

Development of Interactive Multimedia Learning English for Primary School Grade 6

Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Kelas 6

Frisly M. Sangian, S. T. G. Kaunang, Arthur M. Rumagit

Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St., 95115, Indonesia

e-mails : islysangiann@gmail.com, odikaunang@unsrat.ac.id, arthur_rumagit@unsrat.ac.id

Received: 15 November 2023; revised: 01 June 2024; accepted: 12 July 2024

Abstract — English, which is an international language as a language for communicating almost all over the world and in the world of education, English must be one of the lessons that must be taught to elementary school student, because the importance of introducing foreign languages from an early age is expected to make it easier for elementary school students to adapt to foreign language, especially English. However, to introduce students to a foreign language that is not used everyday in communicating, efforts are needed to attract the interest of students in learning the foreign language. Therefore it needs to be hold development of interactive learning media application that have program structure and application appearance that is attractive so that it can provide a fun foreign language learning experience for students. Design and development of this learning interactive multimedia application system will be created using the User Interface (UI) system and will be based on Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development method and the application will be made for android. The use of android devices is considered to be make it easier for teachers to deliver material both in the school environment when learning English and when students are outside the school environment. Based on the results of research and questionnaires, it can be concluded that this learning interactive multimedia application can make a fun and easier foreign language learning experience.

Key words— Android; English Language; Interactive Multimedia; Multimedia Development Life Cycle.

Abstrak — Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan untuk berkomunikasi hampir diseluruh dunia dan di dalam dunia pendidikan bahasa Inggris harus menjadi salah satu pembelajaran yang wajib diajarkan pada siswa sekolah dasar karena, pentingnya pengenalan bahasa asing sejak dini diharapkan akan membuat siswa untuk lebih mudah beradaptasi dengan bahasa asing khususnya bahasa inggris. Namun, untuk memperkenalkan siswa pada bahasa asing yang tidak setiap harinya digunakan dalam berkomunikasi diperlukan upaya untuk menarik minat dan ketertarikan siswa dalam mempelajari bahasa asing tersebut. Oleh karena itu perlu diadakan pengembangan aplikasi media pembelajaran yang bersifat interaktif yang memiliki struktur program dan tampilan aplikasi yang menarik sehingga dapat memberikan pengalaman belajar bahasa asing yang menyenangkan bagi siswa. Perancangan dan pengembangan sistem aplikasi multimedia interaktif pembelajaran ini akan dibuat dengan menggunakan sistem User Interface (UI) dan akan berdasarkan metode penelitian Multimedia Development Life Cycle (MDLC) serta aplikasi akan dibuat berbasis android. Penggunaan pada perangkat android dianggap akan

dilingkungan sekolah saat pembelajaran bahasa Inggris maupun saat siswa berada diluar lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil penelitian dan kuisioner dapat di simpulkan bahwa aplikasi multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membuat pengalaman pembelajaran bahasa asing yang mudah dan menyenangkan.

Kata kunci — Android; Bahasa Inggris; Multimedia Development Life Cycle; Multimedia Interaktif.

I. PENDAHULUAN

Media merupakan media penyalur pesan dengan memanfaatkan perangkat teknologi yang ada. Pembelajaran dengan menggunakan atau memanfaatkan teknologi telah mengubah paradig dalam pembelajaran, pembelajaran awal yang bersifat kovesional menjadi sebuah pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

Bahasa Inggris yang merupakan bahasa internasional sebagai bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi hampir diseluruh dunia seharusnya menjadi salah satu pembelajaran yang wajib diajarkan pada siswa sekolah dasar karena, pentingnya pengenalan bahasa asing sejak dini diharapkan akan membuat siswa untuk lebih mudah beradaptasi dengan bahasa asing khususnya bahasa Inggris.

Oleh karena itu, perlu diadakan perancangan dan pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif yang mengacu pada buku cetak pembelajaran bahasa inggris dan memiliki struktur program serta tampilan aplikasi yang menarik sehingga dapat memberikan pengalaman pembelajaran bahasa asing yang menyenangkan bagi siswa. Tercapainya keberhasilan proses pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas tidak lepas dari tiga komponen pendukung proses pembelajaran yaitu guru, siswa dan media pembelajarannya.

A. Penelitian Terkait

1) Penelitian oleh Muhammad Istiqlal. Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. Penelitian ini mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif yang memuat materi Sistem Persamaan Linear dan Kuadrat (SPLK) pada pembelajaran matematika yang berbasis komputer dengan tujuan untuk dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam alokasi waktu dan tenaga [1].

memudahkan guru dalam menyampaikan materi baik

2) Penelitian oleh Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis interaktif yang dapat memotivasi mahasiswa pada mata kuliah fisik [2].

3) Penelitian oleh Arda. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang mengadaptasi model pengembangan Borg dan Gall dengan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang dikembangkan dengan menggunakan *macromedia flash 8* yang di simpulkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep [3].

4) Penelitian oleh Erwin Putera Permana. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dengan menggunakan aplikasi *adobe flash professional CS6* dengan format multimedia pembelajaran model tutorial ini bertujuan untuk membuat multimedia interaktif sebagai media pembelajaran materi daur hidup hewan yang relevan karena dinilai pembelajaran IPA yang banyak memuat konsep-konsep abstrak yang membutuhkan pengkonkretan sehingga dengan menggunakan multimedia interaktif siswa akan lebih mudah memahami materi dalam proses pembelajaran [4].

5) Penelitian oleh Lovandri Dwanda Putra. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf untuk Anak Usia Dini. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang layak ditinjau dari aspek materi, aspek pembelajaran, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media serta penilaian oleh anak pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba operasional [5].

6) Penelitian oleh Muhamad Basori. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas 5. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran IPS Sekolah Dasar Kelas V yang layak, menguji kelayakan produk di tinjau dari aspek pembelajaran, aspek materi atau isi dan aspek media. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* [6].

7) Penelitian oleh Santi Ratna Dewi. Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan Pada Bilangan Bulat Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif yang memasukkan unsur animasi di dalamnya sehingga sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yang menyukai animasi. Multimedia interaktif yang memasukkan animasi dalam penyajian materinya menimbulkan ketertarikan bagi anak sehingga meningkatkan motivasi belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa [7].

8) Penelitian oleh Darmawaty Tarigan. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. Penelitian dengan menggunakan jenis penelitian model Borg dan Gall yang dipadu dengan model Dick dan Carey ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari pebelajar dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual [8].

B. Multimedia Interaktif

Menurut Munir (2015:110) multimedia interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk dapat menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunaannya. Multimedia interaktif memiliki komponen yang menghadirkan video, gambar, audio, teks dan animasi di dalamnya [9].

C. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

Multimedia Development Life Cycle merupakan sebuah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi media yang menggabungkan gambar, animasi, suara dan lainnya. Menurut Luther dalam Iwan Binanto (2010:259) model pengembangan multimedia ini terdiri dari enam tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian) [10].

D. Unity

Unity adalah *game engine* yang merupakan sebuah sistem perangkat lunak (*software*) atau aplikasi pengembang aplikasi *game* yang di dirikan oleh David Helgason, Nicholas France dan Joachim Ante pada tahun 2004. Menurut Ryan Henson Creighton (2011) *unity* adalah sebuah bentuk teknologi terbaru yang meringankan dan memudahkan *game* pengembang dalam membuat *game* [11].

E. User Interface (UI)

Menurut Lastinah (2012) *User Interface* memiliki untuk menggabungkan atau menerjemahkan informasi antar pengguna dengan sistem operasi, sehingga perangkat dapat digunakan. *User Interface* sering kali juga disebut sebagai hubungan manusia dan komputer atau *Human Computer Interaction (HCI)* dimana semua aspek saling berhubungan [12].

F. C#

C# atau dibaca *C Sharp* merupakan sebuah bahasa pemrograman yang didukung oleh *Microsoft* sebagai bagian dari inisiatif *.NET (dotnet) Framework* yang termasuk dalam kelompok berorientasi objek atau *object-oriented programming (OOP)*. *Microsoft.NET Framework* adalah perantara agar aplikasi dengan bahasa pemrograman yang didukung dapat berkomunikasi dengan sistem operasi yang digunakan oleh komputer [13].

G. Adobe Illustrator

Menurut Suhendi (2009:5) *adobe illustrator* adalah aplikasi yang sangat mudah digunakan dalam mengakses beragam fitur yang ada terutama dengan sistem pengelompokkan fasilitas melalui menu, *toolbox*, *pallette*, dan sebagainya. *Adobe illustrator* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) desain sebagai editor grafik yang berbasis vektor, dikembangkan lalu dipasarkan oleh sebuah perusahaan *software* terkemuka *Adobe System* [14].

H. Android

Menurut Yosef Murya (2014:3) *Android* adalah sistem operasi berbasis *linux* yang digunakan untuk telepon seluler seperti telepon pintar (*smartphone*) dan komputer tablet (PDA). *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android Inc* dengan menggunakan dukungan finansial dari *Google* kemudian membeli *platform* tersebut pada tahun 2005 dan dirilis tahun 2007 secara resmi kemudian, tahun 2008 bulan Oktober ponsel pertama *android* dijual [15].

I. Bahasa Inggris

Menurut Kartono (1980:126) Bahasa Inggris merupakan salah satu diantara bahasa asing yang terdapat di Indonesia. Bahasa Inggris ditetapkan sebagai bahasa asing yang pertama sesuai dengan surat keputusan menteri pendidikan dan kebudayaan No.096/1967 tanggal 12 Desember 1967 [16].

J. Pembelajaran Interaktif

Menurut Sutatri (2017) media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah di *input* ke media tersebut. Pembelajaran interaktif merupakan sebuah metode dalam pembelajaran yang melibatkan siswa dengan guru dalam proses pembelajarannya yang bersifat interaktif atau saling memberikan ulasan balik dalam proses pembelajaran tersebut [17].

II. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

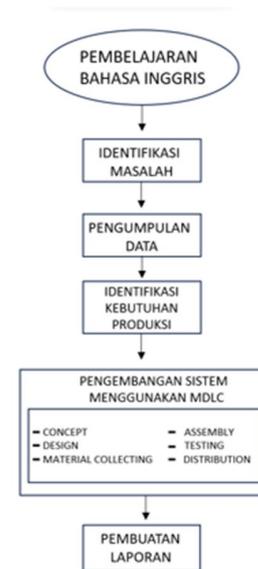
Penelitian dilakukan di Kota Manado, Sulawesi Utara dan penelitian ini dimulai sejak di terbitkannya ijin penelitian di bulan Maret 2022 hingga April 2023.

B. Kerangka Berpikir

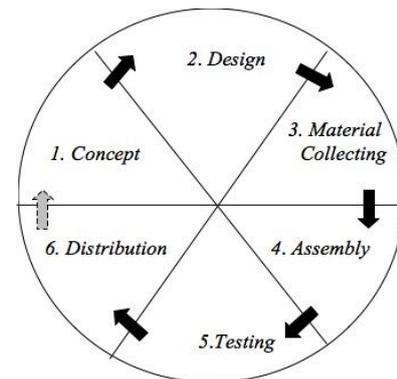
Kerangka pikir adalah rangkaian bagan atau alur yang digunakan untuk proses penelitian ini. Dibutuhkan langkah-langkah pengumpulan data atau bahan yang sesuai dengan topik yang dibahas (lihat Gambar 1).

C. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan enam metode dalam *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, distribusi (Gambar 2).



Gambar 1. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Metode MDLC

1) Konsep/Concept

Tahap pertama perkembangan. Dimulai dengan penentuan ide dasar program yang akan dikembangkan nantinya, tujuan pembelajaran, konsep materi dan konsep isi didalam media pembelajaran.

2) Perancangan/Design

Design adalah sebuah proses untuk melakukan perancangan bahan ajar dan pembuatan flowchart serta storyboard yang fungsinya untuk membuat penelitian dan pembuatan media pembelajaran lebih terstruktur dan terarah.

3) Pengumpulan Bahan /Material Collecting

Tahap ini mencakup pengumpulan bahan-bahan pembelajaran yang nantinya diolah dan ditampilkan dalam media. Bahan-bahan yang dikumpulkan yaitu isi materi yang mengacu pada buku cetak bahasa Inggris kelas 6 sekolah dasar dan pembuatan tombol-tombol yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Bentuk dari bahan-bahan diatas meliputi materi seperti gambar, ilustrasi, animasi, audio, video dan sebagainya untuk mendukung program multimedia.

4) Pembuatan/Assembly

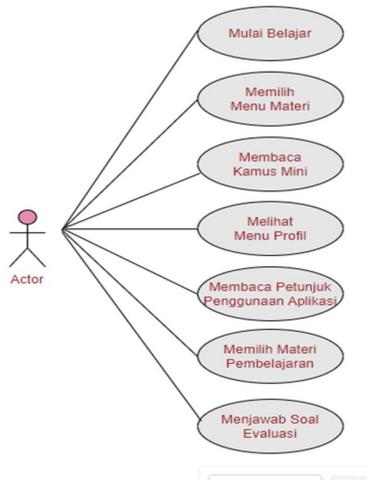
Proses tahapan pembuatan beberapa objek atau bahan multimedia yang sudah di kumpulkan dan didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyoard* maupun *flowchart*.

5) Pengujian/Testing

Tahap pengujian dilakukan setelah media atau aplikasi pembelajaran berhasil di buat. Pengujain dilakukan bertujuan untuk menilai keberhasilan media pembelajaran yang dibuat dan untuk memastikan bahwa tidak terdapat *error* atau *bug* dalam sistem.

6) Distribusi/Distribution

Tahap untuk proses menyimpan media pembelajaran dalam format .apk ke dalam *flashdisk* untuk diserahkan kepada pihak guru pengajar bahasa Inggris dan mengunggah aplikasi ke *google drive* untuk selanjutnya membagikan *link drive* tersebut kepada *user* untuk di *install* pada perangkat android.



Gambar 3. Use Case Diagram Use

1) Use Case Diagram

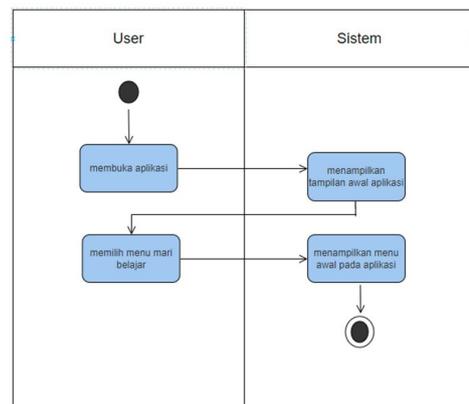
Mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem nantinya akan dibuat. Berfungsi untuk menentukan fungsi apa saja yang tersedia dalam sistem dan siapa saja yang diperbolehkan menggunakan fungsi tersebut. Use case diagram juga memiliki manfaat agar dapat memudahkan komunikasi dengan menggunakan *domain expert* dan *end user* dan memberikan pemahaman pasti tentang *requirement* atau juga kebutuhan sistem (lihat pada Gambar 3).

2). Activity Diagram

Dibuat untuk menampilkan langkah-langkah proses dari sistem yang ada diawal hingga akhir yang kemudian dari langkah tersebut dapat diketahui kinerja dari sistem yang dibuat. (lihat Gambar 4 sampai Gambar 6).

C. Material Collecting

Pengumpulan bahan digunakan untuk dapat memperoleh perancangan dan pengembangan dalam aplikasi multimedia pembelajaran interaktif ini adalah jenis penelitian studi literatur. Sebagai penunjang dalam pembuatan aplikasi ini berikut adalah beberapa gambar yang digunakan berserta penjelasannya. (Tabel I).



Gambar 4. Activity Diagram Memulai Pembelajaran

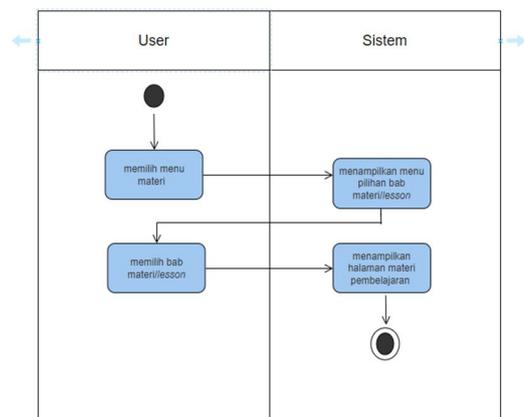
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Concept

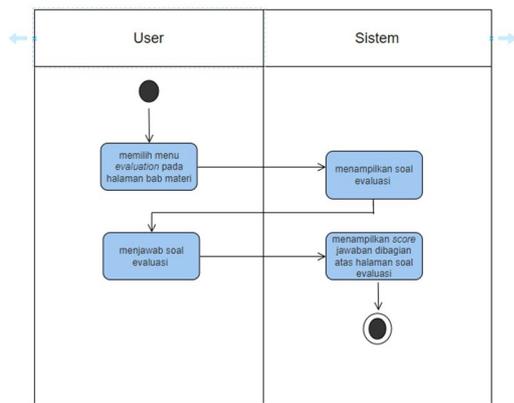
Konsep aplikasi pembelajaran ini mengacu pada buku cetak bahasa Inggris kelas 6 sekolah dasar yaitu *user* membuka aplikasi media pembelajaran, selanjutnya memilih menu pembelajaran yang menampilkan pilihan menu seperti kamus mini yang dapat dibaca berulang kali oleh *user*, profil yang menampilkan informasi tentang pembuat dan pengembang aplikasi dan informasi mengenai buku cetak yang dipakai sebagai referensi pembuatan media dan menu materi yang menampilkan pilihan bab materi pembelajaran dan didalam setiap bab materi tersebut terdapat pilihan materi-materi pembelajaran yang dapat dipilih untuk dipelajari oleh *user*.

B. Design

Tahap perancangan/*design* ini adalah agar dapat memperoleh deskripsi yang jelas tentang apa yang dibutuhkan oleh sistem aplikasi dengan menggunakan model *use case* dan *activity diagram*.



Gambar 5. Activity Diagram Memilih Menu Materi Pembelajaran



Gambar 6. Activity Diagram Mengerjakan Soal Evaluasi

D.Assembly

Setelah tahap perancangan dan pengumpulan bahan dilakukan selanjutnya, tahap pembuatan aplikasi dan asset-asset dalam aplikasi dengan menggunakan *unity* versi 2020.3.23fi. Pada gambar 7 merupakan *scene* tampilan awal aplikasi, pada gambar 8 merupakan *scene* menu awal aplikasi, pada gambar 9 merupakan *scene* petunjuk penggunaan tombol dalam aplikasi, gambar 10 merupakan *scene* menu profil dalam aplikasi, pada gambar 11 merupakan *scene* kamus mini, pada gambar 12 merupakan *scene* menu *lesson*/bab materi, gambar 13 merupakan *scene* materi materi pembelajaran, gambar 14 merupakan *scene* menu soal evaluasi dan gambar 15 merupakan *scene* menu *spelling*.

TABEL I. MATERIAL COLLECTING

No	Material	Deskripsi
1.		Button/tombol kamus mini & profil digunakan sebagai tombol ketika pengguna ingin membaca kamus mini dan menu profil. Dibuat dengan menggunakan aplikasi <i>adobe illustartor</i>
2.		Button/tombol lessons 1-8 digunakan sebagai tombol untuk memilih bab materi pembelajaran. Dibuat dengan menggunakan aplikasi <i>adobe illustartor</i>
3.		Button/tombol <i>evaluation</i> 1-8 digunakan sebagai tombol untuk mengerjakan atau menjawab soal evaluasi dalam setiap materi yang ada. Dibuat menggunakan aplikasi <i>adobe illustartor</i>

4.		Button/tombol <i>spelling</i> 1-8 digunakan sebagai tombol untuk menu <i>spelling</i> atau ejaan abjad dari a-z yang dilengkapi dengan audio. Tombol <i>spelling</i> dibuat menggunakan aplikasi <i>adobe illustartor</i>
5.		Foto yang digunakan sebagai <i>background</i> pada tampilan awal aplikasi. Foto bersumber dari situs <i>google freepik.com</i>
6.		Foto yang digunakan sebagai <i>background</i> pada tampilan kamus mini dan profil. Foto bersumber dari situs <i>google freepik.com</i>
7.		Foto yang digunakan sebagai <i>background</i> pada tampilan materi. Foto bersumber dari situs <i>google freepik.com</i>



Gambar 7. Scene Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 8. Scene Menu Awal Aplikasi



Gambar 9. Scene Petunjuk Penggunaan Tombol



Gambar 13. Scene Materi Pembelajaran



Gambar 10. Scene Menu Profil



Gambar 14. Scene Menu Soal Evaluasi



Gambar 11. Scene Menu Kamus Mini



Gambar 15. Scene Menu Spelling



Gambar 12. Scene Menu Lesson/Bab Materi

E. Testing

Proses pengujian bertujuan untuk dapat mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik atau tidak. Apabila sudah tidak terdapat *error* dalam pengujian yang dilakukan oleh pembuat aplikasi maka selanjutnya akan dilakukan pengujian kepada pengguna/user untuk mendapatkan *feedback*.

1) Alpha Testing

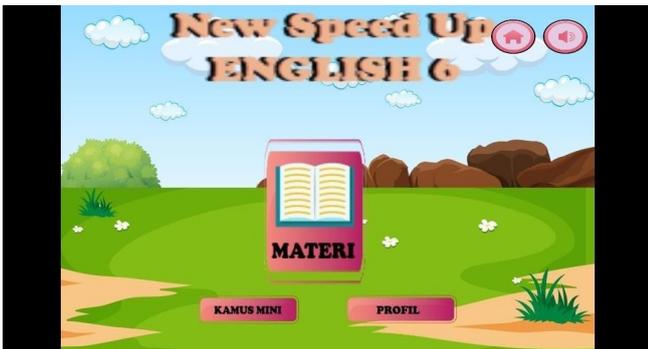
Pengujian ini dilakukan setelah aplikasi di *build* kemudian di *install* pada perangkat *android* dan dijalankan dengan tampilan *landscape left*. Pengujian ini dilakukan oleh pembuat aplikasi untuk dapat mengetahui apakah aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau masih perlu dilakukan perbaikan dan pembaruan.



Gambar 16. Tampilan Awal Aplikasi Pada Android



Gambar 20. Menu Lesson/Bab Materi Berhasil Dijalankan



Gambar 17. Menu Utama Aplikasi Berhasil Dijalankan



Gambar 21. Menu Materi Pembelajaran Berhasil Dijalankan



Gambar 18. Menu Kamus Mini Berhasil Dijalankan



Gambar 22. Tampilan Menjawab Soal Evaluasi Dengan Jawaban Benar



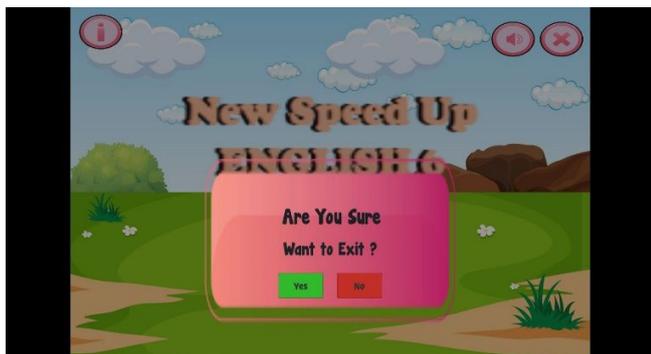
Gambar 19. Menu Profil Berhasil Dijalankan



Gambar 23. Tampilan Menjawab Soal Evaluasi Dengan Jawaban Salah



Gambar 24. Tampilan Selesai Menjawab Soal Evaluasi



Gambar 25. Tampilan *pop up exit*/ keluar dari aplikasi

2) *Beta Testing*

Pengujian dilakukan dengan uji coba langsung kepada beberapa siswa kelas 6 sekolah dasar di Kota Manado dengan memberikan aplikasi multimedia interaktif pembelajaran ini disertai dengan kuisioner. Jawaban kuisioner dibagi menjadi 5 bagian yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Dari hasil jawaban kuisioner dari para siswa menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik, aplikasi mudah digunakan dalam pembelajaran, memudahkan mereka untuk belajar bahasa Inggris di sekolah maupun di luar sekolah, audio dalam aplikasi terdengar jelas dan menu-menu dalam aplikasi berjalan dengan baik.

TABEL II. ALPHA TESTING

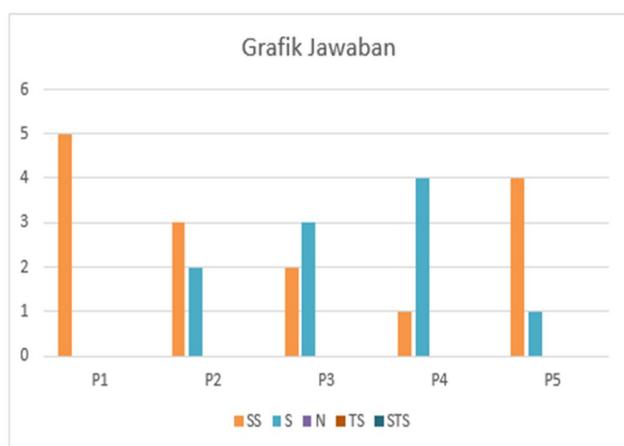
PENGUJIAN	HASIL	KETERANGAN
Tombol Info	Menampilkan informasi petunjuk penggunaan tombol/ <i>button</i> dalam aplikasi	BERHASIL
Tombol <i>Music</i>	Mengaktifkan dan nonaktifkan <i>background music</i>	BERHASIL

Tombol “X”	Menampilkan <i>pop up</i> keluar dari aplikasi	BERHASIL
Tombol Mari Belajar	Menampilkan menu awal	BERHASIL
Tombol <i>Home</i>	Menampilkan tampilan awal aplikasi saat dibuka	BERHASIL
Tombol Materi	Menampilkan menu <i>lesson</i> /bab materi	BERHASIL
Tombol Kamus Mini	Menampilkan kamus mini	BERHASIL
Tombol Profil	Menampilkan informasi pembuat aplikasi dan referensi buku cetak	BERHASIL
Tombol <i>Lesson</i> 1-8	Menampilkan pilihan materi pembelajaran	BERHASIL
Tombol <i>Evaluation</i>	Menampilkan soal evaluasi	BERHASIL
Tombol Dua Panah Kiri	Berpindah ke <i>scene</i> sebelumnya	BERHASIL
Tombol Satu Panah Kanan	Menampilkan pilihan selanjutnya	BERHASIL
Tombol Satu Panah Kiri	Menampilkan pilihan sebelumnya	BERHASIL
Tombol <i>Microphone</i>	Menghasilkan suara dalam materi	BERHASIL
Tombol Panah Berputar	Mengulang Soal Evaluasi	BERHASIL
Tombol Pilihan Jawaban Soal Evaluasi A,B dan C	Menghasilkan <i>score</i> jawaban benar atau salah	BERHASIL

F. Distribution

Tahap ini merupakan tahap terakhir penelitian dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. Pada tahap ini aplikasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Kelas 6 sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris didalam kelas.

Aplikasi disimpan dalam bentuk file yang berextensi *.apk* pada *google drive* dengan nama *English6.apk* yang kemudian akan diserahkan pada pihak sekolah atau guru pengajar bahasa Inggris kelas 6 yang nantinya akan memberikan *link google drive* kepada siswa untuk aplikasi dapat di *install* pada perangkat *android* siswa.



Gambar 26. Grafik Jawaban Kuisioner Pengguna

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah mengumpulkan data dan menyelesaikan proses pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif ini, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1) Aplikasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Kelas 6 berhasil dibuat dengan menggunakan referensi buku cetak bahasa Inggris kelas 6 sekolah dasar.

2) Berdasarkan pengujian yang dilakukan, aplikasi multimedia pembelajaran interaktif ini sudah dapat berjalan dengan baik namun tetap memerlukan pengembangan dan pembaruan pada tampilan aplikasi agar lebih menarik.

3) Aplikasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris sekolah Dasar Kelas 6 ini membuat proses belajar mengajar bahasa Inggris di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

4) Berdasarkan hasil *beta testing* yaitu dengan metode kuisioner kepada beberapa pengguna maka dapat diketahui bahwa aplikasi sudah cukup layak untuk menjadi media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Kelas 6 selanjutnya ini yaitu mengembangkan dan menambahkan fitur-fitur interaktif lainnya ke dalam aplikasi agar lebih menarik dan mengembangkan aplikasi dengan tetap mengacu pada buku ajar atau buku cetak bahasa Inggris kelas 6 sekolah dasar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

V. KUTIPAN

- [1] M. Istiqlal, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika," *JIPMat*, vol. 2, no. 1, 2017, doi: 10.26877/jipmat.v2i1.1480.
- [2] I. D. Kurniawati and S.- Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, p. 68, 2018, doi: 10.25273/doubleclick.v1i2.1540.
- [3] A. Arda, S. Saehana, and D. Darsikin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII," *Mitra Sains*, vol. 3, no. 1, pp. 69–77, 2015, [Online]. Available: <http://jurnal.pasca.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66>.
- [4] E. P. Permana and D. Nourmavita, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *J. PGSD*, vol. 10, no. 2, pp. 79–85, 2017, doi: 10.33369/pgsd.10.2.79-85.
- [5] D. Lovandri and I. Putra, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 169–178, 2019.
- [6] I. Agustina, D. Astuti, R. A. Sumarni, and Y. B. Bhakti, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis," *Abdimas Dewantara*, vol. 2, no. 2, pp. 107–114, 2019.
- [7] S. R. Dewi and H. Haryanto, "Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar," no. April, 2019, doi: 10.25273/pe.v9i1.3059.
- [8] D. Tarigan and S. Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi," *J. Teknol. Inf. Komun. Dalam Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 187–200, 2015, doi: 10.24114/jtikp.v2i2.3295.
- [9] D. Grimm, "Multimedia--Interactive," *Science (80-)*, vol. 305, no. 5692, pp. 1906–1906, 2004, doi: 10.1126/science.305.5692.1906b.
- [10] R. A. Anissi and Y. Fitria, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD," *J. Basic Educ. Stud.*, vol. 41, no. 1, pp. 772–783, 2021.
- [11] N. F. Ramadhanti, M. Lamada, and M. Riska, "Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 3D 'Finding Geometry' Berbasis Unity Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika," *J. Mediat. J. Media Pendidik. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 21–26, 2021.
- [12] N. R. Wiwesa, "User Interface dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *J. Sos. Hum. Terap.*, vol. 3, no. 2, pp. 17–31, 2021.
- [13] S. E. Hardayani and Herlawaty, "Pulau Indonesia Berbasis Android Pada Tk Kupu-Kupu Mungil Bekasi," *J. Tek. Komput. Amik Bsi*, vol. 2, no. 8, pp. 9–21, 2016.
- [14] E. Ramdhani, V. Y. Hikmawati, and M. K. Sugandi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Berbantuan Adobe Illustrator Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan," *Pros. Semin. Nas. Pendidik.*, vol. 1, pp. 363–368, 2019.
- [15] A. Fadhilla, SUheri, and A. Khaliq, "Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Untuk Belajar Huruf Hijaiyah," *J. Nas. Teknol. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 28–36, 2021, doi: 10.61306/jnastek.v1i1.5.
- [16] I. Syahputra, "Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa," *J. Penelit. Sos. keagamaan*, vol. 17, pp. 127–145, 2014.
- [17] A. A. Rustandi, Harmiati, and D. Kusnadi, "Jurnal Inovasi Penelitian," *J. Inov. Penelit.*, vol. 1, no. 3, pp. 599–597, 2020.



Penulis bernama lengkap **Frisly Mariany Sangian**, lahir di Wuwuk Tareran pada tanggal 12 Maret 2001. Penulis memulai Pendidikan pertama di TK Kemala Bhayangkari Pakowa Manado pada tahun 2005-2006, selanjutnya menempuh Pendidikan di SD Negeri Malalayang Manado pada tahun 2006-2012, lalu melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 8 Manado pada tahun 2012-2015, kemudian

melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 7 Manado pada tahun 2015-2018. Setelah itu pada tahun 2018 penulis melanjutkan Pendidikan S1 di Fakultas Teknik, Jurusan Elektro, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi, Sulawesi Utara. Selama perkuliahan penulis tergabung menjadi anggota organisasi kemahasiswaan Himpunan Mahasiswa Elektro (HME).