KNTIA 2011 D1

Pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak berbasis Multimedia

Ken Ditha Tania¹, Ali Ibrahim², Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

Abstrak--Anak-anak adalah anugerah terindah yang diberikan oleh Tuhan kepada manusia. Dalam segala hal setiap orang tua akan memberikan yang terbaik untuk anak-anak mereka terutama dalam hal pendidikan. Dalam dunia pendidikan pentingnya pengetahuan dan pemahaman sangat diutamakan, sehingga menjadi suatu tuntutan bagi pendidikan untuk meningkatkan taraf pemikiran dan pengetahuan yang dapat dipahami dan dimengerti secara langsung. Selama ini dalam mempelajari ilmu bahasa khususnya bahasa Inggris yang disajikan hanya menggunakan teks. Sehingga sulit untuk dapat dipahami bagi anak-anak khususnya di tingkat Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. Dengan Aplikasi Pelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia untuk Anak-anak sehingga mereka bisa belajar tanpa bantuan guru dan dengan mudah dalam pemahan karena diserta dengan berbagai komuniksi berbasis multimedia. multimedia sebagai penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktiviti komputer untuk menghasilkan satu persembahan yang menarik.

Kata Kunci: Multimedia, Bahasa Inggris, anak-anak

1. PENDAHULUAN

Anak-anak adalah anugerah terindah yang diberikan oleh Tuhan kepada manusia. Dalam segala hal setiap orang tua akan memberikan yang terbaik untuk mereka terutama dalam hal pendidikan. Mereka berharap anak-anaknya akan menjadi seseorang yang bisa dibanggakan.

Sekarang ini ada banyak cara untuk belajar, baik dengan guru maupun tanpa guru. Disini penulis berusaha membuat sebuah Aplikasi Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-anak sehingga mereka bisa belajar tanpa bantuan guru. Dengan memperhatikan apa yang diperlukan anak-anak, penulis berusaha untuk lebih hati-hati dalam penyampaian materi, karena dalam aplikasi ini akan diajarkan dasar-dasar bahasa Inggris mulai dari Huruf, Angka, Nama Buah-buahan, Nama Hewan dan Nama Benda, selain itu diharapkan anak-anak dapat mengembangkan lagi pelajaran yang telah diberikan

Dalam dunia pendidikan pentingnya pengetahuan dan pemahaman sangat diutamakan, sehingga menjadi suatu tuntutan bagi pendidikan untuk meningkatkan taraf pemikiran dan pengetahuan yang dapat dipahami dan dimengerti secara langsung. Selama ini dalam mempelajari ilmu bahasa khususnya bahasa Inggris yang disajikan hanya menggunakan teks. Sehingga sulit untuk dapat dipahami bagi anak-anak khususnya di tingkat Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komputer melalui bantuan komputer dan pendukungnya, maka akan

¹²Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya Email: ¹ ken.tania@yahoo.com, ²aliibrahim210784@gmail.com,

dapat diciptakan gambar yang dapat membantu anak-anak untuk memahami pelajaran mengenal angka, huruf, nama hewan, buah-buahan. Dengan menggunakan desain gambar dan animasi yang disukai anak-anak pada umumnya, maka dengan mudah untuk dipahami dan menjadi suatu pelajaran yang tidak membosankan.

Mengingat akan luasnya bahasa Inggris, maka penulis perlu membatasi luang lingkup permasalahan. Aplikasi yang akan dikembangkan oleh penulis adalah pembelajaran dasar bahasa Inggris untuk anak-anak yang meliputi Huruf, Angka dan Benda. Selain itu pada aplikasi ini akan diberikan beberapa contoh nama-nama Buah, Hewan, serta cara membaca dan arti dari kata yang akan dipilih.

Tujuan Pembuatan Karya tulis ini adalah untuk memberikan kemudahan kepada anak-anak untuk belajar bahasa inggris dengan mudah, sehingga mereka mengetahui dasar dari bahasa inggris dan dapat mengembangkannya dikemudian hari.

2. TINJANAUAN PUSTAKA

2.1 Definis Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa nasional rakyat Inggris yang terbentuk sebagai alat komunikasi yang sesuai dengan budaya bangsa Inggris itu sendiri. Bahasa Inggris dalam kenyataannya secara serius cukup mudah untuk dipelajari dan dipahami. Disamping itu juga, cara pelafalan kata dalam bahasa Inggris tidak sesulit cara pelafalan bahasa asing lain misalnya bahasa Perancis.

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, bahasa inggris menjadi salah satu bahasa yang wajib untuk dikuasai oleh seseorang. Karena mau tidak mau kita akan berinteraksi dan berkomunikasi dengan bangsa asing yang berbeda bahasa dalam pertukaran budaya dan pesatnya teknologi informasi saat ini. Belajar bahasa Inggris hendaknya dimulai sejak dini supaya seseorang akan terbiasa dan akan menambah perbendaharaan kata-kata sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

Memang untuk seseorang yang baru mengenal bahasa inggris akan kesulitan dalam berbagai hal baik dalam perbendaharaan kata, arti ataupun cara mengucapkannya. Untuk itu kita dapat menggunakan kamus terjemahan bahasa Inggris-bahasa Indonesia atau bahasa Indonesia- bahasa Inggris sebagai acuan dan pedoman dalam mempelajari bahasa Inggris.

Selain itu, sekarang ini sudah banyak tempat-tempat kursus bahasa Inggris. Dalam mempelajari bahasa inggris seseorang harus memiliki kemauan yang tinggi karena pelajaran bahasa inggris meliputi penulisan (Writing), pengucapan (Speaking), pendengaran (Listening) dan pembacaan (Reading). Yang keempat-empatnya harus seimbang dan harus dikuasai, serta aturan-aturan dalam bahasa inggris yang telah ada. Dalam mempelajari suatu

D2 KNTIA 2011

bahasa terutama bahasa inggris seseorang harus terus berlatih karena dengan selalu mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari maka bahasa inggris akan menjadi bahasa yang menyenangkan dan mudah untuk diterapkan.. Dengan latar belakang itulah, penulis ingin membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam mempelajari bahasa Inggris secara mudah dan menyenangkan yang ditujukan secara khusus untuk anak-anak.

2.2 Munculnya Teknologi Multimedia

Teknologi komputer telah memperlihatkan kemajuan yang luar biasa pada pertengahan abad ini. Pada tahun 1945 tidak ada komputer dengan program tersimpan. Saat ini, hanya dengan uang beberapa ribu dollar saja dapat digunakan untuk membeli komputer pribadi mempunyai kelebihan unjuk kerja, dengan memori utama yang lebih besar serta penyimpan yang lebih besar dibandingkan dengan komputer yang dibeli pada tahun 1965 dengan harga satu juta dolar. Kemajuan yang sangat pesat ini diperoleh dari kemajuan teknologi yang digunakan untuk membuat komputer serta dari inovasi dalam perancangan komputer. Sejak tahun 1985, industri komputer memperlihatkan pola arsitektur baru yang memberikan beberapa kelebihan dan memulai periode dimana unjuk kerjanya semakin meningkat dengan kecepatan yang lebih tinggi. Melalui kemajuan dalam teknologi rangkaian terpadu, perbaikan dalam teknologi compiler, dan ide arsitektur baru, perancang mampu menciptakan serangkaian komputer dengan perbaikan peningkatan kerja dengan faktor hampir dua kali lipat setiap tahun.

Perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat ini, memicu perkembangan di berbagai bidang lain yang salah satu diantaranya adalah teknologi Multimedia. Perkembangan teknologi multimedia tidak terlepas dari teknologi bahasa manusia (TBM). Teknologi bahasa manusia pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam dua kelompok utama yaitu sistem bahasa ucapan (SBU) dan sistem bahasa tertulis (SBT). Salah satu hal yang cukup penting dalam pengembangan TBM adalah bahwa bidang ini memerlukan sangat banyak sumber kebahasaan seperti kamus, korpus, pengetahuan tatabahasa suatu bahasa, yang kesemuanya memerlukan banyak tempat penyimpan dan teknologi komputer yang cukup kompleks. Besarnya sumber kebahasaan ini tentu saja memerlukan komputer yang mempunyai kemampuan kerja yang tinggi untuk mengolahnya serta sistem penyimpan yang cukup besar. Bahasa Indonesia yang memiliki populasi pengguna lebih dari 200 juta manusia, mempunyai perkembangan yang sangat cepat dan dinamis, terutama dalam era globalisasi ini sehingga membutuhkan penerapan teknologi bahasa manusia untuk dapat membantu pengembangan bahasa Indonesia itu sendiri. Walaupun penelitian di bidang teknologi bahasa manusia dengan komputer belum begitu lama dimulai dan berkembang, namun saat ini Indonesia tidak begitu tertinggal dalam penguasaan teknologi Multimedia terutama dalam sistem bahasa tertulis.

2.3 Definisi Multimedia

Gayeski (1993) mendefinisikan multimedia sebagai kumpulan media berasaskan komputer dan sistem komunikasi yang berperan dalam membina, menyimpan, menghantar dan menerima informasi berasaskan teks, grafik, audio dan sebagainya.

Oblinger (1993) mendefinisikan multimedia sebagai penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktiviti komputer untuk menghasilkan satu persembahan yang menarik.

Halimah (1996) juga mendefinisikan multimedia sebagai perpaduan pelbagai media dalam satu kompleks digital, disamping mengupayakan interaktiviti untuk membenarkan pengguna mencapai maklumat secara non-linear"

Rosch (1996) mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari komputer dan video.

McComick (1996) mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks

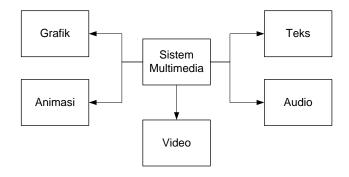
Turban dan kawan-kawan (2002) mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.

Robin dan Linda (2001) mendefinisikan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.

Hotstetter (2001) mendefinisikan multimedia sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkumunikasi.

2.4 Media-media di dalam multimedia

Seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Media Multimedia

a. Teks

Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu ayat atau perkataan yang menerangkan atau membincangkan sesuatu topik dan topik ini dikenali sebagai informasi berteks.

b. Grafil

Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan grafik sebagai garisan, bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang dibina dengan menggunakan program melukis. Grafik menjadikan penyampaian informasi atau persembahan lebih menarik dan efektif. Grafik merupakan rumusan maklumat dalam bentuk visual.

c. Audio

Audio didefinisikan sebagai sebarang bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan

KNTIA 2011 D3

sebagainya yang boleh didengar. Suara latar atau kesan audio dapat efektif membantu di dalam persembahan atau penyampaian maklumat. Audio juga meningkatkan kemampuan dan daya tarik dalam penyampaian informasi.

d. Video

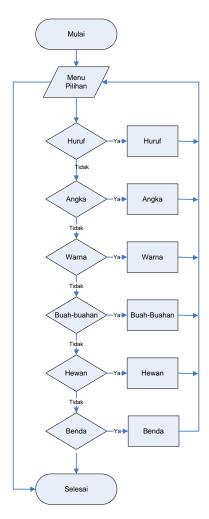
Secara asasnya video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan benda yang nyata. Agnew dan Kellerman (1996) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi kepada gambar yang bergerak. Video menyediakan satu kaedah penyaluran informasi yang amat menarik dan *live*. Videomerupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam meyampaikan sesuatu informasi.

e. Animasi

Animasi adalah paparan urutan yang setiap satuannya terdapat sedikit perbedaan untuk menghasilkan satu pergerakan secara berkelanjutan (Simon 1995: 134). Animasi merupakan satu teknologi yang membolehkan gambar (*image*) kelihatan seolaholah hidup, dapat bergerak, beraksi dan berbicara (Neo & Neo 1997).

3. PEMBAHASAN

3.1 Flowchart Aplikasi Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak- anak.



Gambar 3.1 Flowchart Aplikasi Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak- anak

3.2 Hasil

Setelah diuji coba dan di jalankan maka dapat dilihat hasil dari aplikasi pembelajaran bahasa inggris untuk anak-anak adalah sebagai berikut:

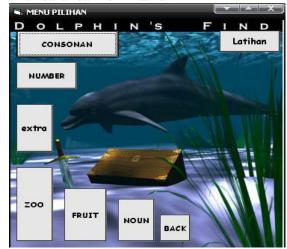


Gambar 3.2Tampilan awal Aplikasi

Form-form dalam Program aplikasi

1. Form Menu Pilihan

Form ini berisi menu-menu yang berfungsi untuk memanggil form-form yang lain seperti Form Angka, Form Huruf, Form Buah-buahan, Form Hewan, Form Benda, Form Tambahan dan Form Latihan.

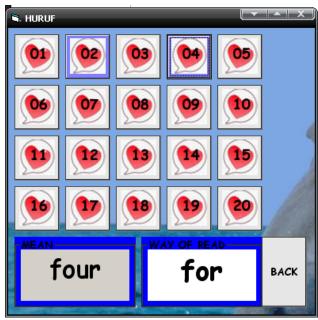


Gambar 3.3Tampilan Menu Pilihan

2. Form Angka

Form ini digunakan untuk menampilkan angka yang berisi tentang cara membaca dan suara dalam bahasa Inggris. Form pelafalan angka ini menjelaskan cara lafal angka dasar dari 1 sampai 20 yang dipilih dan disertai dengan suara dalam bahasa Inggris. Apabila dipilih salah satu gambar angka maka akan keluar suara dalam bahasa inggris serta ditampilkan cara menulisnya.

D4 KNTIA 2011



Gambar 3.4Tampilan Menu Angka

3. Form Huruf

Menu Pelafalan Huruf digunakan untuk menampilkan form pelafalan huruf yang berisi tentang cara baca dan suara dalam bahasa Inggris. Form pelafalan huruf ini menjelaskan cara lafal huruf atau abjad dari A sampai Z yang dipilih dan disertai dengan suara dalam bahasa Inggris. Apabila dipilih salah satu gambar huruf maka akan ditampilkan cara membacanya serta suara.



Gambar 3.5Tampilan Menu Huruf

4. Form Buah-buahan

Menu Pelafalan Buah-buahan digunakan untuk menampilkan form pelafalan buah-buahan yang berisi tentang cara membaca, tulisan, arti serta suara dalam bahasa Inggris. Apabila dipilih salah satu gambar buah maka akan ditampilkan cara membaca, tulisan



Gambar 3.6Tampilan Menu Buah-buahan

5. Form Hewan

Menu Pelafalan Hewan digunakan untuk menampilkan form pelafalan hewan yang berisi tentang cara baca, tulisan, artinya dan suara dalam bahasa Inggris. Hewan yang ditampilkan antara lain kelinci, macan, burung, bebek dan sebagainya. Apabila dipilih salah satu gambar hewan maka akan ditampilkan cara baca, tulisan, artinya.



Gambar 3.7Tampilan Menu Hewan

6. Form Benda

Menu Pelafalan Benda Umum digunakan untuk menampilkan form pelafalan benda umum yang berisi tentang cara baca dan suara dalam bahasa Inggris. Benda umumnya antara lain buku, lampu, komputer, tang dan sebagainya. Apabila dipilih salah satu gambar benda umum maka akan ditampilkan lagi gambarnya disertai dengan kata Indonesia, kata Inggris dan cara bacanya.



Gambar 3.8Tampilan Menu Benda

KNTIA 2011 D5

7. Form Latihan

Pada Form ini akan diberikan beberapa soal yang akan dijawab oleh user. Form ini berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh user menguasai materi atau pelajaran yang telah diberikan pada form-form sebelumnya.



Gambar 3.9Tampilan Form Quiz



Gambar 3.10Tampilan Form Soal1



Gambar 3.11Tampilan Form Soal 2



Gambar 3.12Tampilan Form Soal 3

D6 KNTIA 2011



Gambar 3.13Tampilan Form Soal 4



Gambar 3.14 Tampilan Form Quiz

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan pada Bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa dengan adanya Pelatihan Bahasa Inggris Untuk Anak-anak ini berarti:

- Anak-anak yang baru akan belajar Bahasa inggris dapat mengetahui kosakata walaupun yang diberikan hanya sedikit.
- 2. Anak-anak dapat mengetahui cara pengucapannya, penulisan serta arti dari sebuah kata.
- 3. Anak-anak akan tertarik untuk belajar Bahasa Inggris karena pada form-form pembelajaran ditampilkan gambar-gambar yang menarik.

5. DAFTAR PUSTAKA

Ario Suryo Kusumo, "Buku Latihan Microsoft Visual Basic 6.0", 2000, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta

Wahana Komputer Semarang 2002, Panduan Praktis Pemrograman Visual Basic 6.0 Tingkat lanjut, Penerbit ANDI Offset Yogyakarta.

Fred T. Hofstetter, Multimedia Literacy, third edition, 2001, Mc Graw Hill.

Mohammad Dastbaz, Designing Interactive Multimedia Systems, 2002,
Mc Graw Hill

Penerbit Wahana Komputer dan Andi, "Pemrograman Visual Basic 6.0", 2003, Wahana Komputer dan Andi Offset, Yogyakarta

Stephen McGloughlin, Multimedia Concepts and Practice, 2001, Prentice Hall

Tay Vaughan, Multimedia : Making It Work, 6th edition, 2004, Mc Graw