

## IbM Guru SD dalam Pembuatan Media 3D untuk Pengajaran Bahasa Inggris

Siti Syafi'atul Qomariyah, Dira Permana, Baiq Zuhrotun Nafisah

Pendidikan Bahasa Inggris FPBS IKIP Mataram

Email: viaelabbas@gmail.com

**Abstract:** This IbM program aimed to help teachers of both schools in making application of 3D especially in English learning. This program was conducted at SDN 1 Langko and SDN 2 Langko Janapria Central Lombok. SDN 1 Langko had 12 teachers, 94 students and 1 staff, then SDN 2 Langko had 12 teachers, 240 students and 1 staff. The steps which was conducted were requirement (determined tools), designing, coding, testing and implementing. The result of this public services was application which could be used by English teachers in improving quality of students' learning.

**Abstrak:** Program IbM ini bertujuan untuk membantu guru-guru di kedua sekolah dalam pembuatan aplikasi media 3D terutama dalam pengajaran bahasa Inggris. Program ini dilaksanakan di SDN 1 Langko dan SDN 2 Langko Janapria Lombok Tengah. SDN 1 Langko memiliki 12 Tenaga Pengajar, siswanya berjumlah 94 dan 1 staf, sedangkan di SDN 2 memiliki 12 Tenaga Pengajar, siswanya berjumlah 240 dan 1 staf. Tahap yang dilakukan adalah requirement (menentukan alat-alat yang dibutuhkan), design, coding, testing dan implementing. Hasil pengabdian masyarakat ini adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh guru-guru bahasa Inggris dalam meningkatkan kualitas belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media 3D, Penagajaran, Bahasa Inggris.

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangatlah pesat sehingga mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Tidak hanya aspek kehidupan, akan tetapi dalam pendidikan juga tidak luput dari pengaruh perkembangan teknologi. Teknologi yang sangat diminati oleh pelajar saat ini adalah media 3D, misalnya film kartun, gambar-gambar, dll. Banyaknya media yang tersedia juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bukan hanya sebagai hiburan semata. Berangkat dari fakta tersebut di atas maka hal ini kita jadikan sebagai acuan untuk mengaplikasikan media tersebut pada kedua mitra yaitu SDN 1 Langko dan SDN 2 Langko kecamatan Janapria kabupaten Lombok Tengah sebagai salah satu media penunjang proses pengajaran bahasa Inggris.

Lombok Tengah adalah salah satu daerah tingkat II di Provinsi Nusa Tenggara Barat dengan luas wilayah 1.208.39 km<sup>2</sup> dan

jumlah penduduk 745.433 jiwa. SDN 1 Langko dan SDN 2 Langko berada di desa Langko kecamatan Janapria kabupaten Lombok Tengah NTB. Desa langko merupakan desa ke 3 dari kecamatan Janapria dengan luas wilayah 20 km<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk 5000 jiwa. Desa langko sangatlah jauh dari pusat kota dengan jarak 45,7 km sehingga sangatlah sulit untuk mendapatkan media yang layak sebagai penunjang pengajaran, disamping itu alokasi dana yang tidak ada untuk pengembangan media dan tidak adanya kerjasama dengan instansi lain dalam pengembangan media juga sebagai faktor kurangnya media pengajaran di SDN 1 Langko dan SDN 2 Langko. SDN 1 Langko memiliki 12 Tenaga Pengajar dan 2 Karyawan, sedangkan SDN 2 memiliki 12 Tenaga Pengajar dan 1 Karyawan dimana hampir sebagian tenaga pengajar dan karyawan berasal dari desa Langko. Media yang ada pada kedua mitra tersebut hanya mengandalkan kreativitas

guru dalam membuat media sendiri dan bahkan terdapat sebagian tenaga pengajar yang tidak menggunakan media sama sekali, mereka hanya fokus pada pemberian materi yang sesuai dengan buku ajar. Media yang umumnya digunakan oleh guru-guru di kedua sekolah tersebut adalah gambar karena media gambar lebih mudah didapatkan dari pada media-media yang lain.

Peningkatan pengetahuan tentang media animasi sangatlah diperlukan bagi guru-guru di kedua mitra, sehingga guru-guru di kedua mitra dapat mengaplikasikan media 3D sebagai salah satu media untuk meningkatkan kreativitas dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris dengan baik. Dengan demikian setiap guru dituntut agar selalu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pengajaran terkait untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas belajar siswa.

Dengan adanya kemitraan yang baik antara tim dengan guru-guru dan kepala sekolah di SDN 1 Langko dan SDN 2 Langko melalui pengabdian masyarakat ini akan menjadi solusi yang terbaik sehingga permasalahan yang ada dapat teratasi. Dengan adanya pengabdian masyarakat ini dapat mengembangkan media 3D sebagai salah satu media pengajaran yang akan digunakan di kedua mitra tersebut sehingga dapat memotivasi dalam pembuatan media-media yang lain dalam pengajaran. Kedua mitra tersebut sangat mendukung terhadap pengabdian masyarakat ini.

Media 3D yang dikembangkan dalam kegiatan ini dalam bentuk aplikasi sehingga dapat dikembangkan oleh guru-

guru di kedua sekolah selanjutnya. Semakin banyak media yang diciptakan semakin banyak pula tingkat kesuksesan dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah. Dengan adanya media ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan di kedua sekolah tersebut hingga 80%.

### **Metode Pelaksanaan Kegiatan**

Teknik pembelajaran dan pengajaran merupakan suatu hal yang sangat penting demi kesuksesan pembelajaran dan pengajaran. Faktor pendukung internal dan external akan sangat berpengaruh demi kesuksesan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media pengajaran haruslah memperhatikan sasaran yang akan dituju yaitu memperhatikan usia, teknik pengajaranpun haruslah berbeda antara siswa SD, SMP dan SMA. Kurangnya media yang terdapat pada sekolah sebagai salah satu kendala dalam kesuksesan proses belajar mengajar dalam bahasa Inggris khususnya yang dihadapi oleh SDN 1 Langko dan SDN 2 Langko. Sehingga dengan adanya I<sub>b</sub>M ini permasalahan tersebut dapat teratasi dengan pengenalan dan pembuatan media 3D untuk pengajaran Bahasa Inggris di sekolah tersebut.

Aplikasi yang akan dibuat merupakan aplikasi yang ditujukan sebagai media pengajaran bagi siswa sekolah dasar. Aplikasi ini akan dibuat untuk memenuhi kebutuhan belajar mengajar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Aplikasi ini akan disajikan dalam bentuk program 3 dimensi dengan tampilan yang menarik dan interaktif, dimana semua aplikasi yang dibuat dapat berinteraksi dengan siswa.

Cara kerja aplikasi (aplikasi ini dibuat untuk dapat berinteraksi dengan siswa melalui text dan suara) yaitu: (a) Text; Pada menu text disediakan sejumlah kata dalam Bahasa Inggris yang berkaitan dengan organ tubuh manusia (Part of Body) dan tindakan sehari-hari. Misalnya guru mengklik text "Eye" maka gambar mata akan bergerak. (b) Suara; Selain menu text aplikasi ini juga dilengkapi dengan interaksi suara yang dapat membantu siswa dalam melafalkan kata demi kata pada proses pembelajaran dilaksanakan. Misalnya, siswa menyebutkan kata "Cry" dan guru mengklik text tersebut maka tampilan gambar manusia pada aplikasi 3D mengeluarkan bunyi "Cry". (c) Video; Video berisi tentang pembelajaran kosa kata bahasa Inggris beserta arti dalam bahasa Indonesia. Kosa kata yang digunakan adalah anggota tubuh (Part of Body).

Proses pembuatan media pembelajaran ini akan melalui 5 tahap yaitu: (1) Tahap Requirement; Tahap ini dimulai dengan melakukan survei terhadap mitra sehingga dapat ditentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh guru-guru dalam pembuatan media. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini antara lain: Survei lokasi mitra, Pembentukan tim dan tugasnya, dan Penentuan kebutuhan media (Perangkat Keras dan Lunak). (2) Tahap Pelatihan dan Pendampingan; (a) Tahap Designing dimana tahap ini guru-guru di pandu oleh tim menyempurnakan draft design yang sudah dibuat oleh tim terlebih dahulu. Tahap design meliputi: Tampilan Basic, Tampilan menu text, Tampilan menu suara. (b) Tahap Coding dimana tahap ini guru-guru membuat coding pada program. Tahap ini merupakan proses pemberian instruksi-

instruksi yang akan dilakukan oleh aplikasi menggunakan pemrograman. (c) Tahap Testing merupakan tahap akhir dari proses pembuatan media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru-guru. Setelah program atau aplikasi telah selesai dibuat, tahap testing diperlukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat berjalan serta untuk mengetahui kekurangan yang ada pada aplikasi tersebut. (d) Tahap Implementing ini akan dilaksanakan di kedua mitra tersebut yang akan dihadiri oleh guru-guru dan kepala sekolah.

### **Hasil Luaran yang Dicapai**

#### **Tahap requirement**

##### Hasil Survey

Hasil survey yang dilakukan oleh tim pada tanggal 25 Juli 2016 tentang kedua mitra yang akan mengikuti pelatihan dan lokasi yang akan digunakan untuk pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Hasil pertemuan dengan kepala sekolah kedua mitra dalam merancang strategi pelatihan yang akan dilaksanakan sangat memuaskan. Kepala sekolah di kedua mitra menyambut baik tentang kegiatan pelatihan ini. Kedua mitra sangat berharap jika kegiatan ini dapat berkelanjutan sehingga produk yang dihasilkan akan jauh lebih bermanfaat jika ada tindak lanjut setelah program pengabdian ini. Kegiatan pelatihan pengembangan multimedia jarang sekali dilaksanakan di kedua mitra tersebut sehingga kedua kepala sekolah berharap dengan program ini dapat menumbuh kembangkan kreatifitas

guru-guru dalam membuat media pengajaran terutama media 3D ini yang dirasa sangat sulit bagi mereka.

2. Jumlah peserta yang akan mengikuti pelatihan terdiri dari 6 guru dari SDN 1 Langko dan 6 guru dari SDN 2 Langko.
3. Lokasi yang digunakan dalam pelatihan adalah SDN 1 Langko.
4. Pembentukan tim dan tugasnya  
Tim dibentuk menjadi dua yang terdiri dari tim inti dan pendukung. Tim inti bertugas dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu memberikan materi kepada peserta tentang media 3D dan mendampingi dalam pembuatan aplikasi yang didampingi oleh teknisi ahli 3D. tim pendukung membantu segala operasional selama kegiatan pengabdian ini berlangsung.
5. Penentuan perangkat keras dan lunak  
Alat yang digunakan dalam membuat aplikasi tentunya software dan hardware. Alat yang digunakan adalah Processor 2.4 Ghz, Memori RAM 64MB (128MB dianjurkan), Harddisk 2.3 GB, CD-Rom minimal

2X, Mouse untuk alat penunjuk dalam pembuatan objek, Windows 7.

### **Tahap Pelatihan dan Pendampingan**

Tahap *designing, coding*

Pelatihan tahap pertama ini dilaksanakan selama 2 hari yaitu pada tanggal 6-7 Agustus 2016. Pelatihan tahap ini difokuskan pada penyampaian materi dan pendampingan apa itu media 3D dan bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran 3D. Hal yang perlu dipersiapkan adalah gambar yang akan dibuat sebagai obyek dalam aplikasi. Selanjutnya pada pembuatan coding untuk memulai pembuatan aplikasi. Pengerjaan aplikasi media 3D masih tahap penyempurnaan pada tahap ini. Proses pelatihan memang sangat menarik karena begitu antusias peserta dalam membuat aplikasi ini.

### **Aplikasi**

Hasil aplikasi media 3D adalah sebagai berikut :





**Gambar Tampilan Menu Media 3D**

### **Tahap Testing**

Aplikasi yang sudah selesai di tampilkan dalam tahap testing ini untuk mengetahui seberapa jauh tingkat penyelesaian sehingga aplikasi tersebut dinyatakan sudah selesai. Aplikasi yang sudah selesai dan dikatakan layak akan diuji coba pada tahap implementasi. Tahap testing dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 29 Oktober 2016.

### **Tahap Implementing**

Tahap ini adalah akhir dari rangkaian pengabdian masyarakat. Tahap implementasi ini perwakilan guru-guru peserta pelatihan baik dari SDN 1 Langko maupun SDN 2 Langko yang diwakili masing-masing satu guru mempraktekkan aplikasi dalam proses pembelajaran dikelas.



**Gambar Proses Pembelajaran Menggunakan Aplikasi di SDN 1 Langko**

### **Simpulan**

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan dan hasil yang cukup memuaskan. Hasil pelatihan berupa aplikasi dapat digunakan oleh guru-guru hususnya sebagai media pendukung proses pembelajaran. Guru-guru dapat mengembangkan lagi aplikasi yang serupa dengan menggunakan materi yang lainnya.

### **Daftar Pustaka**

Ibanez, M.B., Garcia, J.J., Galan, S., Maroto, D., & Kloos, C.D, 2011, "Design and Implementation of a 3D Multi User Virtual World for Language Learning". International Forum of Educational Technology & Society (IFETS), 14 (4), 2-10. [http://IFETS.info/Journals/14\\_4/2.pdf](http://IFETS.info/Journals/14_4/2.pdf), 31 Januari 2015.

- Sumah, J., Al Fattah, H., 2011, “*Perancangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran 16 Tenses Bahasa Inggris dengan Menggunakan Macromedia Flash*”. Amikom Journal System.pdf, 26 Februari 2015
- Qomariyah, Siti Syafi’atul, 2015, “*The Effect of Using 2D Media on Listening Achievement*”. Jurnal Kependidikan LPPM IKIP Mataram. Volume 14. No 1 Maret 2015.
- Wahana, Komputer, 2007, “*Panduan Praktis: Lebih Mudah dan Indah Mendesain 3D dengan Adobe Illustrator CS3*”. Andi Publisher: Yogyakarta.