

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA CLIENT SERVER UNTUK KELAS VIII SMPN 1 PIYUNGAN, BANTUL, YOGYAKARTA

¹ Widi Eva Haryanto (10018188), ²Wahyu Pujiyono (0504116601)

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika
Universitas Ahmad Dahlan

Prof. Dr. Soepomo, S.H., Janturan, Umbulharjo, Yogyakarta 55164

¹Email : widieva.h@gmail.com

²Email : yywahyup@tif.uad.ac.id

ABSTRAK

Hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII SMPN 1 Piyungan yaitu Ibu Sri Nursanti S.pd, dari sekian banyak materi yang disampaikan. Ada beberapa materi yang sukar dipahami, yakni materi tentang recount text. Menurut beliau materi recount text dianggap susah karena peserta didik susah dalam menentukan penggunaan kata kerja tidak beraturan dan dalam menentukan stukture recount teks. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan didapatkan fakta cara penyampaian materi yang digunakan oleh guru SMPN 1 Piyungan secara umum adalah dengan penyampaian langsung secara lisan dan menggunakan alat bantu berupa papan tulis (white board), buku panduan, dan slide presentasi. Dengan cara penyampaian seperti ini, proses pembelajaran terlihat tidak kondusif karena sebagian peserta didik terlihat melamun dan sibuk bermain dengan peserta didik lain. Kemudian berdasarkan hasil kuisioner tentang materi recount teks, bahwa jumlah peserta didik yang membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran dengan prosentase 85%. Untuk itu, perlu dibangun aplikasi pembelajaran agar dapat digunakan peserta didik sebagai alat bantu untuk mempelajari materi recount teks pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan guru pengampu untuk menyampaikan materi.

Dalam paper ini membahas tentang aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia client server untuk kelas VIII SMPN 1 Piyungan, Bantul, Yogyakarta. Metodologi yang digunakan untuk mendapatkan spesifikasi aplikasi media pembelajaran ini adalah dengan dilaksanakan pengumpulan data melalui, observasi, wawancara, angket, pengambilan data secara langsung dan studi pustaka. Aplikasi disusun dengan prosedur yang mencakup concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

Hasil paper ini adalah aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia client server untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Piyungan. Dari hasil uji coba black bok dan alpha test, bahwa aplikasi pembelajaran ini layak digunakan sebagai alat bantu guru pengampu

untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan dapat membantu proses pembelajaran peserta didik untuk mempelajari materi recount teks.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Client server, Multimedia, Recount Teks.

1. PENDAHULUAN

Dalam standar Isi (BSNP, 2006:227) disebutkan bahwa bahasa Inggris merupakan alat untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Dalam pengertian yang utuh berkomunikasi adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan menghasilkan teks lisan atau tulis yang direalisasikan dalam empat ketrampilan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat ketrampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Inggris diarahkan untuk mengembangkan ketrampilan-ketrampilan tersebut agar para siswa mampu berkomunikasi dan berwacana dalam bahasa Inggris pada tingkat literasi tertentu. Pembelajaran bahasa Inggris di SMP ditargetkan agar peserta didik dapat mencapai tingkat functional yakni berkomunikasi secara lisan dan tulis untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII SMPN 1 Piyungan yaitu Ibu Sri Nursanti S.pd, dari sekian banyak materi yang disampaikan. Ada beberapa materi yang sukar dipahami, yakni materi tentang recount text. Menurut beliau materi recount text dianggap susah karena peserta didik susah dalam menentukan penggunaan kata kerja tidak beraturan dan dalam menentukan struktur recount teks yang terdiri dari orientation, events dan reorientation.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan didapatkan fakta bahwa cara penyampaian materi yang digunakan oleh guru SMPN 1 Piyungan secara umum adalah dengan penyampaian langsung secara lisan dan menggunakan alat bantu berupa papan tulis (white board), buku panduan, dan slide presentasi kepada peserta didik di kelas. Dengan cara penyampaian seperti ini, proses pembelajaran terlihat tidak kondusif karena sebagian peserta didik terlihat melamun dan sibuk bermain dengan peserta didik lain, hanya beberapa peserta didik yang terlihat tertarik dengan materi pembelajaran bahasa Inggris.

Dari hasil pengambilan data yang dilakukan dengan cara pembagian quisioner didapatkan fakta, jumlah peserta didik yang membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran dengan prosentase 85%. Untuk itu, perlu dibangun aplikasi pembelajaran agar dapat digunakan peserta didik sebagai alat bantu untuk mempelajari materi recount teks pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan guru pengampu untuk menyampaikan materi.

Untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran di atas, diperlukan media pembelajaran berbasis multimedia yang memadai dan menarik agar peserta didik tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Media pembelajaran berbasis multimedia secara umum merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, suara, dan gambar bergerak (video atau animasi) dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, interaksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter: 2006). Media pembelajaran berbasis multimedia yang menarik dan interaktif mampu mengembangkan kecakapan personal secara optimal.

Kelebihan dari multimedia adalah menarik indra dan menarik minat yang merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan didengar, akan tetapi orang dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus, maka multimedia sangatlah efektif. Multimedia menjadi tools yang ampuh untuk pembelajaran serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan (Suyanto, M: 2003).

Sistem pembelajaran yang akan diterapkan memanfaatkan teknologi pembelajaran multimedia menggunakan client server. Sistem multimedia berbasis client server adalah melakukan sharing sistem dengan pada sumber daya yang sama, dimana komputer yang satu dapat melayani kebutuhan data multimedia dari komputer lain yang terhubung dalam jaringan, sehingga dapat dijalankan aplikasi multimedia terdistribusi. Sistem ini merupakan media perantara bagi interaksi antara pengajar dan pelajar dalam melakukan proses pembelajaran. Pengajar menyampaikan dan menjelaskan bahan ajar tanpa harus langsung mencatat di papan tulis, tetapi materinya disampaikan langsung melalui media komputer. Selain itu, pelajar mendapatkan bahan ajar yang telah dikirimkan oleh pengajar. Semua pihak yang berkepentingan dapat berinteraksi antara pengajar dan pelajar melalui jaringan Local Area Network (LAN) (Nasir suruali, 2010). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka diusulkan judul dalam paper ini yaitu “Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Client Server untuk Kelas VIII SMPN 1 Piyungan, Bantul, Yogyakarta”.

2. LANDASAN TEORI

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ronggowisnu tentang “Media Pembelajaran Part Of Speech pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Informatika Berbasis Multimedia” (Ronggowisnu, 2011). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Part Of Speech pada mata kuliah bahasa Inggris Informatika berbasis multimedia dapat membantu mahasiswa dalam menyerap materi pembelajaran dan dosen pengampu dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini terdapat beberapa kelebihan salah satunya adalah pada menu evaluasi terdapat fitur untuk meng-update soal evaluasi. Namun dalam fitur update soal tersebut hanya dapat di inputkan maksimal 10 soal saja.

Berdasarkan penelitian diatas, maka dalam paper ini dilakukan pengembangan bagaimana menciptakan media dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi recount teks yang meliputi tampilan, kesesuaian fitur menu, kesesuaian animasi dan menambah referensi tentang media pembelajaran multimedia khususnya mata pelajaran bahasa Inggris tentang recount teks untuk kelas VIII yang dapat menghasilkan pembelajaran yang memenuhi target pencapaian indikator kurikulum yang berlaku dan mudah dipahami bagi siswa.

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian

(Santyasa, 2007) Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996).

2.1.2 Fungsi

(Santyasa, 2007) Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

2.1.3 Syarat

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, yaitu: media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. (Arief, dkk. 2006).

2.2 Multimedia

2.2.1 Definisi

Multimedia adalah kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Ketika pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen di dalam sebuah produk multimedia, multimedia tersebut disebut multimedia interaktif. (Vaughan, 2006).

2.2.2 Jenis Multimedia

Pada perkembangannya, multimedia dibagi atas tiga jenis yaitu:

- 1) Multimedia Linier, pengguna produk hanya dapat menikmati/menyaksikan tanpa ada kebebasan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada dalam produk tersebut.
- 2) Multimedia Interaktif, apabila pengguna produk tersebut diberi kebebasan dalam mengontrol elemen-elemen yang ada dalam produk tersebut.
- 3) Multimedia Hiperaktif. Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada. (Iwan, 2010)

2.3 Client Server

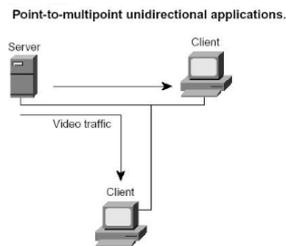
2.3.1 Pengertian

Client server menurut Budhi irawan (2005 : 30) Server adalah komputer database yang berada di pusat, dimana informasinya dapat digunakan bersama-sama oleh beberapa user yang menjalankan aplikasi di dalam komputer lokalnya yang disebut dengan Client.

Sebuah file server menjadi jantung dari keseluruhan sistem, memungkinkan untuk mengakses sumber daya, dan menyediakan keamanan. Workstation yang berdiri sendiri dapat mengambil sumber sumber daya yang ada pada file server. Model hubungan komponen yang ada di jaringan dan memungkinkan banyak pengguna secara bersama-sama memakai sumber daya pada file server.

2.3.2 Pola pengiriman data

Pola pengiriman data yang digunakan pada metode ini yaitu menggunakan metode pola point to multipoint unidirectional application. Metode ini dimanfaatkan untuk proses pembelajaran yang tidak mengundang interaksi langsung antara guru dengan siswa, dalam hal ini aliran data video berjalan satu arah saja (unidirectional). Pada Implementasinya data video yang telah didigitalisasi disimpan di dalam sebuah server, yang kemudian akan didistribusikan pada jaringan pada saat pembelajaran akan dilaksanakan, dan siswa dapat mengakses data ini melalui desktop masing-masing. Berikut ini penjelasan Aplikasi point to multipoint unidirectional yang ditunjukkan gambar 2.1.



Gambar. 2.1 . Aplikasi point to multipoint unidirectional (IlmuKomputer.Com)

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam paper ini yaitu dengan melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik kelas VIII SMPN 1 Piyungan. Serta melakukan pengamatan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas dan pembagia kuisoner tentang materi recount teks kepada peserta didik. Kemudian Studi pustaka yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan membaca buku ilmiah dan literatur lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas, di antaranya buku materi pembelajaran bahasa Inggris untuk SMP, laporan atau publikasi yang terkait dengan multimedia.

3.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah tahapan dalam pengembangan sistem.

3.2.1 Concept

Tahap concept (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiensi). Selain itu, tahap ini juga akan menentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan lain-lain).

3.2.2 Design

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program

3.2.3 Material Collecting

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.

3.2.4 Assembly

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard dan/atau struktur navigasi.

3.2.5 Testing

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak.

3.2.6 Distribution

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 User Requirement

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut media pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan media pembelajaran tersebut membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Selain muatan materi pelajaran dapat di modifikasi lebih menarik dan mudah dipahami sehingga proses pembelajaran akan berkembang dengan baik dengan penyajian yang interaktif.

Dalam proses pembelajaran bahasa Inggris kelas VIII di SMPN 1 Piyungan tentang materi recount teks menurut guru bahasa Inggris kelas VIII materi recount text dianggap susah karena peserta didik susah dalam menentukan penggunaan kata kerja tidak beraturan dan dalam menentukan struktur recount teks yang terdiri dari orientation, events dan reorientation.

4.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisa permasalahan diatas, didapatkan hasil bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia sangat diperlukan dalam proses belajar peserta didik untuk materi recount teks.

Dengan menyajikan gambar disertai animasi dapat memberikan contoh penggunaan recount teks dan pembahasan mengenai structure dari recount teks. Kemudian terdapat soal evaluasi untuk menguji pemahaman materi recount teks.

4.3 Concept

4.3.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan guru pengampu, administrator dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Piyungan pada proses pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi recount text.

4.3.2 Identifikasi Pengguna

Pengguna dari aplikasi yang akan dibuat adalah guru pengampu, administrator dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Piyungan pada pembelajaran bahasa Inggris khususnya materi recount teks.

4.3.3 Jenis Aplikasi

Jenis aplikasi ini adalah aplikasi interaktif. Aplikasi interaktif adalah pengguna produk tersebut diberi kebebasan dalam mengontrol elemen-elemen yang ada dalam produk tersebut.

4.3.4 Kebutuhan Fungsional

Aplikasi ini dibuat untuk bisa mendampingi sistem pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Agar materi yang diberikan dapat diserap peserta didik dengan lebih baik dan dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu sistem juga dapat melakukan beberapa hal untuk menunjang kebutuhan sistem itu sendiri.

- 1) Intro, menampilkan movie berupa animasi logo smp, background dan teks judul.
- 2) Connect, menampilkan halaman connect yang berfungsi untuk mengkoneksikan komputer user dengan komputer server.
- 3) User mode, menampilkan halaman logi nuser yang berfungsi untuk masuk ke menu login.
- 4) Menu help, menampilkan informasi seputar tombol menu yang ada pada menu utama.
- 5) Menu competency student, menampilkan halaman competency.
- 6) Menu modul student, menampilkan halaman materi pembelajaran.
- 7) Menu evaluation student, menampilkan halaman soal evaluasi, soal evaluasi ini terdapat dua jenis evaluasi yaitu pilihan ganda dan essay.
- 8) Menu Profile student, menampilkan halaman profile user.
- 9) Menu competency teacher, menampilkan halaman competency teacher yang berfungsi untuk mengelola data competency.
- 10) Menu modul teacher, menampilkan halaman modul teacher yang berfungsi untuk mengelola data materi yang akan ditampilkan.
- 11) Menu evaluation teacher, menampilkan halaman evaluation teacher yang berfungsi untuk mengelola data soalevaluation.
- 12) Menu score teacher, menampilkan halaman score teacher yang berfungsi untuk melihat data score peserta didik.
- 13) Menu profile teacher, menampilkan halaman profile pengguna yang meliputi nama, nip, nomer telepon, alamat, username dan password.

- 14) Menu registration admin, menampilkan halaman registration yang berfungsi untuk mengelola pengguna aplikasi.
- 15) Menu security, berisikan halaman security yang berfungsi untuk mengganti security admin.
- 16) Menu setting, menampilkan halaman setting yang berfungsi untuk mengatur theme dan musik pengiring.

4.3.5 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional, adalah kebutuhan pendukung terciptanya aplikasi multimedia client server. komponen pendukung sistem informasi berbasis multimedia client server antara lain adalah sebagai berikut:

1) Perangkat keras (hardware)

Yaitu perangkat keras untuk melengkapi kegiatan memasukkan data, memproses data dan mengeluarkan data. Adapun perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

- a) laptop / notebook Acer aspire 474
 - b) 1Printer
 - c) Perekam suara
- ##### 2) Perangkat lunak (Software)

Perangkat lunak di sini adalah sebuah sistem atau program untuk mengendalikan kegiatan dari sistem komputer. Berikut daftar perangkat lunak yang digunakan dalam membuat aplikasi ini:

- a) Sistem operasi Windows 7 ultimate
- b) Adobe Flash CS4 Professional
- c) Xampp
- d) Adobe premiere pro
- e) Power Designer
- f) Microsoft Visio

4.4 Perancangan Proses

4.4.1 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan suatu gambaran aliran data secara umum pada aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia client server. Dalam diagram konteks yang dibuat memiliki beberapa user yang akan menggunakan sistem antara lain:

1) Admin

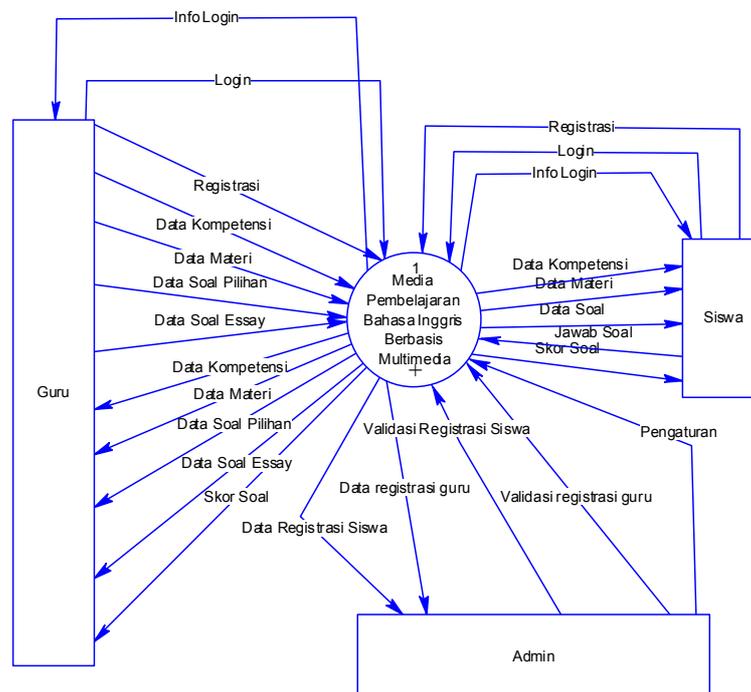
Dalam aplikasi pembelajaran ini admin berperan penting dalam mengelola akun user peserta didik dan akun user guru yaitu mengelola status registration, pending dan blocked. Kemudian admin bertugas mengatur theme dan musik pengiring aplikasi pembelajaran berbasis multimedia client server.

2) Guru

Dalam aplikasi pembelajaran ini guru merupakan pengguna aplikasi yang mempunyai hak akses untuk melakukan pengolahan data yaitu update data kompetensi, update data materi dan update data evaluasi.

3) Siswa

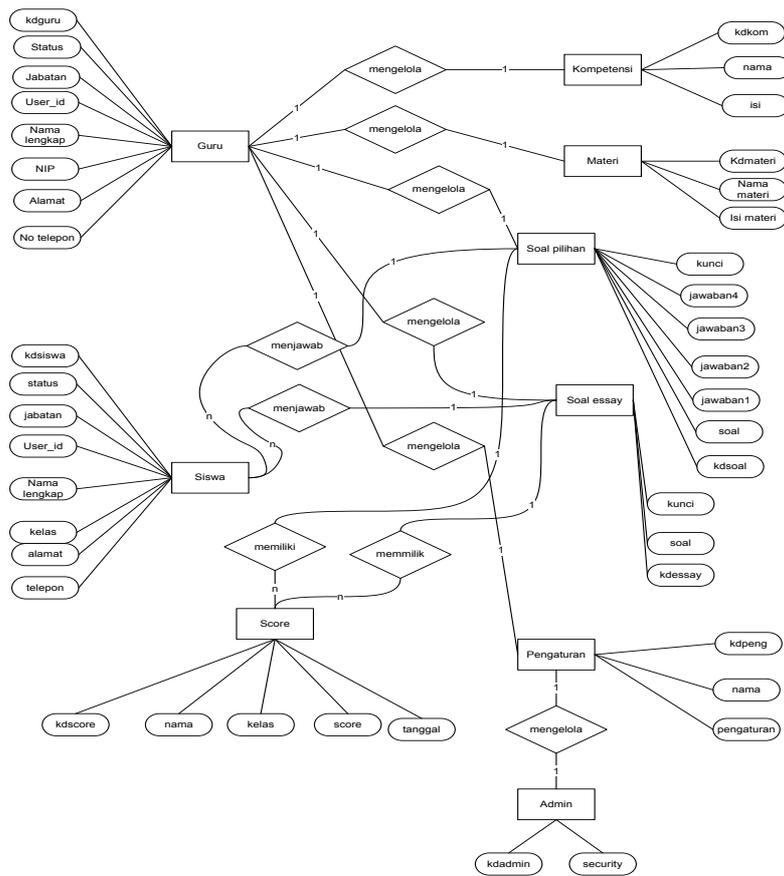
Dalam aplikasi pembelajaran ini siswa mempunyai hak akses untuk menerima informasi media pembelajaran yang meliputi kompetensi, materi dan melakukan evaluasi pembelajaran yang terdiri dari soal pilihan ganda dan soal essay seperti Gambar 4.1.



Gambar 4.1 :Diagram konteks media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server

4.4.2 Merancang ERD (*Entity Relationship Diagram*)

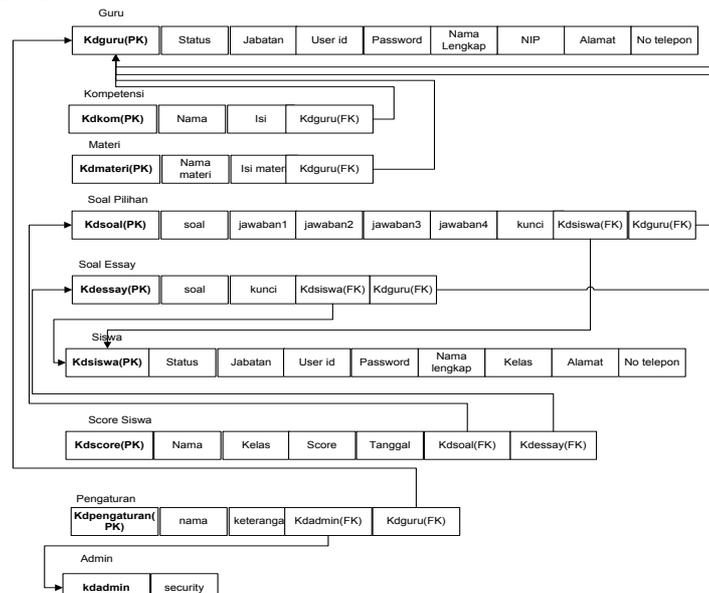
ERD (Entity Relationship Diagram) menggambarkan hubungan antar entitas yang ada dalam sistem. Dari entitas-entitas yang terlibat dapat dibuat suatu diagram hubungan antar entitas seperti Gambar 4.2.



Gambar 4.2 ERD media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server

4.4.3 Mapping Table

Berdasarkan ERD yang ditunjukkan pada Gambar 4.2 diturunkan mapping table seperti pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3. Mapping Table media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server

4.5 Merancang Material/ Elemen Multimedia

4.5.1 Suara

Suara adalah elemen pendukung yang berfungsi sebagai background yang berupa suara animasi dan musik pengiring. Suara yang ada di dalam media pembelajaran ini disisipkan pada:

- 1) menu utama teacher, menu utama administrator dan menu utama student
- 2) animasi pembelajaran

4.5.2 Gambar

Gambar yang digunakan di dalam pembuatan media pembelajaran ini berasal dari gambar yang dibuat dan / atau diolah oleh pembuat menggunakan software Adobe Flash CS4 Profesional.

4.5.3 Teks

Teks yang digunakan pada isi media pembelajaran ini adalah teks dengan jenis font lavenim MT dan isi dengan jenis font arial.

4.5.4 Animasi

Animasi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah animasi tenang happy birthday. Animasi 2D dan efek transisinya yang dibuat oleh peneliti menggunakan software Adobe Flash CS4.

4.6 Merancang Menu

4.6.1 Merancang Isi

Program berisi tiga menu utama pada media pembelajaran ini, yaitu menu utama untuk student, menu utama untuk teacher dan menu utama administrator.

4.6.2 Merancang Naskah

Merancang semua naskah yang terdapat pada media pembelajaran meliputi naskah yang akan terdapat pada materi, animasi, evaluation, competency dan help.

4.6.3 Merancang Storyboard

Perancangan storyboard pada media pembelajaran ini menggunakan model scene untuk menggambarkan secara jelas komponen serta interaksinya.

4.7 Material Collecting

Bahan-bahan yang dikumpulkan antara lain gambar, teks, animasi dan audio tentang materi pembelajaran bahasa Inggris yang telah dirancang pada tahap perancangan material/elemen multimedia.

4.8 Assembly

Pada tahap ini, peneliti menggunakan software Adobe Flash CS4 Professional untuk mengimplementasikan rancangan yang telah dibuat menjadi sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia client server.

4.8.1 Implementasi Sistem Multimedia

Setelah user membuka aplikasi pembelajaran maka sistem akan menampilkan halaman opening dan setelah tampilan opening muncul kemudian sistem akan menampilkan halaman connect server yang ditunjukkan pada gambar 4.5, tampilan tersebut berfungsi untuk mengkoneksikan ke server dengan cara menginputkan IP server yang ditunjukkan pada gambar 4.5 (nomer 1) dan memilih tombol connect yang ditunjukkan pada gambar 4.5.(nomer 2).



Gambar 4.9 : Connect server



Gambar 4.14 : Pengaturan Evaluation



Gambar 4.15 : soal pilihan ganda



Gambar 4.16 : saol essay

Setelah user memilih tombol menu *evaluation* yang ditunjukkan gambar 4.14(nomer 7) sistem akan menampilkan halaman pengaturan *evaluation* yang ditunjukkan gambar 4.14, untuk mengatur nama *evaluation* dan nama guru pilih tombol *edit* yang ditunjukkan gambar 4.14 (nomer 1), untuk melihat soal pilihan ganda yang akan di kelola pilih tombol *view* yang ditunjukkan gambar 4.14(nomer 2), untuk memilih jumlah soal pilihan ganda yang akan ditampilkan pilih radio button angka yang ditunjukkan gambar 4.14(nomer 3), untuk melihat soal *essay* yang akan dikelola pilih tombol *view* yang ditunjukkan gambar 4.14 (nomer 4), untuk mengatur tanggal *evaluation* pilih tombol *set* yang ditunjukkan gambar 4.14(nomer 5) dan untuk mengatur *acces evaluation* siswa pilih tombol *view* yang ditunjukkan gambar 4.14(nomer 6). Setelah user memilih toombol *view* pada pengaturan soal evaluasi yang ditunjukkan gambar 4.14(nomer 2) sistem akan menampilkan halaman soal pilihan ganda yang ditunjukkan gambar 4.15, untuk mengganti pertanyaan yang ditunjukkan gambar 4.15(nomer 1) dan pilihan jawaban soal pilihan ganda yang ditunjukan gambar 4.15(nomer 2) pilih tombol *edit* yang ditunjukkan gambar 4.15(nomer 3), untuk kembali ke halaman pengaturan pilih tombol *back* yang ditunjukkan gambar 4.15(nomer 5) dan untuk menuju ke halaman soal selanjutnya pilih tombol *next* yang di tunjukkan gambar 4.15(nomer 4). Ketika user memilih tombol *view* pada pengaturan soal *essay* yang ditunjukkan gambar 4.14(nomer 4) sistem akan menampilkan halaman soal *essay* yang ditunjukkan gambar 4.16, untuk mengganti pertanyaan soal *essay* yang ditunjukkan gambar 4.16(nomer 1) dan jawaban yang ditunjukkan gambar 4.16(nomer 2) pilih tombol *edit* yang ditunjukkan gambar 4.16 (nomer 3) dan untuk kembali ke halaman pengaturan pilih tombol *back* yang di tunjukkan gambar 4.16(nomer 4).



Gambar 4.17 : score Teacher

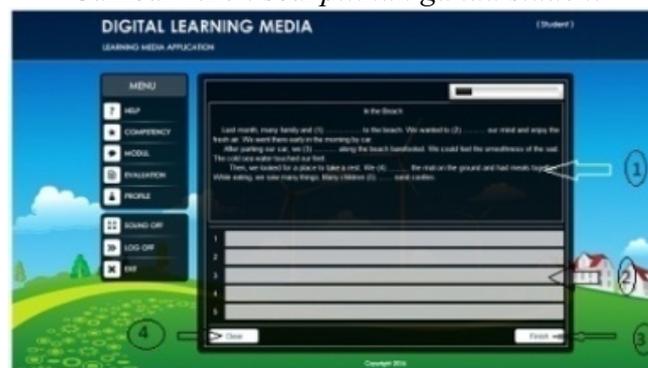
Setelah user memilih tombol menu score yang ditunjukkan gambar 4.17(nomer 1) sistem akan menampilkan halaman score yang ditunjukkan gambar 4.17, untuk mencari data score berdasarkan (nama, kelas, tanggal, score) dapat memilih pada dropdown menu yang ditunjukkan gambar 4.17(nomer 2), untuk menginputkan teks pencarian yang ditunjukkan gambar 4.17(nomer 3), untuk melihat hasil pencarian pilih tombol search yang ditunjukkan gambar 4.17(nomer 4) dan untuk melihat hasil pencarian dapat dilihat pada kolom data score yang ditunjukkan gambar 4.17(nomer 5).



Gambar 4.19 : *intruksions evaluation*



Gambar 4.20 : soal *pilihan ganda student*



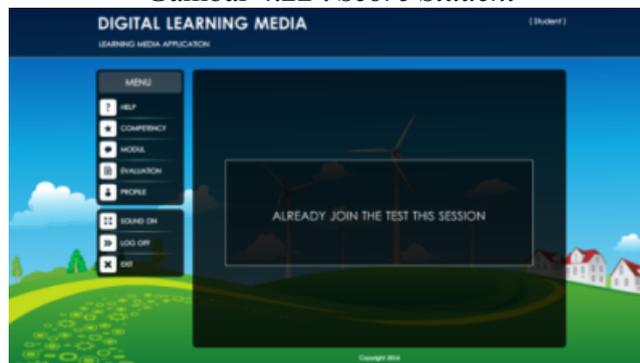
Gambar 4.21 : *essay student*

Setelah user memilih menu *evaluation* pada menu utama *student* yang ditunjukkan gambar 4.19(nomer 1), sistem akan menampilkan *intruksions evaluation* seperti yang ditunjukkan gambar 4.19, untuk memulai mengerjakan soal *evaluation*, user memilih tombol *start* yang ditunjukkan gambar 4.19(nomer 4). Kemudian setelah user memilih tombol *star* seperti yang ditunjukkan gambar 4.19(nomer 4) sistem akan menampilkan halaman soal pilihan ganda seperti yang ditunjukkan gambar 4.20, untuk menjawab soal pilihan ganda, pilih salah satu *combo box* yang terdapat pada pilihan

jawaban yang ditunjukkan gambar 4.20(nomer 1) dan untuk melanjutkan ke halaman soal selanjutnya pilih tombol *next* yang ditunjukkan gambar 4.20(nomer 2). Setelah selesai mengerjakan soal pilihan ganda, sistem akan menampilkan halaman soal *essay* yang ditunjukkan gambar 4.21, untuk menjawab soal *essay* inputkan jawaban pada halaman jawaban yang ditunjukkan gambar 4.21 (nomer 2) dan untuk menghapus jawaban pilih tombol *clear* yang ditunjukkan gambar 4.21(nomer 4).



Gambar 4.22 : *Score Student*



Gambar 4.23 : *Already join the test the session*

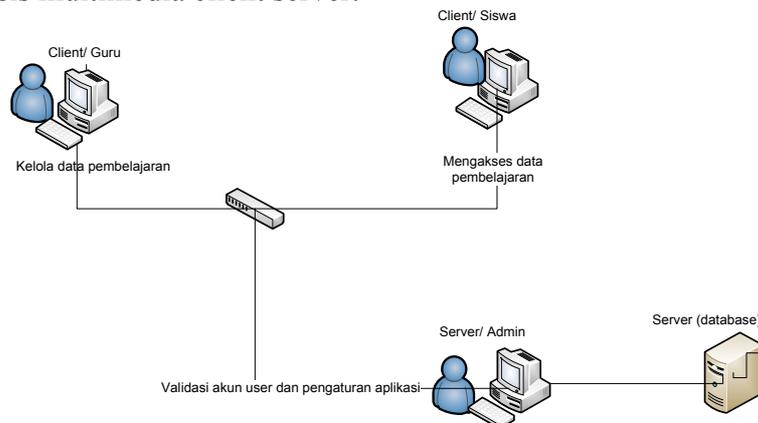
Setelah user selesai mengerjakan soal *evaluation*, sistem akan menampilkan halaman *score* yang ditunjukkan gambar 4.22, pada halaman *score* user dapat melihat data *score* yang ditunjukkan gambar 4.22(nomer 2) yang meliputi (*score*, tanggal *evaluation*, nama siswa dan kelas) dan untuk mengakhiri, pilih tombol *finish* yang ditunjukkan gambar 4.22(nomer 1). Setelah user memilih tombol *finish* seperti yang ditunjukkan gambar 4.22(nomer 1), sistem akan menampilkan halaman informasi *Already join the test the session* yang ditunjukkan gambar 4.23

4.8.2 Implementasi Client Server

Pada *implementasikan* jaringan *client server* media pembelajaran multimedia. *Implementasi* jaringan *client server*, terdapat komputer sebagai *client* dan komputer sebagai *server*. Database sistem terdapat di komputer *server* yang nantinya komputer *client* mengakses database yang ada pada komputer *server*.

Pada penelitian ini, koneksi jaringan komputer yang diterapkan menggunakan topologi jaringan LAN (*local area network*). Dengan menggunakan beberapa komputer yang disambungkan dengan kabel LAN. Agar dapat terkoneksi, terlebih dahulu komputer yang terhubung termasuk komputer *server* mengatur *ip address*. Setelah selesai pengaturan *ip*, kemudian koneksikan aplikasi pembelajaran multimedia *client server* dengan memasukkan *ip address server* di *form connect* aplikasi pembelajaran.

Berikut ini arsitektur jaringan client server pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server:



Gambar 4.26 : *Arsitektur Jaringan Client Server Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris*

Berikut ini penjelasan Arsitektur Jaringan Client Server Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris:

- 1) Admin sebagai server yang menyimpan database aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris. Disini admin berperan mengakses database untuk mengelola data akun siswa dan guru yaitu mengelola status registration, pending dan blocked.
- 2) Guru sebagai client yang mengakses database untuk mengelola data pembelajaran yang meliputi update kompetensi, update materi, update soal pilihan dan update soal essay.
- 3) Siswa sebagai client yang mengakses database untuk menerima informasi pembelajaran (kompetensi, materi, soal pilihan dan soal essay)

4.9 Testing

Pelaksanaan uji coba aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server dilakukan di laboratorium bahasa pada tanggal 7 Febuari 2015. Persiapan dilakukan pada tanggal 6 Febuari 2015 dengan menyiapkan aplikasi pembelajaran pada setiap komputer yang terdapat pada laboratorium bahasa dan menguji koneksi client server. Guru pengampu memastikan bahwa peserta didik telah menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu materi recount text. Dalam uji coba aplikasi ini terdapat peserta didik yang melakukan uji coba aplikasi pembelajaran, dengan melakukan daftar akun, login sistem dan mengakses informasi pembelajaran yang terdiri dari kompetensi pembelajaran, materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Kemudian selain peserta didik, terdapat guru bahasa inggris yang melakukan uji coba aplikasi pembelajaran dengan melakukan, daftar akun, login sistem, dan melakukan pengecekan nilai yang telah masuk ke sistem. Kemudian yang terakhir pengujian yang dilakukan oleh admin dengan melakukan login sistem dan validasi akun user yang terdiri dari pending, registration dan blocked. Dalam pengujian ini terdapat dua jenis pengujian yaitu sebagai berikut:

4.9.1 Pengujian alpha (alpha test)

Pengujian ini dilakukan oleh peserta didik kelas VIII SMP Negerin 1 Piyungan, Bantul, Yogyakarta pada mata pelajaran bahasa Inggris yang berjumlah 24 orang dengan mencoba aplikasi kemudian mengisi angket tentang media pembelajaran yang telah dirancang. Pada pengujian ini disertakan 5 pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju dan tidak setuju.

Dari hasil penilaian kuisioner nomer 2 yang menyatakan “Animasi happy birthday party tentang recount text semakin memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran” dengan jumlah peserta didik 18 mengatakan sangat setuju dan 8 peserta didik mengatakan setuju dari jumlah peserta didik 26, kemudian dari penilaian kuisioner nomer 4 yang menyatakan “media pembelajaran multimedia ini dapat meningkatkan minat belajar saya dalam materi recount text” dengan jumlah peserta didik 11 orang mengatakan sangat setuju dan 15 orang mengatakan setuju dari jumlah peserta didik 26 dan berdasarkan penilaian kuisioner nomer 5 yang menyatakan “media pembelajaran ini cukup efektif sebagai media pembelajaran dalam mempelajari materi recount text dengan jumlah peserta didik 7 orang mengatakan sangat setuju dan 19 orang mengatakan setuju dari jumlah peserta didik 26. Dari hasil penilaian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran ini, peserta didik dapat memahami recount teks dengan cara penyampaian animasi, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan media pembelajaran ini cukup efektif sebagai media pembelajaran dalam mempelajari materi recount teks.

4.9.2 Pengujian Black Box Test

Pengujian dilakukan oleh Ibu Sri Nursanti S.pd selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII SMP Negeri 1 Piyungan. Di dalam media pembelajaran ini beliau berperan sebagai gurudan admin media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server.

Pada pengujian ini diberikan dua angket black box yaitu untuk guru dengan 12 pertanyaan dan admin dengan 3 pertanyaan untuk 2 alternatif jawaban yaitu Ya dan Tidak.

Dari hasil penilaian kuisioner nomer 1 guru memilih jawaban “ya” dengan pertanyaan “apakah penggunaan media pembelajaran multimedia client server dapat membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik”, kemudian penilaian kuisioner nomer 12 yang memilih jawaban “ya” dengan pertanyaan “Apakah media pembelajaran ini layak dijadikan sebagai alternatif media bantu dalam menyampaikan materi bahasa Inggris tentang recount text”. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan media pembelajaran ini layak dijadikan sebagai alternative media bantu dalam penyampaian materi bahasa Inggris tentang recount teks.

Dari hasil penilaian kuisioner untuk admin dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan admin dan aplikasi layak untuk digunakan sebagai alternatif media bantu dalam mempelajari materi bahasa Inggris khususnya recount text.

4.10 Distribution

Pada tahap ini, aplikasi disimpan dalam suatu CD (Compact Disk) atau media penyimpanan lainnya.

Pada tahap ini juga terdapat tahap evaluasi yang telah dilakukan dengan membagikan quisioner kritik dan saran kepada pengguna akhir program, yaitu guru pengampu dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Piyungan, Bantul, Yogyakarta pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server dapat membantu peserta didik dalam memahami materi recount teks.
- 2) Aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar bahasa Inggris khususnya materi recount teks.
- 3) Aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server ini cukup efektif sebagai media pembelajaran dalam mempelajari materi recount text
- 4) Aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.
- 5) Aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia client server layak dijadikan sebagai alternatif media bantu dalam menyampaikan materi bahasa Inggris tentang recount text
- 6) Fungsi media pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan admin dan aplikasi layak untuk digunakan sebagai alternatif media bantu dalam mempelajari materi bahasa Inggris khususnya recount text.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*
- [2]. BSNP. (2006) *Peraturan Pemerintah RI Nomor 22, tahun2006, Tentang Standar ISI. Jakarta.* Badan Standar Nasional Pendidikan.
- [3]. Budhi Irawan. 2005. Jaringan Komputer - Edisi pertama –Yogyakarta; Penerbit Graha Ilmu
- [4]. Hofstetter, Fred T. (2006). *Multimedia Literacy. Third Edition.* McGraw-Hill International Edition, New York.
- [5]. *IlmuKomputer.Com*
- [6]. Nasir suruali. (2010) Perancangan Sistem Informasi Pembelajaran Budidaya Rumput Laut dengan Multimedia Berbasis Web, Skripsi S-1, Universitas Pattimura, Ambon
- [7]. Ronggowisnu. (2011) *Media Pembelajaran Part Of Speech pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Informatika Berbasis Multimedia.*Skripsi. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.
- [8]. Sadiman, Arief S, dkk. 2006. *Media Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo.



- [9]. Santyasa, I Wayan. 2007. Landasan Konseptual Pembelajaran. *Makalah*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- [10]. Suyanto, M.2003. “*Multimedia alat untuk meningkatkan Alat Bersaing*”, Andi Offset, Yogyakarta.
- [11]. Vaughan Tay, 2006, *Multimedia: Making It Work Edisi 6*, Penerbit Andi, Yogyakarta.