
**APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL INSTRUCTIONAL GAMES PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMPN 3 ALAS**

¹Noviansyah, ²Andi Sofyan Anas
¹Mahasiswa, ²Dosen Program Studi Teknik Informatika
STMIK Bumigora Mataram, Jln. Ismail Marzuki Mataram
¹fhiandandi27@gmail.com, ²andi_anas@ymail.com

ABSTRAK

Di Indonesia, bahasa Inggris mulai mengajar di sekolah sejak usia dini. Ada sekolah yang memulai sekolah dasar, beberapa bahkan mulai dari taman kanak-kanak. Namun, setelah ribuan jam belajar bahasa Inggris, muncul pertanyaan mengapa masih sangat sulit untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Rilis, jika berbahasa Inggris di tempat umum atau mungkin di televisi, bisa langsung mengerti artinya. SMPN 3 Alas adalah salah satu sekolah yang belajar bahasa Inggris hanya ada buku LKS dan seorang guru. Master hanya satu bahasa. Situasi ini tentu saja tidak efektif untuk departemen Siswa mengerti bahasa Inggris. Oleh karena itu, Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris adalah salah satu upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa. dengan memanfaatkan Model Game instruksional, Siswa akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan yang lebih menantang dan menyenangkan. Dalam pembuatan Aplikasi Game Pembelajaran Model Multimedia Interaktif, penulis menggunakan metode Luther Sutopo. Tahapan tersebut adalah Konsep, Desain, Pengumpulan Bahan, Perakitan, Pengujian dan Distribusi. Dalam aplikasi ini akan ada fitur seperti Profil, Pesan, Studi, Prestasi dan Hall of Fame dibuat menggunakan perangkat lunak Visual Studio 2012 dan perangkat lunak multimedia seperti Swishmax. Hasil dari tesis ini adalah Permainan Model Aplikasi Multimedia Interaktif Permainan Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil tes tes betha oleh siswa, mereka setuju dengan kemudahan menggunakan aplikasi dan bahan pada aplikasi aplikasi yang ada layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif atau sebagai media pendamping dalam bahasa Inggris untuk membantu semangat siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Kata kunci : *Multimedia, Instructional Games, SMPN 3 Alas*

ABSTRACT

In Indonesia, English began teaching in schools from an early age. There are schools that start elementary school, some even start from kindergarten. However, after thousands of hours of learning English, the question arises why it is still very difficult to converse in English. Release, if the english speaking in a public place or maybe on television, can directly understand the meaning. SMPN 3 Alas is one of the schools that is learning English only there is a book of LKS and a teacher. Master is only one language. This situation is certainly not effective for the department Students understand English. Therefore, the Interactive Learning Multimedia Application on English Language Subject is one of the efforts in improving students' understanding. by utilizing the instructional Game Model Students will be exposed to some clues and rules of the game more challenging and fun. In the making of Interactive Multimedia Model Instructional Game Applications, the author uses the Luther Sutopo method. The stages are Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing and Distribution. In this application there will be features such as Profile, Message, Study, Achievement and Hall of Fame created using Visual Studio 2012 software and multimedia software such as Swishmax. The result of this thesis is Interactive Multimedia Application Model Instructional Games on English Subject. Based on the test results of betha test by the students, they agree with the ease of using the application and the material on the application of existing applications is feasible to be used as an alternative learning media or as a companion medium in English to help the spirit of students in learning English.

Keywords: *Multimedia, Instructional Games, SMPN 3 Alas*

I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang tidak akan pernah berhenti dari detik demi detik sejak

manusia lahir sampai mati. Manusia sejak lahir belajar untuk mengenal dirinya dan juga lingkungannya. Manusia berbeda dengan makhluk ciptaan Tuhan lainnya. Karena manusia

memiliki keistimewaan yaitu memiliki akal pikiran. Akal pikiran inilah yang menyebabkan manusia secara alami serta reflek berusaha untuk belajar tentang apa saja. Manusia melakukan pembelajaran dengan menggunakan berbagai cara, namun tujuannya sama yaitu memahami apa yang dipelajari [1].

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling penting, dan suka atau tidak suka, saat ini Bahasa Inggris sudah sangat mendominasi semua aspek komunikasi. Sebagian besar Negara-negara di Asia juga menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua sesudah bahasa nasional mereka. Sebut saja Filipina, Singapura, dan Malaysia. Banyak sekali siswa yang pada dasarnya mengetahui banyak kosakata dalam bahasa Inggris dan juga mengetahui tata bahasa Inggris dengan sangat baik. Akan tetapi, saat ditanya sebuah pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris, mereka tidak bisa menjawab. Hal ini disebabkan karena siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa Inggris yang telah dipelajari karena tidak memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat banyak yang tidak mau mempelajari bahasa Inggris dikarenakan malas menggunakan bahasa yang asing di telinga.

SMPN 3 Alas merupakan salah satu sekolah yang kegiatan belajar mengajar di dalam kelas saat pelajaran Bahasa Inggris hanya terdapat buku teks dan seorang guru. Buku teks tidak pernah dapat menggantikan fungsi guru secara tuntas. Memang dalam batasan – batasan tertentu, kegiatan belajar terlaksana dan tercapai melalui tuntunan buku teks, namun tidak pernah lengkap. Apabila kita sadari bahwa pengajaran itu bersifat situasional. Buku teks jelas tidak dapat mengikuti dan menyesuaikan diri dengan setiap kemungkinan situasi [2].

Keadaan seperti ini tentu tidak efektif untuk mengajarkan siswa mengerti bahasa Inggris. Siswa tidak bisa mendengar cara pengucapan yang benar dari penutur asli bahasa Inggris. Maka dari itu, Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu upaya dalam membantu semangat siswa untuk belajar bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan model *Instructional games*, siswa akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan sehingga pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan. Keseluruhan permainan

memiliki komponen dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu yang diharapkan, yaitu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi multimedia interaktif model *instructional games* pada mata pelajaran bahasa Inggris ?

Adapun tujuan dan manfaat dari penulisan artikel ini adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan sebuah Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Model *Instructional Games* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk SMPN 3 Alas yang akan digunakan oleh siswa untuk membantu semangat siswa dalam belajar bahasa Inggris.
2. Agar aplikasi ini dapat diterapkan sebagai sarana belajar Bahasa Inggris yang praktis baik dengan atau tanpa guru.

II. METODOLOGI

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Sutopo, dimana tahapan-tahapan didalam metode ini adalah tahap konsep (*Concept*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengumpulan materi (*Material Collecting*), tahap pembuatan (*Assembly*), tahap percobaan (*Testing*) dan tahap distribusi (*Distribution*), seperti terlihat pada gambar

1. Tahap Konsep (*Concept*)

a. Tujuan

Tujuan dibuatnya aplikasi ini yaitu sebagai sarana belajar Bahasa Inggris yang praktis baik dengan atau tanpa guru untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris sehingga membuat belajar Bahasa Inggris terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa karena dirancang dalam bentuk game.

b. Pengguna

Tujuan sasaran pengguna aplikasi ini adalah :

1. Siswa-siswi SMP kelas 7
2. Guru-guru sebagai pembimbing siswa

c. Konten

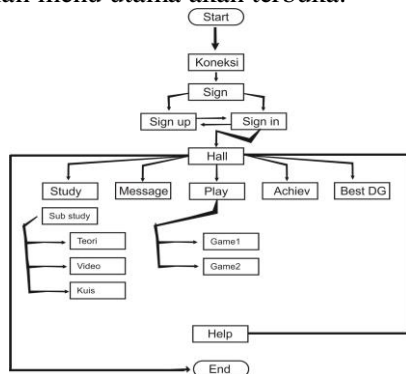
Konten yang akan dibuat dalam aplikasi ini adalah menyelesaikan masalah

dan mencapai target sesuai dengan instructional games yang dibuat.

2. Tahap Perancangan (Design)

a. Struktur Navigasi

Dalam perancangan aplikasi yang akan dibangun ini dimulai dari intro yang sekaligus sesi pengkoneksian ke server, kemudian jika sudah terkoneksi maka akan membuka halaman login, jika sudah login, kemudian menu utama akan terbuka.

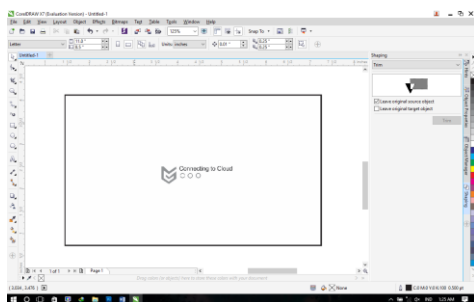


Gambar 3.1 Struktur Navigasi

b. Desain Interface

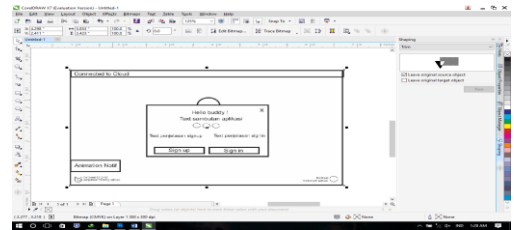
• Halaman Intro *Connecting*

Pada halaman ini terdapat desain logo aplikasi dan teks “Connecting to cloud” sebagai tanda aplikasi sedang mengkoneksikan ke server. Jika sudah terkoneksi maka akan langsung tampil bar hijau diatas layar dengan teks status “Connected to cloud” dan membuka halaman pilihan masuk (*Scene Sign*).



Gambar 3.2 Desain konek

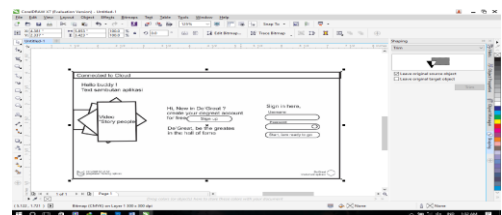
Pada *Scene Sign* ini, terdapat 2 tombol yaitu “sign in” dan “sign up” yang ditempatkan di dalam box. Disamping kiri bawah terdapat animasi info dan karakter.



Gambar 3.3 Desain Sign

• Halaman Sign in

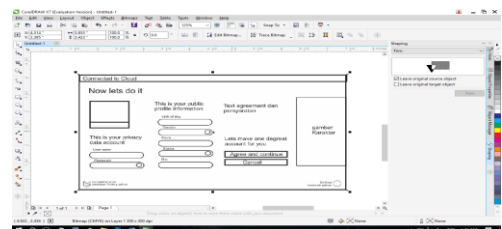
Pada halaman ini terdapat 3 tombol aktif yaitu tombol close, Sign in, dan sign up. Di sebelah kiri terdapat video “story people” dan di sebelah kanan terdapat *text field* untuk *username* dan *password*.



Gambar 3.4 Desain Sign in

• Halaman Sign up

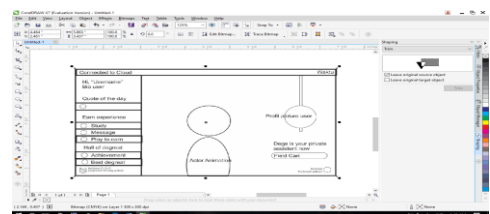
Tampilan halaman sign up ini berisikan 7 kolom teks dan tombol *browse*, *agree* dan *cancel* yang berbentuk kotak berwarna hijau. Disebelah kanan terdapat karakter anim..



Gambar 3.5 Desain Sign up

• Halaman Utama (Hall)

Pada halaman utama aplikasi ini menampilkan panel menu utama di sebelah kiri dan animasi “Dega Assistent” ditengah layar serta foto profil pengguna dan kolom teks pencarian di sebelah kanan.

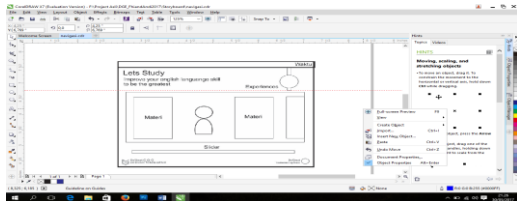


Gambar 3.6 Desain Hall

Pada panel sebelah kiri terdapat 5 tombol menu utama yang berfungsi untuk membuka isi dari menu tersebut kedalam panel baru di sebelah kanan. Isi dari panel menu tersebut diantaranya :

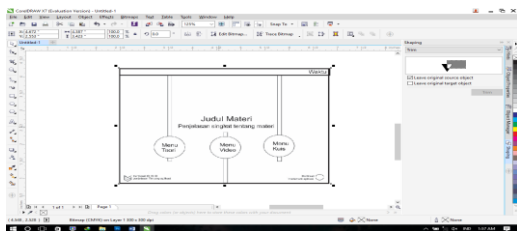
a. Panel *Study*

Desain pada panel ini hanya menampilkan panel slide horizontal yang berisikan menu-menu materi.



Gambar 3.7 Desain Panel Study

Setiap menu pada panel study ini berfungsi untuk membuka panel menu opsi materi yang desainnya hanya menampilkan 3 tombol berbentuk lingkaran dengan logo seperti logo buku, video, dan kuis. tampilannya seperti gambar dibawah ini

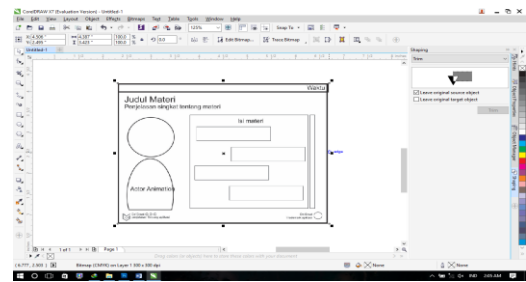


Gambar 3.8 Desain Panel Menu Opsi Materi

Setiap Tombol menu pada panel opsi materi tersebut juga memiliki fungsi untuk membuka halamannya masing-masing diantaranya :

1. Halaman Teori

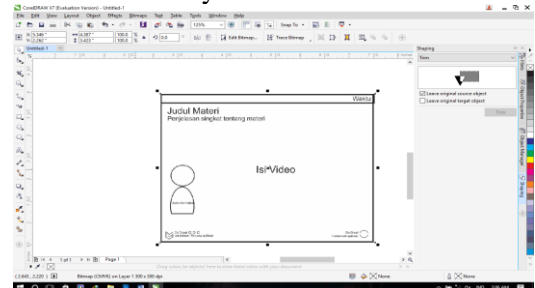
Desain halaman teori ini terdapat animasi karakter 3d di sebelah kiri dan di sebelah kanan terdapat panel *slide vertical* yang berisikan konversasi tentang penjelasan isi materi dengan gaya *Chatting*.



Gambar 3.9 Desain Halaman Teori

2. Halaman Video

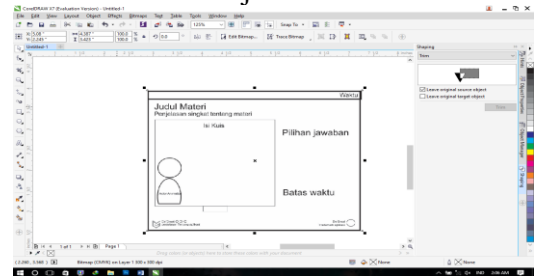
Desain halaman Video ini full untuk menampilkan video dan terdapat karakter disebelah kiri layar.



Gambar 3.10 Desain Halaman Video

3. Halaman Kuis

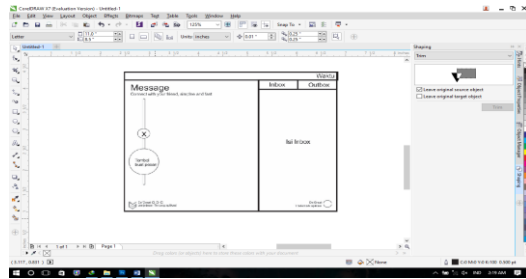
Desain halaman kuis ini menampilkan gambar monitor disebelah kiri yang berisikan slide-slide kuis ditemani dengan animasi karakter dan disebelah kanan terdapat pilihan jawaban dengan objek *Radio Button* serta teks jumlah waktu tersisa saat kuis berjalan.



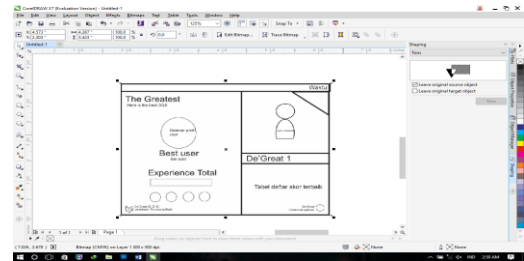
Gambar 3.11 Desain Halaman Kuis

b. Panel Pesan

Pada halaman panel pesan ini terdapat 4 tombol yaitu tombol *New Message* dengan logo pesan untuk menulis pesan baru, tombol inbox untuk menampilkan pesan masuk, tombol outbox untuk menampilkan pesan terkirim dan tombol close untuk menutup pesan.



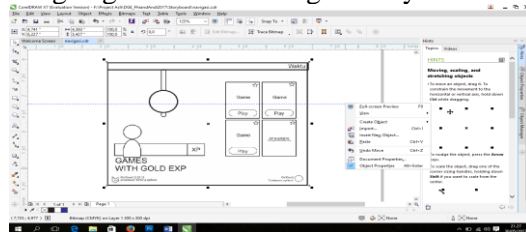
Gambar 3.12 Desain Panel Pesan



Gambar 3.15 Desain Panel Best De'Great

c. Panel Play

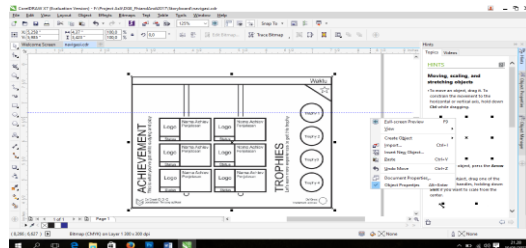
Desain pada halaman panel play ini hanya terdapat 3 tombol untuk membuka masing-masing gamenya. Desain tombol menu game tersebut berbentuk kotak games dengan gambar ilustrasi games nya.



Gambar 3.13 Desain Panel Play

d. Panel Achievement

Desain pada halaman panel achievement ini menampilkan data-data pencapaian yang dilakukan pada aplikasi ini seperti piala dan daftar achievement di sebelah kiri dan terdapat animasi karakter 3d di sebelah kanan.



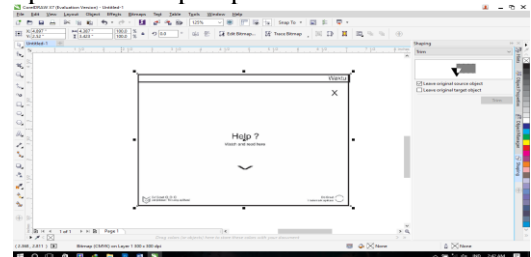
Gambar 3.14 Desain Panel Achievement

e. Panel Best De'Great

Desain pada halaman panel best degreat ini ada 2 bagian, di sebelah kiri menampilkan data pemain degreat dengan skor tertinggi. Data-data tersebut ditampilkan dengan label teks nama pemain, bio, jumlah experiences, dan trophy yang didapatkan. Di sebelah kanan terdapat panel *slide vertical* yang menampilkan 3 kategori daftar pemain terbaik pada 3 tabel.

1. Help

Desain pada halaman help atau bantuan penggunaan aplikasi ini hanya menampilkan panel slide vertical dengan isi gambar petunjuk-petunjuk penggunaan aplikasi dan tips-tips dalam bermain.



Gambar 3.16 Desain Halaman Help

III. Hasil dan Pembahasan

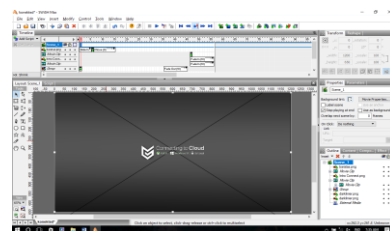
1. Assembly

Dalam merancang konsep menu, melibatkan element-element multimedia yang meliputi gambar, animasi, teks dan suara. Pembuatan element-element tersebut menggunakan beberapa software seperti Adobe Photoshop CS6, Swishmax, dan Visual Studio 2012.

a. Membuat elemen gambar

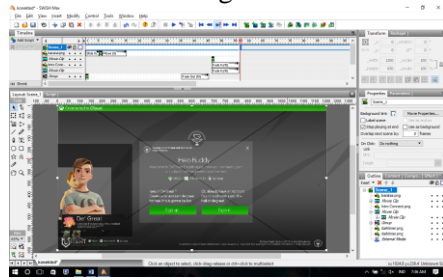
1. Membuat halaman intro sekaligus koneksi

Proses pembuatan background intro memanfaatkan aplikasi Swishmax dengan menggunakan video sebagai bacgroundnya dan menambahkan logo aplikasi dan teks koneksi.



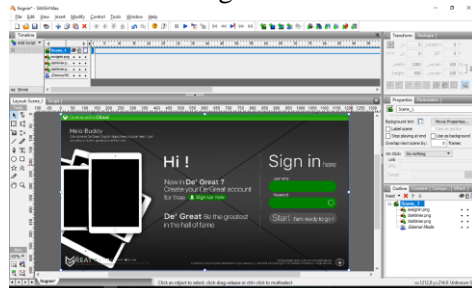
Gambar 4.1 Desain Halaman Intro Konek di Swishmax

2. Membuat form Sign



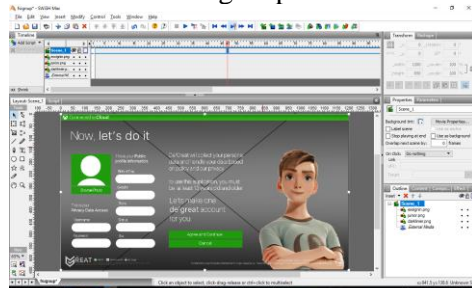
Gambar 4.2 Desain Halaman Sign di Swishmax

3. Membuat form Sign In



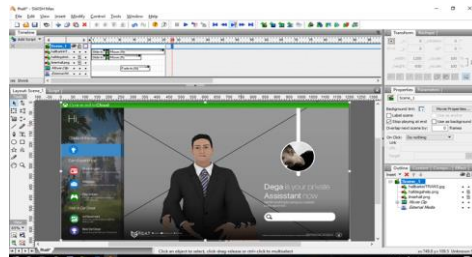
Gambar 4.3 Desain Halaman Sign in di Swishmax

4. Membuat form Sign Up



Gambar 4.4 Desain Halaman Sign up di Swishmax

5. Membuat halaman menu utama



Gambar 4.5 Desain Halaman Utama di Swishmax

2 Implementasi

a. Intro Konek

Pada halaman ini aplikasi mencoba koneksi ke server, jika belum terkoneksi, maka akan muncul pesan periksa koneksi di sebelah kiri paling bawah. Jika sudah terkoneksi maka akan langsung tampil halaman sign.



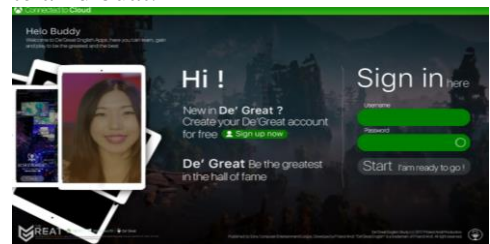
Gambar 4.15 Halaman Koneksi



Gambar 4.16 Halaman Sign

b. Sign in

Setelah berhasil terkoneksi ke server, halaman Sign In akan tampil ketika tombol sign in pada halaman sign dipilih. User diharuskan untuk masuk dengan username dan password yang telah dibuat.



Gambar 4.17 Halaman Sign in

c. Sign up

Tampilan Halaman sign up ini akan muncul jika telah menekan tombol sign up, pada panel ini pengguna diharuskan mengisi seluruh data pada setiap field dan mengupload foto profil. Jika semua telah terisi maka tombol Agree akan berubah menjadi hijau dan siap untuk membuat akun baru. Tombol cancel akan mengarah ke halaman sign in.



Gambar 4.18 Halaman Sign up



Gambar 4.22 Panel Teori Study

d. Menu Utama

Halaman menu utama menampilkan sambutan dari animasi karakter Dega dengan kolom bantuan atau pencarian disebelah kanan. Pada bar menu disebelah kiri, masing-masing jika diklik akan menampilkan isi panelnya disebelah kanan.



Gambar 4.23 Panel Video Study



Gambar 4.19 Halaman Utama



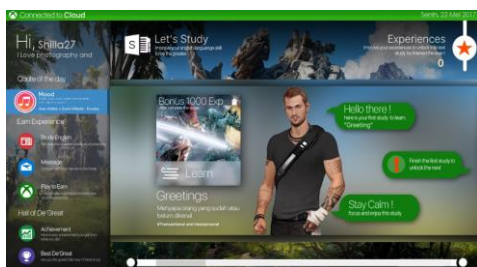
Gambar 4.24 Panel Kuis Study

e. Panel Study

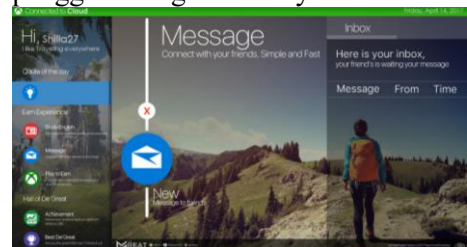
Didalam isi panel study terdapat 8 tombol materi bahasa Inggris. Masing-masing tombol jika diklik akan membuka panel opsi study. Setiap tombol telah dikodingkan untuk terkunci jika persyaratan experiences belum tercapai. Untuk pemula, hanya tersedia materi greeting.

f. Panel Message

Halaman panel message ini digunakan untuk berinteraksi dengan pengguna de'great lainnya via text.



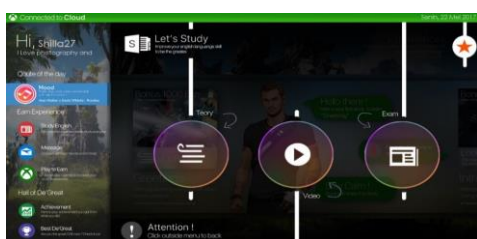
Gambar 4.20 Panel Study



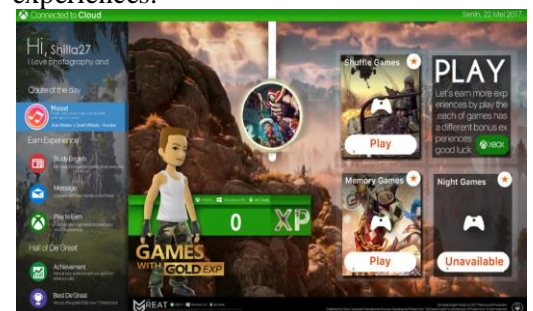
Gambar 4.25 Panel Message

g. Panel Play

Halaman panel play ini digunakan untuk hiburan semata sambil belajar untuk mengumpulkan beberapa experiences.



Gambar 4.21 Panel Pilihan Opsi Study



Gambar 4.26 Panel Play



Gambar 4.27 Panel Play Game 1



Gambar 4.28 Panel Play Game 2

h. Panel Achievement

Halaman ini hanya untuk melihat pencapaian dan trophy yang raih.



Gambar 4.29 Panel Achievement

i. Panel Best De'Great

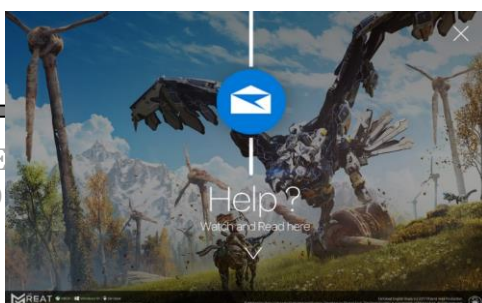
Halaman ini hanya untuk melihat pemain-pemain terhebat dengan jumlah skor terbanyak.



Gambar 4.30 Halaman Best De'Great

j. Halaman Help

Halaman bantuan ini hanya menampilkan tips-tips bagaimana memperoleh Trophies dan bagaimana menyelesaikan daftar-daftar pencapaian.



Gambar 4.31 Halaman Help

1. Uji Coba Testing

Uji coba atau testing dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi atau program yang dibangun dapat bermanfaat dan diterima oleh pengguna. Pengujian pertama dilakukan oleh penulis dan selanjutnya dilakukan oleh betha test atau pengguna akhir dengan cara mengisi angket yang telah diberikan.

2. Alpha Test

Alpha test dilakukan langsung oleh pembuat aplikasi / program untuk menguji apakah aplikasi yang dibuat berjalan dengan benar. Berikut table pengujian program

3. Betha Test

Betha test dilakukan dengan metode angket dan memberikan kuisisioner untuk siswa dengan mendemokan aplikasi ini kemudian mereka mengisikuisisioner tersebut.

Tujuan dari dilakukannya betha test ini agar penulis dapat mengetahui apakah Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Model *Instructional Games* ini mudah digunakan dan dipahami dalam hal belajar dan bermain bagi siswa. Selain itu juga untuk mengetahui perbedaan respond an hasil pemahaman siswa terhadap konten da nisi aplikasi tersebut dengan menggunakan kuisisioner dan aplikasi. Dalam melakukan betha test diberikan angket kepada 15 siswa sebagai sample untuk uji coba aplikasi (daftar nama responden dicantumkan pada lampiran). Berikut hasil penyebaran angket kepada siswa.

No	Pertanyaan	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik bagi kalian ?	√	
2	Apakah aplikasi ini	√	

	mudah digunakan / dijalankan bagi kalian ?		
3	Apakah aplikasi ini memberikan pembelajaran sesuai dengan silabus ?	√	
4	Apakah aplikasi ini membantu semangat belajar kalian dalam mempelajari bahasa inggris ?	√	
5	Apakah tantangan dalam aplikasi ini mudah bagi kalian ?	√	
6	Apakah konten dalam aplikasi ini menarik dan nyaman bagi kalian ?	√	
7	Apakah kalian setuju, kalian menyukai aplikasi ini ?	√	

IV. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah pada bab 1 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dibangun alat bantu media pembelajaran berupa Aplikasi Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Instructional Games pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris
2. Berdasarkan hasil uji coba betha test oleh siswa, mereka setuju dengan kemudahan dalam menggunakan aplikasi dan materi pada aplikasi sudah jelas sehingga aplikasi ini layak untuk dijadikan media pembelajaran alternative atau sebagai media pendamping dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk membantu semangat siswa dalam belajar bahasa inggris.

2. Saran

Dari paparan Bab-bab sebelumnya maka penulis sadar bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Penulis merasa kualitas atau ukuran konten pada aplikasi terlalu besar sehingga jika aplikasi ini berjalan pada PC atau laptop dengan RAM di bawah 2 GB akan terasa berat sehingga kedepannya perlu diperbaiki atau dikompresi lagi file kontennya
2. Tantangan dari aplikasi ini dibuat masih sedikit sehingga perlu adanya tambahan dan dilengkapi lagi
3. Untuk kedepannya diharapkan, aplikasi ini dapat dipergunakan sebagai alat bantu untuk media pembelajaran dalam memperluas pemahaman dalam bahasa inggris oleh kalangan siswa-siswi

REFERENSI

- [1] Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital-Dasar Teori Dan Pengembangannya. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- [2] Munir, M. (2013). *MULTIMEDIA Konsep % Aplikasi Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, CV.
- [3] Nurjanah. (2011). Aplikasi Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Bahasa Inggris untuk Usia 6 - 8 Tahun. Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [4] Suryadi & Junaida. (2011). Complete English Grammar : Belajar Bahasa Inggris dari Awal Sampai Mahir. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- [5] Suyanto, M. 2005, Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : Andi Offset.
- [6] Smaldino, dkk. 2011. Instructional Technology & Media for Learning. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. (versi terjemahan)

- [7]Sugiharto, Setiawan, J.R., Anita, N. (2011). Analisis Dan Perancangan Game Edukasi Pada TK Tarsisius II. Tesis. Jakarta: Binus University.
- [8]Sumanto, Ali. (2013). Daily English Conversation : Percakapan Sehari – hari. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- [9]Vaughan, Tay. 2006. Multimedia : Making It Work Edisi 6. Yogyakarta : Andi
- [10]Wahyu Yuli Fatmawati dan Yuliningsih. (2010). Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris “Daily Activity” Tingkat SMP di SMP Ma’arif Imogiri . Tugas Akhir. STMIK Amikom.
- [11]Youllia Indrawaty Nurhasanah, S. D. (2011). Implementasi Model Cmifed Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia Tk Dan Playgroup . *Jurnal Informatika*, 3.