

Implementasi Multimedia Interaktif Test Of English For International Communication (TOEIC)

Nurjayadi
Jurusan Manajemen Informatika
STMIK-AMIK-Riau
jayadi_noor@yahoo.com

Khusaeri Andesa
Jurusan Teknik Informatika
STMIK-AMIK-Riau
khusaeri126@gmail.com

Abstrak

Seiring berkembangnya teknologi didunia kerja saat ini maka semakin banyak perusahaan yang memerlukan tenaga kerja yang mempunyai skill yang berkualitas dan terdidik, hal ini tidak lepas dari kemampuan pekerja dalam memahami Bahasa Inggris, karna semua orang tahu bahwa bahasa inggris. Kurangnya minat orang untuk mau belajar TOIEC ini juga di karenakan mahalnya biaya untuk ikut kursus atau bimbingan di lembaga pendidikan swasta menjadi salah satu masalah utama. Dari hal tersebut dapat dirancang dalam bentuk sebuah aplikasi Multimedia Interaktif untuk TOEIC dengan menggunakan komputer agar diterapkan ke lembaga-lembaga pendidikan.

Kata Kunci : Toeic, Multimedia, Interaktif

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi didunia kerja saat ini maka semakin banyak perusahaan yang memerlukan tenaga kerja yang mempunyai skill yang berkualitas dan terdidik, hal ini tidak lepas dari kemampuan pekerja dalam memahami Bahasa Inggris, karna semua orang tahu bahwa bahasa inggris adalah bahasa internasional. Kurangnya minat orang untuk mau belajar TOIEC ini juga di karenakan mahalnya biaya untuk ikut kursus atau bimbingan di lembaga pendidikan swasta menjadi salah satu masalah utama. Untuk mengikuti latihan TOIEC ini pun dikenakan biaya puluhan ribu, apabila gagal terpaksa harus mengulangnya lagi tentunya dikenakan biaya lagi, sehingga banyak uang yang harus dikeluarkan untuk mengikuti latihan ini.

Selain itu juga masih banyak mahasiswa dan mahasiswi yang mempunyai kemampuan berbahasa Inggris yang masih kurang bagus, Implementasi Multimedia Interaktif untuk TOEIC ini juga dapat membantu mahasiswa dan mahasiswi mengetahui

sedalam apa kemampuan berbahasa inggris yang mereka miliki dan melatih mereka agar lulus dalam latihan TOEIC dengan nilai yang baik dan mampu bersaing di dunia kerja.

TOEIC juga merupakan salah satu syarat untuk dapat bekerja pada perusahaan asing dan perusahaan – perusahaan besar lainnya. Ada juga mahasiswa yang gagal dalam melamar pekerjaan hanya karna nilai TOEICnya rendah, walaupun mempunyai kemampuan atau skill yang bagus namun toeicnya kurang memuaskan, hal itu sangat tidak akan membantu. Dari hal tersebut dapat dirancang dalam bentuk sebuah Implementasi Aplikasi Interaktif dengan menggunakan komputer, berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan pengkajian dan pembahasan yang dituangkan dalam bentuk penelitian dengan judul : "Implementasi Multimedia Interaktif untuk *Test Of English for International Communication* (TOEIC)" yang dalam pembuatannya lebih dititik beratkan dengan menggunakan software Macromedia Flash 8.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang diteliti antara lain :

1. Bagaimana test TOEIC ini dapat di implementasikan ke multimedia?
2. Bagaimana test TOEIC ini dapat dan bisa diterapkan ke lembaga-lembaga pendidikan, sekolah-sekolah tingkat sma serta organisasi dan masyarakat umum ?

1.3. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah

1. Agar *user* dapat belajar dan paham seperti apa TOEIC itu.
2. Selain itu juga dapat sebagai acuan sampai dimana kemampuan seseorang dalam berbahasa inggris.
3. Membangun sebuah aplikasi Multimedia Interaktif untuk TOEIC.

2. Teori Penunjang

2.1. Pengertian Multimedia

Menurut [1] Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dengan memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.

Penjelasan tersebut diatas dikatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video, sedangkan multimedia itu sendiri tidak tergantung dari komputer saja, bisa mencakup dari handphone, televisi, kamera, dan alat elektronik, dan media apa saja, yang bisa dibuat pertunjukan. Hanya saja komputer mempunyai perangkat berupa software yang editingnya lebih bagus, dan canggih. Multimedia merupakan hasil dari beberapa elemen gabungan dari teks, gambar, audio, video, dan animasi yang diolah untuk menghasilkan sebuah media dengan menggabungkan link

yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini tergantung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide.

Dari segi bahasa multimedia tersusun atas 2 buah kata, yaitu multi dan media. Multi dapat diartikan lebih dari satu, banyak atau beraneka ragam, sedangkan media adalah wadah, tempat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan tertentu. Sehingga penjabaran umum multimedia dari bidang teknologi informasi adalah suatu aplikasi yang tersusun atas beberapa elemen pembentuk yang diproses dan disajikan dalam wadah aplikasi secara *linier* ataupun *interaktif*.

Multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, video) yang oleh penggunaanya di manipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi [2]. Contoh multimedia *interaktif*

adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

2.2. Perkembangan Multimedia

Perkembangan dunia komputer yang begitu luar biasa mengakibatkan pengguna dapat menikmati kemampuan audio visual yang semakin sempurna. Komputer terutama *personal computer* (PC) semakin berkembang dari hanya sebagai alat bantu para pelaku bisnis menjadi perangkat edutainment (education and entertainment) yaitu kombinasi antara pendidikan dan hiburan.

Perkembangan multimedia dipengaruhi oleh dua jenis teknologi yang saling terkait. Pertama, teknologi perangkat keras seperti teknologi yang digunakan untuk menangani grafik dilayar seperti teknologi monitor, kartu grafis, teknologi untuk menangani media penyimpanan seperti harddisk drive dan CD-ROM drive, teknologi untuk menangani suara seperti kartu suara (sound card) dan pengeras suara (*loudspeaker*), dan berbagai teknologi perangkat keras lainnya seperti *processor*, *scanner*, dan lain-lain. Kedua, teknologi perangkat lunak yang digunakan untuk penyimpanan data, pemroses data, dan cara menampilkan data ke layar komputer.

2.3. Alasan Penggunaan Multimedia

Saat sekarang ini multimedia sangat dibutuhkan karena multimedia memberikan kemudahan dan kecepatan akses bagi pengguna dalam mempelajari suatu aplikasi. Multimedia menjadikan suatu aplikasi lebih interaktif, karena pengguna dapat berinteraksi dengan sistem informasi komputasi dengan lebih baik dan terarah. Multimedia menjadikan aplikasi lebih menarik, karena dapat memberikan suatu hiburan. Multimedia memberikan lebih banyak pilihan dalam menyampaikan informasi sehingga jika salah-satu saluran informasi terputus, akses masih dimungkinkan dari saluran yang lainnya.

Pemanfaatan aplikasi Multimedia diberbagai bidang, diantaranya adalah [3]

1. Presentasi Bisnis

Aplikasi multimedia yang digunakan sebagai media komunikasi yang efektif untuk menyajikan atau memasarkan produk ataupun gagasan ke audiens.

2. Hiburan

Aplikasi multimedia yang digunakan dalam program-program untuk membentuk suasana yang lebih menarik dan interaktif.

3. Pendidikan

Aplikasi multimedia yang digunakan untuk memvisualisasikan pelajaran-pelajaran yang sulit untuk diterangkan.

4. Penyajian Informasi

Aplikasi multimedia dapat dipakai untuk membentuk Ensiklopedia atau kamus yang melibatkan teks, gambar dan suara.

2.4. Pengertian Tes

Menurut [4] Tes adalah pengukuran terencana yang dipakai guru untuk mencoba menciptakan kesempatan bagi para siswanya untuk memperlihatkan prestasi mereka dalam kaitannya dengan tujuan yang telah ditentukan. Sedangkan menurut [5] Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi anak tersebut, yang dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain atau standar yang ditetapkan. Menurut [6], tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan) oleh testee, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee, nilai mana dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai oleh testee lainnya atau dibandingkan dengan nilai standar tertentu.

Istilah tes berasal dari bahasa Prancis Kuno yaitu "testum" yang berarti piring untuk menyisihkan logam mulia. Dalam bahasa Indonesia tes diterjemahkan sebagai ujian atau percobaan.

2.5. Pengertian TOEIC

TOEIC (*Test of English for International Communication*) adalah tes kemahiran Bahasa Inggris bagi orang-orang yang bahasa aslinya bukan Bahasa Inggris. Skor tes TOEIC menunjukkan seberapa baik orang dapat berkomunikasi dalam Bahasa Inggris dengan orang lain pada lingkungan kerja global. Tes tersebut tidak memerlukan pengetahuan atau kosakata khusus, tes ini hanya mengukur jenis bahasa Inggris yang dipakai dalam aktivitas sehari-hari [7].

3. Metode Penelitian

Adalah suatu teknik pengumpulan data melalui buku-buku dan literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dapat dijadikan pedoman sang penulis

untuk memecahkan kesulitan-kesulitan yang dihadapi didalam penulisan penelitian

Ada beberapa metoda yang digunakan dalam penulisan penelitian ini, yaitu:

1. Studi Literatur

Langkah awal yang dilakukan yaitu library research. Library research adalah melakukan studi pustaka dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan penelitian secara teoritis.

2. Konsultasi

Mengadakan konsultasi dengan dosen pembimbing: Perancangan aplikasi

Membuat rancangan program yang akan dijadikan acuan untuk membuat aplikasi Multimedia interaktif TOEIC dengan menggunakan software-software yang telah di tentukan.

3. Evaluasi

Menguji aplikasi yang telah dibuat untuk mencari kesalahan dan memperbaiki kesalahan yang ada.

4. Menyusun laporan penelitian

Penyusunan laporan dilakukan untuk memberikan penjelasan berkaitan dengan program aplikasi yang telah dibuat dan juga sebagai dokumentasi penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Penggunaan Aplikasi

Aplikasi akan dijalankan secara *fullscreen*, guna melihat aplikasi berjalan sesuai yang diinginkan, mulai dari halaman intro, halaman menu utama dan halaman menu-menu lainnya secara jelas dijelaskan sebagai berikut. Setiap halaman diisi dengan suara sesuai dengan informasi yang ditampilkan pada tiap-tiap halaman.

4.2. Penggunaan Aplikasi

a. Tampilan Awal Aplikasi

Untuk menjalankan aplikasi ini klik file 1.exe lalu akan muncul tampilan Startgame (ENTER)



Gambar 1. Tampilan awal aplikasi

b. Tampilan Menu Pilihan

Setelah masuk di tampilan play lalu klik tombol *play* kemudian akan masuk pada tampilan pilihan, dimana terdapat beberapa pilihan



Gambar 2. Menu pilihan

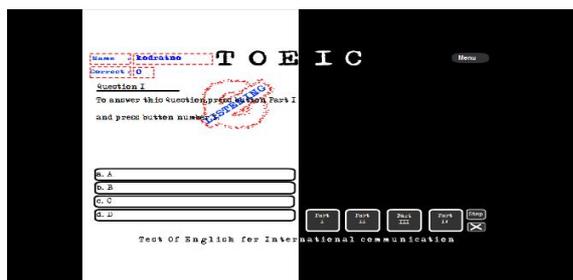
c. Tampilan Listening

Pada tampilan pilihan ada 5 pilihan yaitu *Listening*, *Reading*, *help*, *exit* dan *exit to windows*. Apabila kita memilih tombol *listening* maka akan masuk pada tampilan *listening*



Gambar 3. Tampilan listening

d. Tampilan Pertanyaan Listening

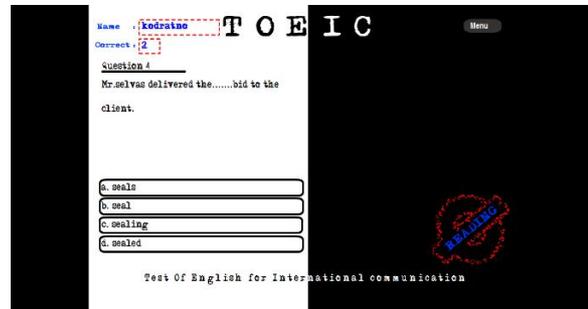


Gambar 4. Tampilan pertanyaan listening

e. Tampilan reading

Untuk reading, sama halnya seperti pada listening. Perbedaannya adalah isi pertanyaan yang di sajikan, kalau listening menampilkan pertanyaan dan soal

dalam bentuk suara dan gambar, pada reading hanya menampilkan teks saja pada pertanyaan dan jawabanya.



Gambar 5. Tampilan reading

5. Kesimpulan

Dari implementasi perancangan aplikasi ini dapat ditarik kesimpulan yaitu,

1. Dengan adanya aplikasi Implementasi multimedia interaktif test *TOEIC* ini, sistem Test *TOEIC* yang lama mungkin bisa digantikan dengan Test *TOEIC* yang berbasis multimedia interaktif ini. Karena aplikasi ini sudah bisa dikatakan bisa untuk dipergunakan pada lembaga pendidikan dan masyarakat umum yang ingin mengetahui apa itu *TOEIC*.
2. Aplikasi ini juga dapat dijadikan latihan untuk membantu meningkatkan kemampuan dalam *TOEIC*. Dan dalam aplikasi ini, user bisa mengetahui berapa nilai yang didapat dan skor yang dihasilkan.

6. Referensi

- [1] M, Suyanto, 2003, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi
- [2] Devi Afriani. 2008, *Tugas Akhir Perangkat Ajar Membaca Anak Usia Dini Menggunakan Metode Membaca Suku Kata Berbasis Multimedia Interaktif*. Pekanbaru: FUIN SUSKA Riau.
- [3] Aristo, Sutopo, 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- [4] James, Cangelosi, 1995. *Merancang Tes Untuk Menilai Prestasi Siswa*. Bandung: ITB.
- [5] Wayan, Nurkencana, 2002. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- [6] Anas, Sudijono, 2001. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- [7] Slamet, Riyanto, 2010. *99,99% Sukses TOEIC Succesfull Strategie for Toeic*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.