halaman Pelajaran 4

Gambar 9. Halaman Pelajaran 5



Gambar 10. Halaman Daftar Isi

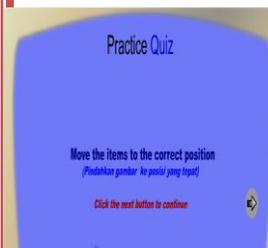
Gambar 11. Halaman Pelajaran 1



### 2.3 Desain Buku Petunjuk Latihan Praktis

Desain halaman untuk latihan dibuat berdasarkan berbagai bentuk soal yang digunakan untuk latihan pada materi yang sebelumnya sudah diberikan.

Jumlah latihan disesuaikan dengan pertemuan yang diberikan di materi pelajaran kosa kata. Desain berikut ini mewakili beberapa bentuk contoh soal yang diberikan.



Gambar 15. Halaman contoh bentuk latihan Soal dan Hasil Latihan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Implementasi Program

##### 3.1.1 Tampilan Halaman Utama

Halaman Utama menampilkan judul, daftar nama yang harus di input oleh user serta tombol **start** untuk melanjutkan ke menu utama dan diiringi suara latar (*back sound*).

Gambar 12. Halaman Awal Petunjuk Latihan Gambar.

Gambar 13. Halaman muka Latihan 1 memindahkan gambar ke posisi yang Benar.



Gambar 14. menunjukkan halaman muka awal memulai latihan praktis untuk bentuk soal dengan memilih jawaban yang sesuai dengan gambar yang diberikan.



Gambar 16. Halaman Utama

Gambar 17. Halaman Pembuka



Gambar 18. Tampilan Menu Kosakata (*Vocabulary*)



##### 3.1.2 Tampilan Halaman Selamat Belajar

Pada halaman ini terdapat kata sapaan atau sambutan alamat belajar kepada user yang menjalankan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa inggris bagi kelas 1 SD ini dan terdapat animasi gambar serta tombol next yang berfungsi menampilkan menu utama aplikasi ini.

##### 3.1.3 Tampilan Menu Utama

Pada menu ini terdapat tombol kosakata (vocabulary), tombol soal latihan (practice) dan tombol exit. Jika ingin melanjutkan klik salah satu tombol yaitu tombol kosakata (vocabulary) atau tombol soal latihan (practice) dan jika tidak ingin melanjutkan klik tombol exit yang berada disamping kiri bawah.

Beberapa contoh tampilan desain dari tema – tema kosakata bahasa Inggris bagi kelas 1 SD : seperti buah-buahan (fruits), Angka (*Numbers*), sayuran (*vegetables*), sekolah (*School*), bagian anggota tubuh (*Part of body*), mengeja (*let's Spell*), dan nama hari (*Part of The days*). Semua tampilan desain dari tema – tema kosakata bahasa Inggris diatas menampilkan beberapa gambar yang yang berhubungan dengan masing – masing tema beserta animasi gambarnya dan jika disorot gambar akan menampilkan kata/nama dari gambar tersebut serta suara pengucapannya.

Berikut ini adalah tampilan desain *fruits*, sorot gambar jika ingin mengetahui nama gambar dan suara pengucapannya. Untuk kembali ke menu vocabulary (kosakata) klik tombol back.

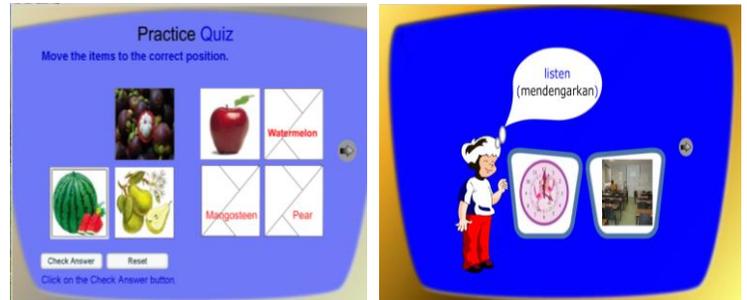


Gambar 19. Tampilan desain Fruits

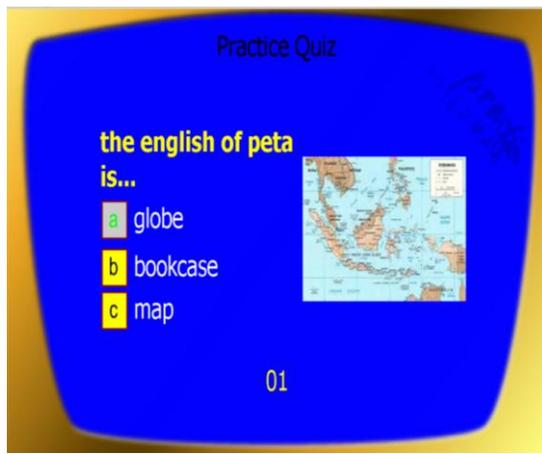
Gambar 20. Tampilan Mengeja (*let's Spell*)

### 3.1.4. Tampilan Menu Practice/Soal Latihan

Pada menu ini terdapat tema – tema soal latihan bahasa Inggris bagi kelas 1 SD, diantaranya adalah buah-buahan (fruits), Angka (*Numbers*), sayuran (*vegetables*), sekolah (*School*), bagian anggota tubuh (*Part of body*), mengeja (*let's Spell*), dan nama hari (*Part of The days*). Tema - tema tersebut berisikan soal latihan atau quiz beserta score/nilai diakhir latihan.



Gambar 21. Tampilan Menu Pilihan Latihan Soal



Sebagai panduan pengoperasian program aplikasi juga dibuat buku panduan pemakaian program aplikasi sehingga memudahkan siswa untuk mengoperasikan aplikasi ini.

#### 4. KESIMPULAN

Program aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Inggris bagi kelas 1 Sekolah Dasar dibuat tidak bertujuan untuk mengganti peran guru di kelas tetapi sebagai salah satu strategi media pembelajaran di kelas agar siswa lebih mudah menyerap pelajaran, berinteraksi dengan mengembangkan imajinasi yang harapan terakhirnya bisa menambah perbendaharaan kata dengan cepat dan mudah.

Pembuatan aplikasi ini dibuat secara interaktif untuk tujuan supaya ada keterlibatan siswa secara langsung dengan media computer sehingga memotivasi dan membuat siswa merasa senang dalam belajar walaupun terkesan sampai bermain tetapi harapannya bisa menyerap materi ajar lebih baik.

Dalam pembuatan aplikasi ini masih banyak terdapat kekurangan salah satunya adalah bentuk tampilan yang terbatas. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat menghasilkan program aplikasi yang lebih baik dan sempurna dengan tambahan beberapa tema yang bisa mewakili perbendaharaan kata.

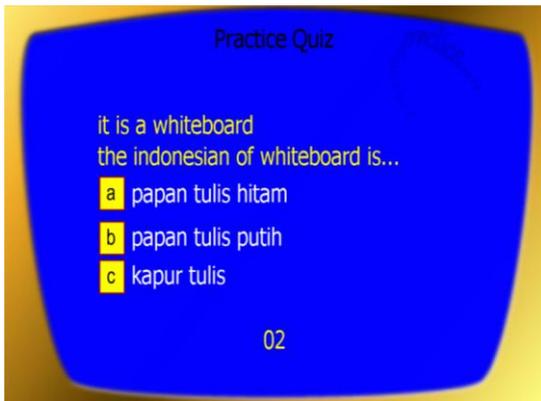
Keseluruhan efek suara dan animasi yang ada dalam aplikasi pembelajaran ini, untuk pengembangan animasi selanjutnya diharapkan dapat menyertakan efek-efek suara agar lebih menarik dan lebih mudah memahami teori yang disampaikan.

#### 5. Saran

Animasi pembelajaran ini masih dalam ruang lingkup materi kosa kata (*vocabulary*) bahasa Inggris bagi siswa kelas 1 SD, belum bersifat keseluruhan materi dari pelajaran bahasa Inggris. Sehingga dalam pengembangan perangkat lunak selanjutnya, diharapkan dapat mencakup keseluruhan materi bahasa Inggris bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

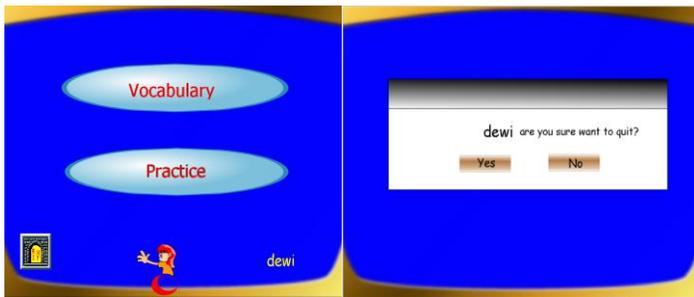
- [1] Agnew, P. W., Kellerman, A. S. & Meyer, M. J. 1996. *Multimedia in the classroom*. Boston: Allyn and Bacon.
- [2] Allen, Virginia Frenc (1983). *Techniques in Teaching Vocabulary*, New York : Oxford University Press.
- [3] Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.



Gambar 21 Tampilan Menu bentuk soal dengan cara memindah benda yang sesuai, mencocokkan dan soal objective, dan mencocokkan kata sesuai dengan kata yang didengarkan.

#### 3.1.5 Tampilan Keluar Dari Sistem

Untuk mengakhiri program bisa dilakukan dengan cara melakukan semua pilihan aplikasi yang disediakan sampai selesai kemudian memilih menu keluar (*exit*), atau pada saat mengerjakan salah satu aplikasi kemudian ingin keluar bisa juga dilakukan dengan memilih menu Keluar seperti yang ditunjukkan di gambar 4.13.



Gambar 22. Menu Untuk Pilihan Keluar Dari Program Aplikasi.

#### 3.2 Pembahasan

Program aplikasi dibuat seinteraktif mungkin sehingga siswa bisa belajar dengan menyenangkan dengan memanfaatkan media komputer sebagai alat bantu belajar. Aplikasi ini dibuat agar siswa bisa memahami dengan cepat pembelajaran yang diharapkan dengan hasil akhir siswa bisa menambah jumlah kosa kata dalam bahasa Inggris dengan pengucapan yang benar.

- [4] Chapman, N. & Chapman, J. 2004. *Digital multimedia* (2<sup>nd</sup> ed). London: John Wiley & Sons, Ltd.
- [5] Constantinescu, A. I. 2007. *Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension. The Internet TESL Journal, Vol. XIII, No. 2, February 2007.* Diambil tanggal 7 September 2007, dari <http://iteslj.org/Articles/Constantinescu-Vocabulary.html>.
- [6] Barbara B. Seels & Rita C.Richey (1994). *Instruction Technology The Definition and Domains of the Field*, Washington, DC, AECT
- [7] Benyamin S Bloom and Bertram B.Masia (1970). *Taxonomi of Educational Objective*, (new York: David Mc Kay Company. Inc.
- [8] Gerlach and Donal P.Ely (1971). *Teaching and Media: A Systematic Approach*, (New Jersey Englewood Clift, : Prentice-Hall
- [9] Glen E. Snelbecker (1974), *Learning Theory, Instruction Theory and Psycho-educational Design*, New-York: McGraw-Hill Book Company
- [10] Hamalik, Oemar, 1989, *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bakti
- [11] Harmer, Jeremy. (1974) *.Teaching and Learning Grammar*, New York : Longman Inc. Houston, W.robert, ect. (1988). *Touch the Future Teach*. USA: West Publishing Company.
- [12] Nugroho, Widy. (2005), *Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Teori Dasar Graft dengan memperhatikan Kemampuan Berpikir Abstrak*, Jakarta
- [13] Philips, R. (1997). *A practical guide for educational applications*. London: Kogan Page limited.
- [14] Revell, Jane. (1979) *.Teaching Technique for communicate English*, Hongkong : Macmilan Publishers Ltd.
- [15] Robert M.Gagne and Leslie J.Briggs (1992). *Principles Of Intructional Design*, Fourth Edition San Diego: Harcourt Brace Jovanovich College Publisher Ur, Penny.A Course in Language Teaching Practice and Teory, Cambriedge Teacher Trainer and Development Vernon S.
- [16] R. Gagne, Conditions of learning (). [On-line]. Available: <http://www.gwu.edu/~tip/gagne.html>
- [17] Walter Dick and Lou Carey (1996). *The Systematic Design of Instruction*, (Palo Alto, California, Scott, Foreman and Company.