

Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi

Agus Purwanto

Program Studi Sistem Komputer STMIK STIKOM Bali
Jl. Raya Puputan No. 86 Renon, Denpasar, telp/fax 0361 24445/0361 264773
e-mail: agusp712@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran saat ini sudah memasuki era digital, dimana masyarakat luas khususnya pengguna Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) cenderung mengakses informasi melalui media TIK. Bahasa Indonesia merupakan Bahasa ibu yang keberadaannya harus tetap dipertahankan dan dipelajari khususnya para mahasiswa, karena salah satu kecakapan dalam dunia kerja tidak hanya kemampuan teknis saja, melainkan juga komunikasi yang didalamnya ada unsur Bahasa. Dengan berubahnya perilaku masyarakat khususnya mahasiswa dalam melakukan pembelajaran, maka peneliti membuat suatu media pembelajaran berbasis animasi untuk level mahasiswa yang disesuaikan dengan SAP Program Studi Sistem Komputer STIKOM Bali. Teknologi untuk mengembangkan aplikasi ini diantaranya adalah Adobe Photoshop, Macromedia Flash, dan Lectora. Dan pembuatan storyboard untuk mendukung alur analisis dari multimedia pembelajaran yang dibuat. Adapun hasil dari penelitian yang dilakukan adalah sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan animasi berupa tampilan dari konten dan diiringi dengan latar suara.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Pembelajaran, Animasi

Abstract

Learning is now during into digital era, in which the general public, especially users of Information and Communication Technology (ICT) tend to access information through the medium of ICT. Indonesian is the Mother whose presence must be maintained and studied especially the students, as one of the skills in the world of work not only technical ability, but also communication in which there is no element of language. By changing the behavior of people, especially students in doing the study, the researchers made an animation-based learning media for students adjusted to the level SAP Studies Program Computer Systems STIKOM Bali. Technology to develop these applications include Adobe photoshop, Macromedia Flash and Lectora. And storyboard creation to support the analysis of multimedia learning groove made. The goal of this research are some applications of multimedia base on Information Technology and Communications (ICT) with the animation there and background sound.

Keywords: Bahasa, Learning, Animation

1. Pendahuluan

Pembelajaran saat ini sudah memasuki era digital, dimana masyarakat luas khususnya pengguna Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) cenderung mengakses informasi melalui media TIK dimana dan kapan saja, baik itu yang bersifat online ataupun offline sekalipun. Dikarenakan teknologi-teknologi komunikasi saat ini sudah berubah peran tidak hanya sebagai media komunikasi saja namun juga bias dimanfaatkan sebagai media belajar, pemutar video, pemutar audio dan lain sebagainya[1].

Bahasa Indonesia merupakan Bahasa ibu yang keberadaannya harus tetap dipertahankan dan dipelajari khususnya para mahasiswa, karena salah satu kecakapan dalam dunia kerja tidak hanya kemampuan teknis saja, melainkan juga komunikasi yang didalamnya ada unsur Bahasa. Saat ini mahasiswa hanya mengandalkan kuliah ataupun buku saja untuk mempelajari segala hal yang terkait dengan mata kuliah Bahasa Indonesia. Dengan semakinnya derasnya arus informasi yang masuk ke Negara kita, banyak istilah bahasa-bahasa yang digunakan dalam pergaulan saat ini yang kaidahnya melenceng dari tatanan berbahasa yang baik di negeri kita, khususnya kaum muda. Dengan memanfaatkan perilaku masyarakat saat ini yang sudah sangat tergantung dengan Teknologi Informasi

dan Komunikasi (TIK), maka dibuatlah sebuah media pembelajaran animasi yang bertujuan agar masyarakat lebih terpacu untuk mempelajari dan melestarikan berbahasa Indonesia yang baik, khususnya para mahasiswa.

Dengan berubahnya perilaku masyarakat khususnya mahasiswa dalam melakukan pembelajaran, maka peneliti membuat suatu media pembelajaran berbasis animasi untuk level mahasiswa yang disesuaikan dengan SAP Program Studi Sistem Komputer STIKOM Bali.

2. Metode Penelitian

2.1. Metode Pengumpulan Data

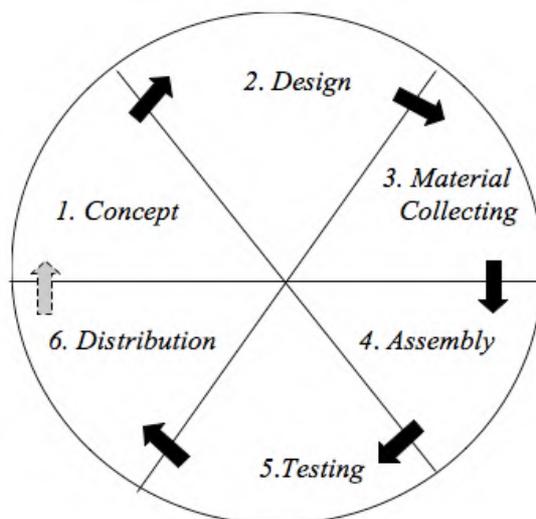
Metode yang digunakan dalam rangka pengumpulan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah Studi literatur dari sumber-sumber kepustakaan sebagai landasan dalam menganalisis permasalahan yang disusun dalam penelitian ini. Dalam penyusunan penelitian ini, metode yang dipakai oleh penulis adalah *Literatur Review*. Metode pengumpulan data dan informasi dengan cara menggali pengetahuan atau ilmu dari sumber-sumber seperti buku, karya tulis, jurnal ilmiah, makalah, dan sumber lain yang berhubungan dengan objek penelitian.

2.2. Data

Penyusunan penelitian ini menggunakan data-data yang mendukung pelaksanaan dari proses penelitian yang dilakukan. Adapun hal-hal yang menyangkut data-data tersebut adalah Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengumpulan data dan simulasi, dan pada penelitian ini digunakan jenis data sekunder yaitu data yang didapatkan dari studi kepustakaan.

2.3 Alur Analisis

Pada penelitian ini dirancang menggunakan metode pengembangan multimedia Luther, dimana terdapat 6 tahapan yang dilakukan diantaranya konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan program, pengujian program, dan pendistribusian program[2], yang mana terlihat seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle

Multimedia interaktif yang dirancang menggunakan metode pengembangan multimedia Luther, dimana terdapat 6 tahapan yang dilakukan diantaranya konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan program, pengujian program, dan pendistribusian program. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut :

1. **Concept:** Tahap konsep menentukan tujuan dan analisa mengenai tema ataupun topik yang akan dibuat.
2. **Design:** Pada tahap ini perancangan akan menggunakan 5 metode desain yaitu desain berbasis multimedia, desain struktur navigasi, use case diagram, class diagram, dan sequence diagram.

3. **Material Collecting:** Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain materi, gambar, foto, animasi, video, dan audio
4. **Assembly:** Pada tahap ini dilakukanlah pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan story board, bagan alur, dan struktur navigasi.
5. **Testing:** Pada tahap ini aplikasi dijalankan dan dilihat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini pula dilakukan pengujian alpha dan pengujian beta.
6. **Distribution:** Tahap ini aplikasi disimpan dalam sebuah media untuk didistribusikan kepada pengguna. Untuk penelitian maka tahapan ini bisa diganti dengan penulisan laporan, untuk menuangkan konsep dari implementasi yang sudah dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan kita sering mengenal atau mendengar istilah "pembelajaran". Pembelajaran tidak hanya berlaku dibangku sekolah saja, namun diluar lingkungan sekolah, pembelajaranpun berlaku dalam hal apapun. Dimana yang kita ketahui tentang pembelajaran adalah sesuatu yang secara sengaja atau tidak sengaja yang diperoleh dari pengalaman untuk perubahan segala tingkah laku kearah yang lebih baik. Atau sebuah proses belajar dari pengalaman hidup yang berlaku untuk perbaikan diri. Untuk lebih jelasnya, mari kita simak berikut ini pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh sebagian para ahli dibidangnya[1].

3.2 Multimedia

Secara bahasa multimedia terdiri dari dua kata yaitu *multi* dan *media*. yang *multi* memiliki arti banyak sedangkan *media* memiliki arti alat atau sesuatu yang di gunakan untuk menyampaikan informasi. Jadi, menurut bahasa multimedia dapat di artikan sebagai alat-alat yang di gunakan untuk menyampaikan informasi. Bukan hanya itu multimedia juga memiliki arti suatu sarana yang di dalamnya terdapat suatu kombinasi elemen komunikasi seperti teks, graphic, animasi, video dan lainnya[1].

Multimedia dapat dikategorikan menjadi 2 macam, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan / lurus), contohnya : TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol (atau alat bantu berupa komputer, mouse, keyboard dan lain-lain) yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang diinginkan untuk proses selanjutnya. Contohnya seperti aplikasi game. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio, dan interaktivitas (rancangan). Multimedia dapat disajikan dalam beberapa metode, antara lain :

1. Berbasis kertas (Paper-based), contoh : buku, majalah, brosur.
2. Berbasis cahaya (Light-based), contoh : slideshows, transparansi.
3. Berbasis suara (Audi-based), contoh : CD Players, tape recorder, radio.
4. Berbasis gambar bergerak (Moving-image-based), contoh : televisi, VCR (Video Cassete Recorder, film.
5. Berbasis Digital (Digitally-based), contoh : komputer.

3.3 Perancangan dan Implementasi

a. Perancangan Storyboard

Metode berbasis multimedia dalam bentuk *storyboard* merupakan *visual test* yang pertama-tama dari gagasan dimana secara keseluruhan dapat dilihat apa yang dapat disajikan. Bagi staf pembuat multimedia, *storyboard* merupakan pedoman dari aliran pekerjaan yang harus dilakukan[3]. Bagi sponsor, *storyboard* merupakan gambaran suatu multimedia yang akan diproduksi. Kontribusi yang dihasilkan dari tahapan ini diantaranya menghasilkan sketsa tampilan, dan struktur navigasi sebagai pilihannya. Pada Tabel 1 menjelaskan mengenai *storyboard* dari aplikasi media interaktif ini.

Tabel 1. Storyboard Multimedia Pembelajaran

Storyboard Interface Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi

Scene	Visual	Link
1	Sketsa tampilan awal, berisikan menu Pokok Bahasan, Latihan, SAP	Scene 2, 3, 4
2	Sketsa tampilan untuk menu SAP, berisikan menu <i>home</i> untuk kembali ke tampilan awal	Scene 1
3	Sketsa tampilan untuk menu pokok bahasan, berisikan menu topik-topik yang dapat dipelajari oleh mahasiswa, menu <i>home</i> untuk kembali ke tampilan awal	Scene 1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11
4	Sketsa tampilan untuk menu Latihan, berisikan soal-soal yang bisa dijawab oleh mahasiswa. Pada tampilan ini juga berisikan menu <i>back</i> untuk kembali ke tampilan sebelumnya, <i>next</i> untuk menuju ke tampilan selanjutnya, dan <i>cancel</i> untuk kembali ke tampilan awal	Scene 1, 3, 12
5	Sketsa tampilan untuk menu topik Pentingnya Bahasa Indonesia Berisikan materi dari topik tersebut dan tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu pokok bahasan, dan tombol <i>home</i> untuk kembali ke tampilan awal	Scene 1, 3
6	Sketsa tampilan untuk menu topik Ragam Baku & Ragam Ilmiah, Berisikan materi dari topik tersebut dan tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu pokok bahasan, dan tombol <i>home</i> untuk kembali ke tampilan awal	Scene 1, 3
7	Sketsa tampilan untuk menu topik Pemakaian Ejaan Bahasa Indonesia, Berisikan materi dari topik tersebut dan tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu pokok bahasan, dan tombol <i>home</i> untuk kembali ke tampilan awal	Scene 1, 3
8	Sketsa tampilan untuk menu topik Ragan Bahasa, Berisikan materi dari topik tersebut dan tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu pokok bahasan, dan tombol <i>home</i> untuk kembali ke tampilan awal	Scene 1, 3
9	Sketsa tampilan untuk menu topik Diksi, Berisikan materi dari topik tersebut dan	Scene 1, 3

-
- | | | |
|----|---|-------------|
| | tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu pokok bahasan, dan tombol <i>home</i> untuk kembali ke tampilan awal | |
| 10 | Sketsa tampilan untuk menu topik Kalimat, Berisikan materi dari topik tersebut dan tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu pokok bahasan, dan tombol <i>home</i> untuk kembali ke tampilan awal | Scene 3, 11 |
| 11 | Sketsa tampilan untuk menu topik Paragraf, Berisikan materi dari topik tersebut dan tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu pokok bahasan, dan tombol <i>home</i> untuk kembali ke tampilan awal | Scene 1, 3 |
-

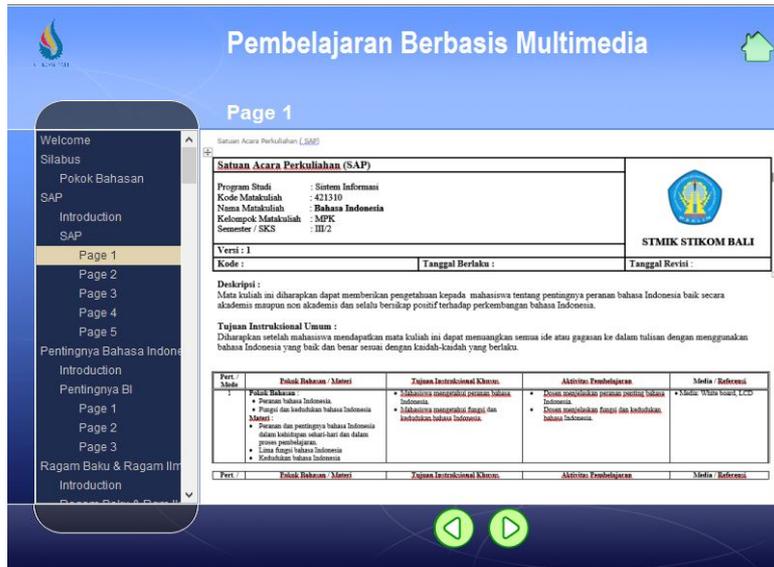
3.2 Pembuatan Aplikasi

Implementasi atau penerapan aplikasi media pembelajaran ini menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop dalam mendesain gambar yang akan digunakan. Sedangkan software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu Lectora dengan bahasa pemrogramannya *ActionScript 3.0*, hasil file flash dalam format *.fla* dapat dijalankan melalui PC ataupun *notebook*. Setelah menyelesaikan analisa, pengumpulan bahan, dan perancangan aplikasi maka tahap selanjutnya adalah pembuatan program. Berikut ini adalah tampilan aplikasi yang telah dibuat:



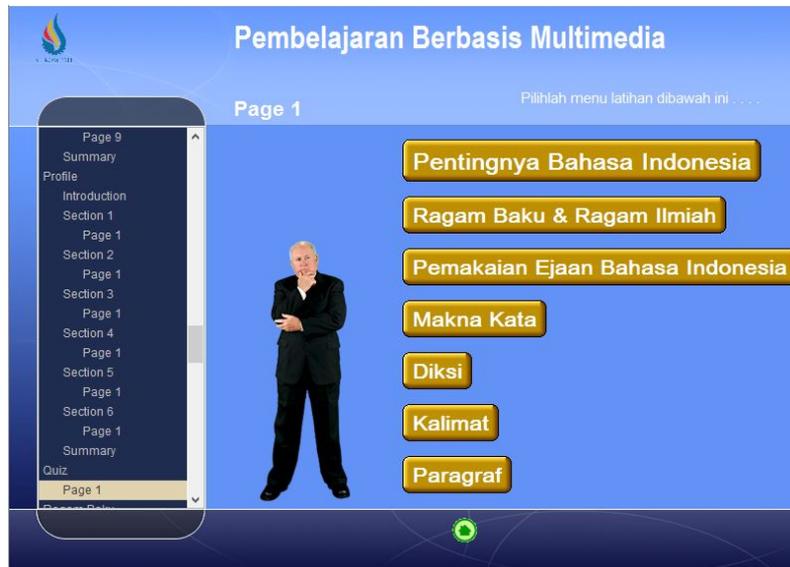
Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada gambar 2 merupakan tampilan awal dari aplikasi multimedia pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tampilan ini terdapat 3 menu untuk masuk ke dalam aplikasi, yaitu menu SAP, Pokok Bahasan, dan Latihan.



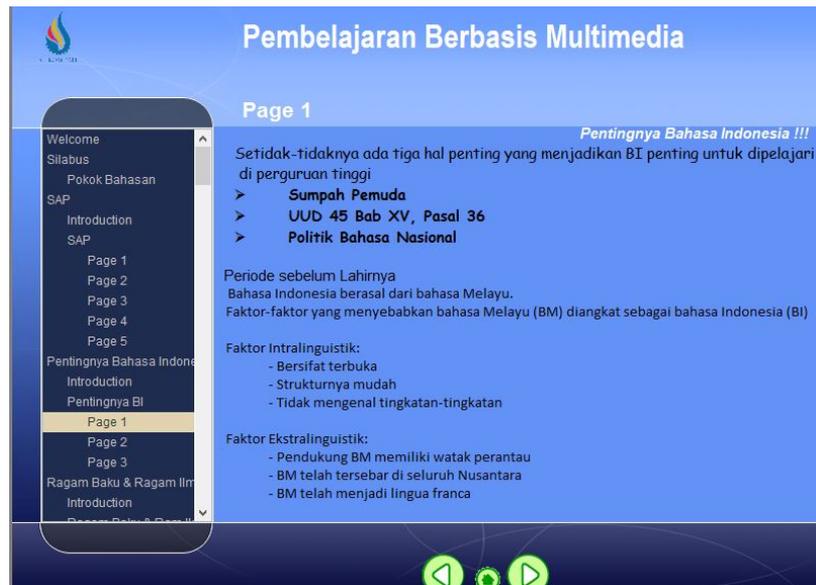
Gambar 3. Tampilan Menu SAP (Satuan Acara Perkuliahan)

Pada Gambar 3. merupakan tampilan menu SAP pada aplikasi multimedia pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tampilan ini terdapat penjelasan dari SAP agar mahasiswa tahu materi-materi yang akan disampaikan pada aplikasi ini, dan juga tahu tujuan pembelajaran di setiap topik. Jika ingin kembali ke tampilan awal maka bisa mengklik menu *home* pada pojok kanan atas.



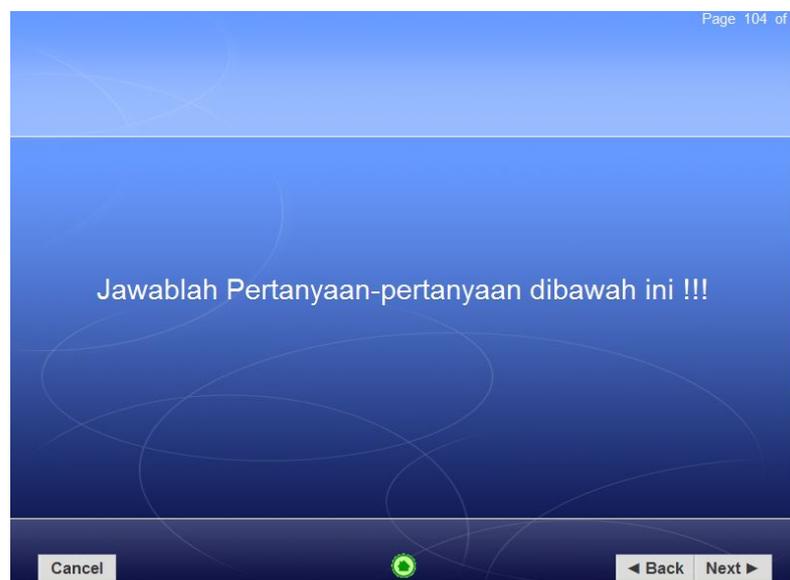
Gambar 4. Tampilan Menu Pokok Bahasan

Pada Gambar 4. merupakan tampilan pokok bahasan pada aplikasi multimedia pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tampilan ini terdapat beberapa topik yang disesuaikan dengan SAP, apabila diklik salah satu dari topik tersebut maka akan masuk kepada konten pembelajaran. Jika ingin kembali ke tampilan awal maka bisa mengklik menu *home* pada pojok kanan atas.



Gambar 5. Tampilan Konten atau Materi Pembelajaran

Pada Gambar 5. merupakan tampilan materi pada aplikasi multimedia pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tampilan ini terdapat *page* yang disetiap *page* berisi materi-materi dari topik tersebut, apabila diklik salah satu dari *page* tersebut maka akan masuk kepada konten pembelajaran. Jika ingin kembali ke tampilan awal maka bisa mengklik menu *home* pada pojok kanan atas.



Gambar 6. Tampilan awal Latihan

Pada Gambar 6. merupakan tampilan latihan pada aplikasi multimedia pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tampilan ini terdapat menu *back* dan *next* untuk melanjutkan ke pertanyaan-pertanyaan berikut atau kembali ke pertanyaan sebelumnya. Jika ingin kembali ke tampilan awal maka bisa mengklik menu *home* pada pojok kanan atas.

Bagian Hasil dan Pembahasan memuat hasil-hasil dari penelitian serta pembahasan menyeluruh dari masing-masing hasil yang didapatkan dari penelitian. Berikan pembahasan yang mendetail tentang seluruh hasil yang didapatkan sehingga dapat menjawab permasalahan yang disebutkan di bagian Pendahuluan.

4. Simpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat disimpulkan dari multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi multimedia ini ditujukan untuk Mahasiswa STIKOM Bali agar dapat melakukan pembelajaran dengan media computer berbasis animasi.
- b. Pembuatan aplikasi ini menggunakan pendekatan Luther agar dapat dihasilkan sebuah aplikasi pembelajaran multimedia animasi.
- c. Aplikasi ini dapat digunakan oleh mahasiswa untuk melakukan pembelajaran selain di kelas.

Daftar Pustaka

- [1] Chrisna A, M.Arief S. Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen. Teknologi Informasi. 2010.
- [2] H.Hamid. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran IPA Fisika Materi Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Kinerja dan Teknologi Pendidikan. 2013.
- [3] Septiana F, Dhani JD, Dewi T. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. Genetic). Algoritma. 2012.