

MEDIA PEMBELAJARAN *TENSES* BAHASA INGGRIS PADA *ENGLISH CLUB* BERBASIS *ADOBE FLASH CS 3*

Wanti Kholiani¹, Imam Rosyadi²

Program Studi Manajemen Informatika, Politeknik Muhammadiyah Pekalongan
Jl. Raya Pahlawan No. Gejlig – Kajen Kab. Pekalongan, Telp/Fax.: (0285) 385313,
e-mail: mamrosya@yahoo.com²

ABSTRACT

In this study designed a learning medium of English tenses using the software Adobe Flash CS 3. This learning media aims to facilitate students in learning and understanding the English tenses. In this learning media material contained 16 tenses, practice questions in the form of multiple choice and crossword puzzle, and animated conversation interesting. This learning media can be used not only for students, but also for the general public who want to learn English tenses. So expect this tenses learning media can be useful for those who want to learn tenses.

Keywords: *Leraning Medium, Tenses and Adobe Flash CS 3*

ABSTRAKSI

Pada penelitian ini dirancang sebuah media pembelajaran *tenses* bahasa inggris dengan menggunakan software Adobe Flash CS 3. Media pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami *tenses* bahasa inggris. Di dalam media pembelajaran ini terdapat materi 16 *tenses*, soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda dan teka teki silang, dan animasi percakapan yang menarik. Media pembelajaran ini dapat digunakan tidak hanya bagi siswa, akan tetapi juga bagi masyarakat umum yang ingin mempelajari *tenses* bahasa Inggris. Sehingga diharapkan media pembelajaran *tenses* ini dapat bermanfaat bagi yang ingin mempelajari *tenses*.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Tenses* dan Adobe Flash CS3

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran adalah kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa (Azhar Arsyad, 2013). Pemilihan metode dan strategi pengajaran yang tepat akan membantu siswa atau peserta didik memahami pelajaran yang disampaikan. Strategi penggunaan media sebagai pendamping dalam proses pembelajaran dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran.

Tenses merupakan salah satu dasar dalam mempelajari Bahasa Inggris. Sebab itu untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan dapat dimengerti dengan yang lain, maka bahasa yang digunakan harus sesuai dengan aturan- aturan yang telah ditentukan, dimana aturan tersebut harus disesuaikan dengan kurun waktu yakni *tenses*. Penguasaan *tenses* merupakan sesuatu yang tidak boleh diabaikan karena hal tersebut merupakan kunci menuju percakapan yang lebih sempurna. Tetapi dalam kenyataannya masih banyak yang mengalami kesulitan dalam penyusunan struktur kalimat maupun dalam pemahaman bahasa (Ady Ahmadi Siregar, 2014).

English Club merupakan suatu klub bahasa Inggris yang ada di SMA Negeri 1 Kesesi yang bergerak dalam bidang pembelajaran bahasa Inggris.

Klub bahasa Inggris ini mengajarkan bagaimana cara berbahasa Inggris yang baik dan benar, akan tetapi *english club* ini memiliki masalah dalam pembelajaran materi *tenses* yaitu kebosanan siswa dalam mempelajari *tenses* karena dalam proses pembelajaran siswa masih mencatat materi yang disampaikan pengajar ke dalam buku catatan sehingga membuat siswa mudah lupa mengenai materi *tenses* yang telah dipelajari khususnya pada struktur *tenses*. Selain itu proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, dan siswa menjadi pasif.

Berkenaan dengan hal tersebut penulis mengusulkan sebuah aplikasi media pembelajaran *tenses* bahasa Inggris menggunakan Adobe Flash CS 3. Dengan media pembelajaran digital ini diharapkan dapat mengoptimalkan siswa dalam mempelajari *tenses*. Selain itu dengan media pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih tertarik mempelajari *tenses* karena tampilannya yang menarik. Pada media pembelajaran *tenses* ini menjelaskan apa itu *tenses*, jenis-jenis *tenses*, dan penggunaannya. Selain itu media pembelajaran *tenses* ini dilengkapi video animasi percakapan yang menarik sehingga siswa lebih mudah memahami contoh penggunaan *tenses*. Pada aplikasi ini juga disertai soal-soal latihan dalam bentuk pilihan ganda dan *game* teka teki silang, sehingga siswa bisa mengetahui seberapa paham mengenai materi *tenses*. Dengan *game* teka teki silang ini membuat siswa lebih antusias dalam

mengerjakan soal-soal yang diberikan. Adapun judul yang diangkat oleh penulis yaitu "Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Pada English Club Berbasis Adobe Flash CS 3".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran *tenses* bahasa Inggris menggunakan Adobe Flash CS 3.

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang telah diungkapkan di atas, penulis membatasi masalah pada :

1. Membangun aplikasi media pembelajaran *tenses* bahasa Inggris menggunakan Adobe Flash CS 3.
2. Pembelajaran hanya membahas dasar – dasar 16 *tenses*.
3. Animasi yang dibuat hanya sebuah animasi sederhana dan mudah dipahami dengan tampilan tulisan dan suara.
4. Jenis pertanyaan yang ada pada aplikasi ini dalam bentuk pilihan ganda dan teka teki silang.

1.4 Tujuan

1. Menjelaskan teknik penyajian materi pembelajaran *tenses* yang mudah dan menarik bagi siswa.
2. Untuk memperoleh pengetahuan tentang cara membuat aplikasi berbasis Adobe Flash CS 3 sehingga dapat lebih dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembuatan program aplikasi dengan menggunakan Adobe Flash CS 3, khususnya mengenai media pembelajaran *tenses* bahasa Inggris serta menerapkan ilmu yang didapat oleh mahasiswa di perkuliahan yaitu matakuliah multimedia

2) Bagi Instansi Terkait

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan tentang pentingnya memakai media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS 3 agar memudahkan dalam mempelajari *tenses* bahasa Inggris.

3) Bagi Politeknik Muhammadiyah Pekalongan

Penelitian ini diharapkan sebagai referensi di perpustakaan Politeknik Muhammadiyah Pekalongan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash CS 3 dan dapat dijadikan referensi Tugas Akhir untuk mahasiswa angkatan selanjutnya khususnya yaitu dalam pembuatan media pembelajaran *tenses* bahasa Inggris berbasis

Adobe Flash CS 3 agar dapat dikembangkan lagi menjadi berbasis android.

2. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

R.Arum, et al. (2012), pada penelitiannya yang berjudul Rancang Bangun Sistem Pembelajaran *Tenses* Berbasis Macromedia Flash 8. Aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran *tenses* bahasa Inggris dengan menggunakan Macromedia Flash 8. Dalam penelitiannya ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar para siswa dalam upaya memahami *tenses* bahasa Inggris karena di dalam buku-buku pelajaran bahasa Inggris pada bab tertentu ada pembahasan yang harus bertitik tolak pada *tenses*, seperti *direct and indirect speech*, *passive voice*, dan lain-lain. Bila penguasaan *tenses* belum memadai, niscaya para pelajar akan sulit memahaminya. Media pembelajaran *tenses* ini berisi 16 materi *tenses*, soal-soal latihan dan tiga macam test. Selain itu aplikasi ini menggunakan database PHP.

Rino Pribadi, et al. (2013), pada penelitiannya yang berjudul Aplikasi *Structure Tenses* dalam pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis *J2ME*. Pada penelitiannya ini bertujuan untuk membuat media alternatif belajar para siswa dalam memahami *structure tenses* karena pada materi *structure tenses* ada rumus-rumus yang harus dipahami dan dihafal siswa oleh karena itu seringkali siswa menjadi bosan dan tidak tertarik untuk mempelajari materi *structure tenses*. Aplikasi ini berisi 16 materi *tenses*, *Regular and Irregular Verb*, ringkasan, dan soal ujian.

Dari beberapa hasil penelitian diatas, maka dapat digambarkan beberapa persamaan dan perbedaannya. Persamaan penelitian ini dengan hasil penelitian sebelumnya adalah membahas mengenai 16 materi *tenses* dan menggunakan metode penelitian *quesioner*. Sedangkan Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian R.Arum, dkk (2012) menggunakan database PHP yang digunakan dalam menyimpan soal-soal yang dibuat. Selain itu pada aplikasi ini mempunyai administrator panel yang digunakan oleh admin untuk meng-*update* soal-soal latihan. Pada penelitian Rino Pribadi, dkk (2013) media pembelajaran yang dibuat berbasis *mobile* yaitu menggunakan *software Netbeans IDE 6.8* dan *J2ME* sebagai *pluginnya*. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan Adobe Flash CS 3 dalam pembuatan media pembelajaran *tenses*. Selain itu bentuk latihan soal yang disediakan selain berbentuk pilihan ganda juga berbentuk *game* teka teki silang. Soal pilihan ganda yang disediakan bersifat acak sehingga jika siswa mengulang mengerjakan soal, maka siswa tidak dapat menghafal jawaban.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab *media* adalah

perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, phtografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat pearaga dan media penjelas. Media pendidikan atau pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. Selain itu media pendidikan atau pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. (Azhar Arsyad, 2013).

2.2.2 Pengertian Tenses

Tenses adalah bentuk kata kerja yang berhubungan dengan keterangan waktu. Jadi perubahan bentuk kata kerja tersebut disebabkan oleh perubahan keterangan waktu (sekarang, lampau, yang akan datang dst) (Nofriani, 2012).

2.2.3 Pengertian Adobe Flash

Flash adalah program grafis yang diproduksi pertama kali oleh Macromedia corp, yaitu sebuah vendor software yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia flash 8. Sekarang Flash telah berpindah vendor ke Adobe. Semua tools pada dasarnya sama, hanya yang membedakan disini adalah adanya jenis Actionsript 3.0. Actionscript ini merupakan versi terbaru dari penulisan actionscript di flash. Namun actionscript 2.0 masih berlaku di Adobe Flash.

2.2.4 Pengertian UML (Unified Modelling Language)

Unified Modelling Language (UML) adalah alat atau *tool* untuk memodelkan, mendokumentasikan, menspesifikasi pembangunan perangkat lunak berorientasi objek (Nugroho, 2010).

2.2.5 Pengertian StarUml

StarUML adalah software permodelan yang mendukung UML (*Unified Modeling Language*). Berdasarkan pada UML version 1.4 dan dilengkapi 11 macam diagram yang berbeda, mendukung notasi UML 2.0 dan juga mendukung pendekatan MDA (*Model Driven Architecture*) dengan dukungan konsep UML. StarUML dapat memaksimalkan prduktivitas dan kualitas dari suatu software project (Bayu Aji, 2012).

2.2.6 Pengertian CorelDraw

Pada 1985, Dr. Michael Cowpland mendirikan Corel untuk menjual sistem desktop-publishing berbasis Intel. Pada 1987, Corel merekrut beberapa pengembang software (programmer) untuk membangun sebuah software grafis berbasis vektor untuk dijadikan satu dengan paket desktop-publishing Core Program itu, yang akhirnya diberi nama CorelDraw, pertama kali diluncurkan ada 1989. Programitu diterima luas oleh masyarakat dan pada akhirnya corel hanya focus pada pengembangan software. CorelDraw dibuat utk Windows bersamaan dengan diluncurkannya Windows 3.1. dengan dimasukkannya TrueType ke dalam Windows 3.1 menjadikan Corel sebagai program ilustrasi yang mampu menggunakan fonts yang ada tanpa membutuhkan software tambahan seperti Adobe TypeWriter. Beberapa inovasi untuk ilustrasi berbasis vektor pada CorelDraw : Note-edit tool, stroke before fill, mesh fill dan sebagainya (Tiara Mulida, 2014).

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara memperoleh data

dalam kegiatan penelitian, yaitu menentukan cara mendapatkan data mengenai variabel-variabel (Etta Mamang Sangadji & Sopiah, 2010).

a. Observasi

Observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya (Jogiyanto, 2008). Observasi dilakukan di *English Club* SMA Negeri 1 Kesesi dengan didampingi oleh Bapak Yoni Prastowo, S.Pd yaitu pada 16 Februari 2015.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. (Abdurrahmat Fathoni, 2011). Wawancara dilakukan dengan Ketua *English Club* SMA Negeri 1 Kesesi yaitu Mega pada 16 Februari 2015.

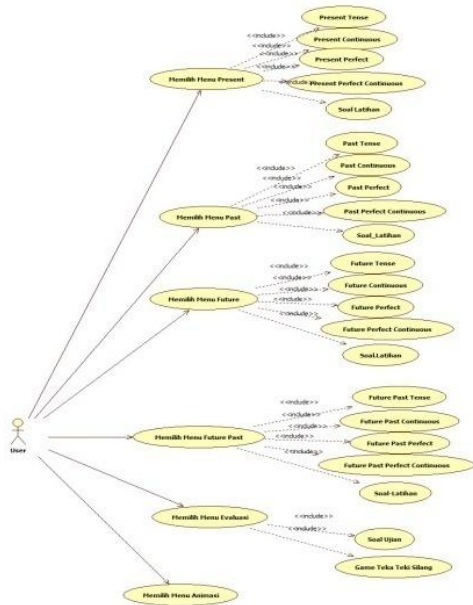
c. Studi Pustaka

Studi kepustakaan merupakan jenis penelitian yang berusaha menghimpun data penelitian dari khazanah literatur dan menjadikan "dunia teks" sebagai objek utama analisisnya (Sri Sumarni, 2012).

4. Perancangan dan Implementasi

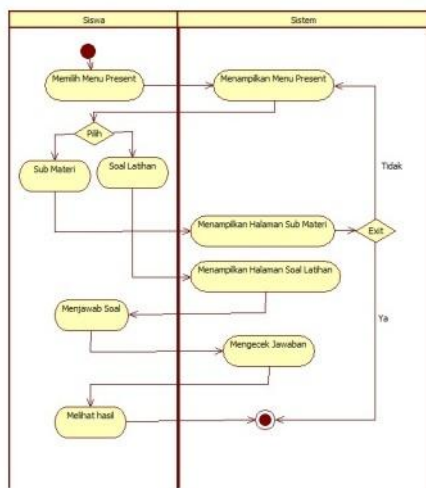
4.1 Perancangan Sistem

a. Usecase Diagram



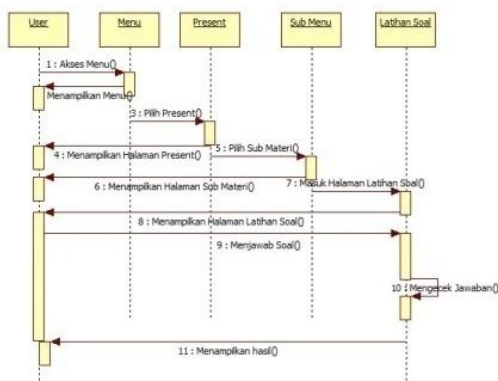
Gambar 1. Usecase Diagram

b. Activity Diagram Present Tense



Gambar 2. Activity Diagram Present Tense

c. Sequence Diagram Present Tense

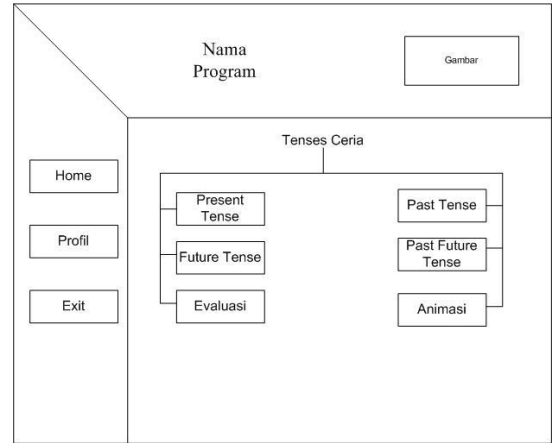


Gambar 3. Sequence Diagram Present Tense

4.2 Perancangan Desain Sistem

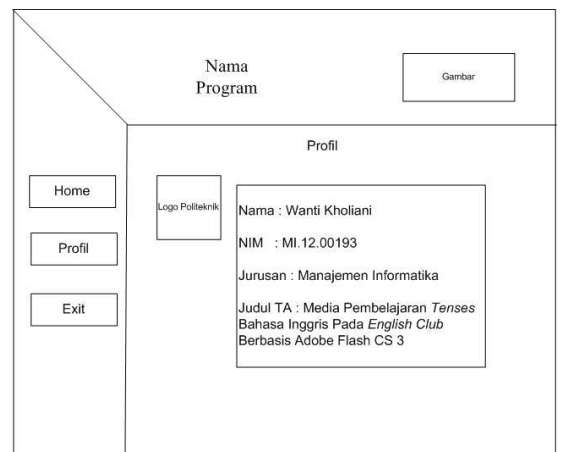
Perancangan desain berguna untuk menggambarkan halaman-halaman yang dapat digunakan untuk Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris pada English Club. Berikut ini beberapa contoh tampilan dari Media Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris.

a. Perancangan Halaman Utama



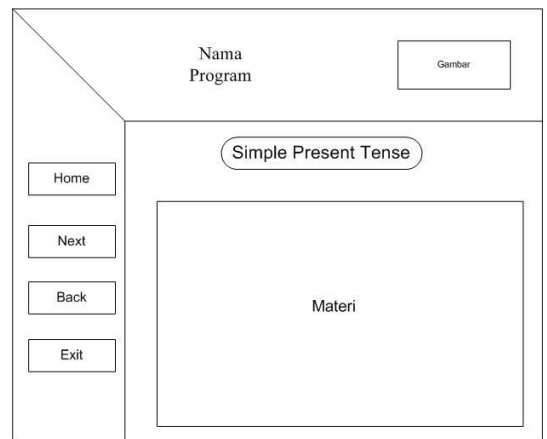
Gambar 4. Perancangan Halaman Utama

b. Perancangan Halaman Profil



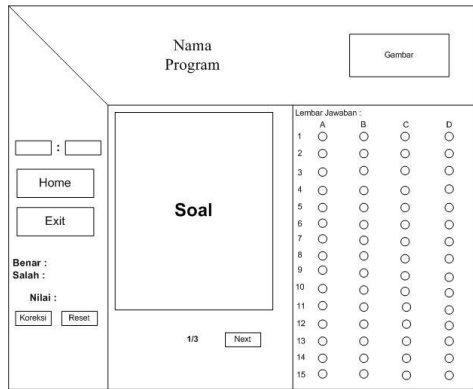
Gambar 5. Perancangan Halaman Profil

c. Perancangan Halaman Present Tense



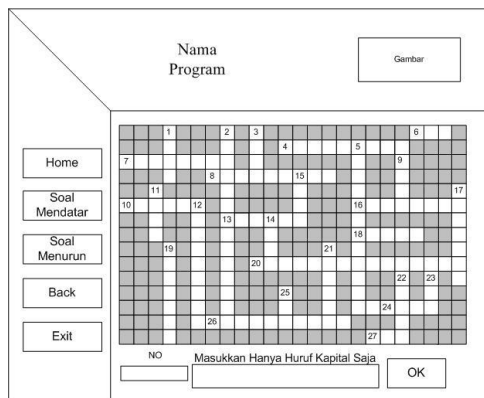
Gambar 6. Perancangan Halaman Present Tense

d. Perancangan Halaman Evaluasi (Soal Ujian)



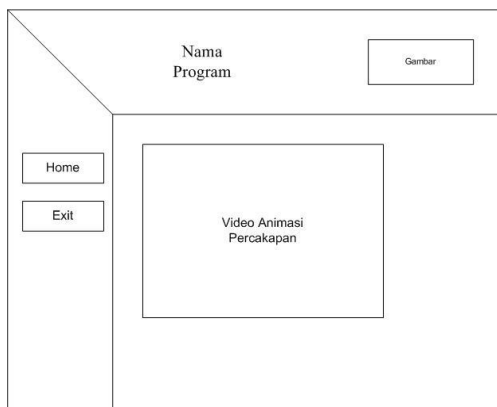
Gambar 7. Perancangan Halaman Evaluasi (Soal Ujian)

e. Perancangan Halaman Evaluasi (Game Teka Teki Silang)



Gambar 8. Perancangan Halaman Evaluasi (Game Teka Teki Silang)

f. Perancangan Halaman Animasi



Gambar 9. Perancangan Halaman Animasi

4.3 Hasil Tampilan Sistem

Hasil tampilan sistem ini merupakan implementasi dari rancangan tampilan sistem. Berikut tampilannya :

1. Tampilan Halaman Utama

Tampilan ini berisi tentang halaman awal dari program aplikasi yang memuat nama program, tombol profil, tombol exit, dan beberapa tombol

menu. tampilannya dapat dilihat pada gambar 11 Tampilan Halaman Utama :



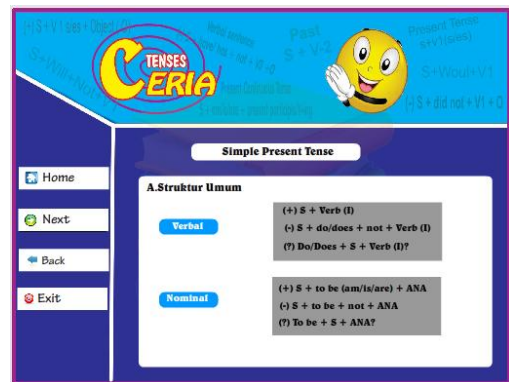
Gambar 11. Tampilan Halaman Utama

2. Tampilan Halaman Profil



Gambar 12. Tampilan Halaman Profil

3. Tampilan Menu Present Tense



Gambar 13. Tampilan Menu Present tense

4. Tampilan Menu Evaluasi (Soal Ujian)



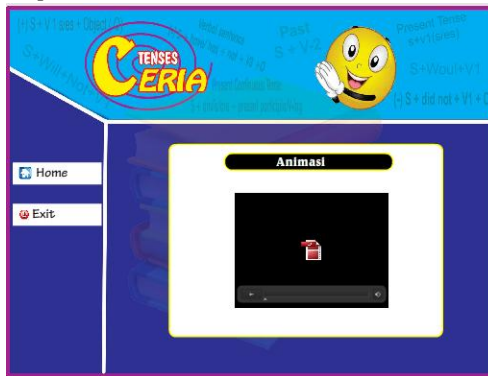
Gambar 14. Tampilan Menu Evaluasi (Soal Ujian)

5. *Tampilan Menu Evaluasi (Game Teka Teki Silang)*



Gambar 15. Tampilan Menu Evaluasi (Game Teka Teki Silang)

6. *Tampilan Menu Animasi*



Gambar 16. Tampilan Menu Animasi

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dari analisa dan pembahasan pada bab sebelumnya terhadap aplikasi yang dihasilkan maka diambil kesimpulan yaitu Media pembelajaran *tenses* Bahasa Inggris ini bermanfaat bagi pelajar maupun masyarakat umum yang ingin mempelajari *tenses* Bahasa Inggris. Selain itu media pembelajaran ini menjadi media yang mudah dan praktis dalam mempelajari *tenses* Bahasa Inggris.

5.2 Saran

Berkaitan dengan terselesaikannya penulisan tugas akhir ini, ada beberapa saran yang disampaikan yaitu Aplikasi ini masih dibangun untuk PC atau laptop, sehingga kedepannya diharapkan dibangun pada smartphone berbasis android. *Game* yang ada pada aplikasi ini bisa ditambah lagi beberapa *game* edukatif lainnya.

Animasi yang ada pada aplikasi ini masih sederhana, maka untuk ke depannya orientasi animasi yang dihasilkan lebih baik lagi dengan ditambah gerakan dari tokoh animasi tersebut. Aplikasi yang dibuat oleh penulis ini adalah aplikasi untuk mempelajari *tenses* Bahasa Inggris untuk tingkat pemula. Penulis menyarankan agar pembaca dapat mengembangkan dan membuat aplikasi yang serupa untuk tingkat lebih lanjut.

Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok : PT RajaGrafindo Persada

Arum, R, et al. (2012). Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Tenses Berbasis Macromedia Flash 8, Bandar Lampung, Vol Ihal.1-6

Fathoni, Abdurrahmat. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Hakim, Thursan. 2005. *Mengatasi Kegagalan Berbicara dalam Bahasa Inggris*. Jakarta : PT Pustaka Tiga Kelana, Anggota IKAPI

Haryanto, Andi. 2013. *Cepat & Mudah Kuasai Tenses Dengan Smart Table*. Yogyakarta : Indonesia Tera.

Ladjamudin, Al Bahra Bin. 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Maulida, Tiara. 2008. *Dasar-Dasar CorelDraw X6*. [pdf]. (<http://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&cad=rja&uact=8&ved=0CEIQFjAE&url=http%3A%2F%2Filmuti.org%2Fwp-content%2Fuploads%2F2014%2F03%2Ftiara-maulida-dasar-dasar-coreldraw-x6.pdf&ei=D00OVYijQ8ORuATcwYL4Ag&usg=AFQjCNFbcJQsRiSr9gusdDHQFXn0g2l-w&bvm=bv.88528373,d.c2E>), diakses tanggal 22 Maret 2015)

Pribadi, Rino. (2013). *Aplikasi Structure Tenses Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis J2ME*. Surakarta

Prof. Dr. S. Nasution, M. A. 2012. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

Sangadji, Etta Mamang. dan Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian-Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.

Siswanto, Victorianus Aries. 2012. *Strategi dan Langkah-langkah Penelitian*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Sommerville, Ian. 2003. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta : Erlangga

Siregar, Ady Ahmadi (2014, Oktober). *Aplikasi Pembelajaran Tenses Menggunakan Metode Computer Based Intruction (CBI)*, Majalah Ilmiah, No.3 Vol. IV