

Class Word Hunt : Interactive Media for Vocabulary Learning Using Macromedia Flash (Class Word Hunt : Media Interaktif untuk Mempelajari Kosakata Menggunakan Macromedia Flash)

Diniyatul Izzah Efendi¹⁾, Yuli Astutik ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: yuliasutik@umsida.ac.id

Abstract : *Vocabulary is a crucial aspect of language learning, yet teaching it effectively, particularly to young learners, remains challenging. Despite being able to write vocabulary correctly, many students struggle with pronunciation, necessitating engaging tools to enhance learning experiences. Existing studies emphasize the benefits of interactive media, such as Macromedia Flash, for effective teaching. However, traditional vocabulary teaching methods often fail to engage "digital natives" who thrive on technology-driven learning environments. This gap highlights the need for innovative, technology-based tools tailored to these learners. This article aims to address this issue by developing and evaluating "Class Word Hunt," an interactive learning application using Macromedia Flash to facilitate vocabulary acquisition among young learners. The development followed a structured methodology encompassing needs analysis, content selection, game design, development, and iterative testing. Results demonstrate the application's effectiveness in enhancing vocabulary learning, combining gamified features such as interactive challenges, visual and audio cues, and instant feedback systems.*

Keywords *Interactive Media; Vocabulary Learning; Gamified Education; Macromedia Flash*

Abstrak: *Kosakata merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa, namun mengajarkannya secara efektif, khususnya kepada pelajar muda, tetap menjadi tantangan. Meskipun mampu menulis kosakata dengan benar, banyak pelajar kesulitan dengan pelafalan, sehingga memerlukan alat bantu yang menarik untuk meningkatkan pengalaman belajar. Studi yang ada menekankan manfaat media interaktif, seperti Macromedia Flash, untuk pengajaran yang efektif. Namun, metode pengajaran kosakata tradisional sering kali gagal melibatkan "penduduk asli digital" yang berkembang pesat dalam lingkungan pembelajaran yang digerakkan oleh teknologi. Kesenjangan ini menyoroti perlunya alat bantu inovatif berbasis teknologi yang disesuaikan dengan pelajar ini. Artikel ini bertujuan untuk mengatasi masalah ini dengan mengembangkan dan mengevaluasi "Class Word Hunt," sebuah aplikasi pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash untuk memfasilitasi perolehan kosakata di kalangan pelajar muda. Pengembangan ini mengikuti metodologi terstruktur yang mencakup analisis kebutuhan, pemilihan konten, desain permainan, pengembangan, dan pengujian berulang. Hasil menunjukkan keefektifan aplikasi dalam meningkatkan pembelajaran kosakata, dengan menggabungkan fitur-fitur gamifikasi seperti tantangan interaktif, isyarat visual dan audio, dan sistem umpan balik instan.*

Kata Kunci *Media Interaktif; Pembelajaran Kosakata; Pendidikan Gamifikasi; Macromedia Flash*

I. PENDAHULUAN

Kosakata merupakan komponen penting dalam pembelajaran bahasa [1], yang berfungsi sebagai dasar untuk komunikasi yang efektif. Mengajarkan kosakata dapat menjadi hal yang sulit bagi banyak guru, khususnya dengan pelajar muda[2]. Namun, beberapa siswa kesulitan dalam mengucapkan kosakata meskipun mampu menulisnya dengan benar[3]. Oleh karena itu, diperlukan alat yang menarik untuk membuat pelajaran bahasa Inggris lebih menarik, salah satunya melalui penggunaan aplikasi multiguna yang menggunakan metode berorientasi objek[4]. Menurut media interaktif seperti Macromedia Flash memfasilitasi proses belajar mengajar secara efektif. [5], [6]

Dengan siswa di semua tingkat pendidikan menjadi bagian dari generasi pertama yang tumbuh dikelilingi oleh komputer, video game, perangkat seluler, dan gadget digital lainnya, metode pengajaran kosakata tradisional sering kali gagal menarik minat mereka.[7] Siswa-siswa ini umumnya disebut sebagai "Digital Natives." Dunia digital, termasuk permainan, sudah tidak asing lagi bagi penduduk asli digital karena interaksinya yang serba cepat[8], peluang untuk mengerjakan banyak tugas sekaligus, akses acak, pendekatan yang berpusat pada grafis, keterlibatan aktif, konektivitas, kesenangan, elemen imajinatif, dan hadiah instan[9]. Selama dekade terakhir, perangkat lunak multimedia interaktif telah menjadi yang terdepan dalam diskusi tentang pendekatan inovatif untuk mengajar bahasa asing[9], yang menawarkan potensi yang menarik untuk meningkatkan pembelajaran bahasa bagi guru dan siswa[10].

Untuk mengatasi tantangan ini, 'Class Word Hunt' menggabungkan kekuatan media interaktif dengan kemampuan Macromedia Flash[11]. Artikel ini membahas bagaimana 'Class Word Hunt' mengubah pembelajaran kosakata menjadi pengalaman yang menarik dan efisien bagi pelajar muda[12], [13].

II. METODOLOGI

Pengembangan 'Class Word Hunt' mengikuti proses terstruktur:

1. **Analisis Kebutuhan:** Memahami kebutuhan belajar siswa dan mengidentifikasi kategori kosakata target.
2. **Pemilihan Konten:** Menyusun daftar kata dan mengaturnya ke dalam kelompok tematik (misalnya, objek kelas)[14]
3. **Desain Game:** Aktivitas interaktif yang melibatkan pelajar dalam menemukan dan memahami kata.
4. **Pengembangan:** Menggunakan Macromedia Flash untuk menghidupkan desain dengan animasi, efek suara, dan interaktivitas.
5. **Pengujian dan Penyempurnaan:** Melakukan uji kegunaan dengan pelajar dan pendidik untuk memastikan keefektifan permainan.
6. **Desain dan Fitur 'Class Word Hunt'** dirancang untuk memikat pelajar dengan fitur-fiturnya yang dinamis.
7. **Pembelajaran yang Dimainkan:** Pelajari kosakata dengan mengklik item di kelas, dan dengarkan sambil mempelajari kosakata baru.
8. **Isyarat Visual dan Audio:** Visual animasi dan panduan pengucapan untuk memperkuat pengenalan dan ingatan kata.
9. **Tantangan Interaktif:** Permainan mini seperti mencocokkan gambar dengan pertanyaan yang diberikan.
10. **Sistem Umpan Balik:** Umpan balik instan pada papan skor[15]

Permainan ini dapat diterapkan dalam berbagai lingkungan pendidikan, termasuk:

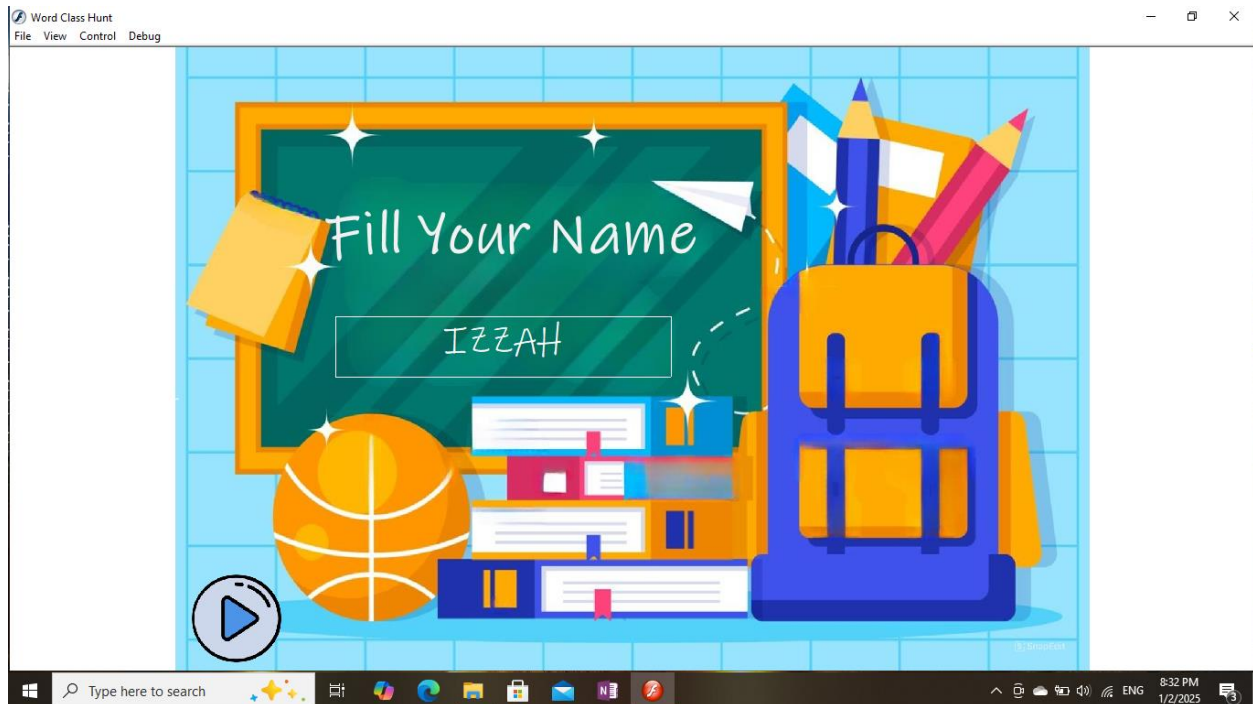
- **Penggunaan di Ruang Kelas:** Guru dapat mengintegrasikan 'Class Word Hunt' ke dalam rencana pelajaran sebagai alat bantu tambahan.
- **Belajar Mandiri:** Pembelajar dapat mengakses aplikasi di perangkat mereka untuk berlatih secara mandiri.
- **Lokakarya:** Pendidik dapat menggunakan alat ini dalam lokakarya bahasa untuk melibatkan peserta dalam kegiatan kelompok.

III. HASIL

ANTARMUKA CLASS WORD HUNT

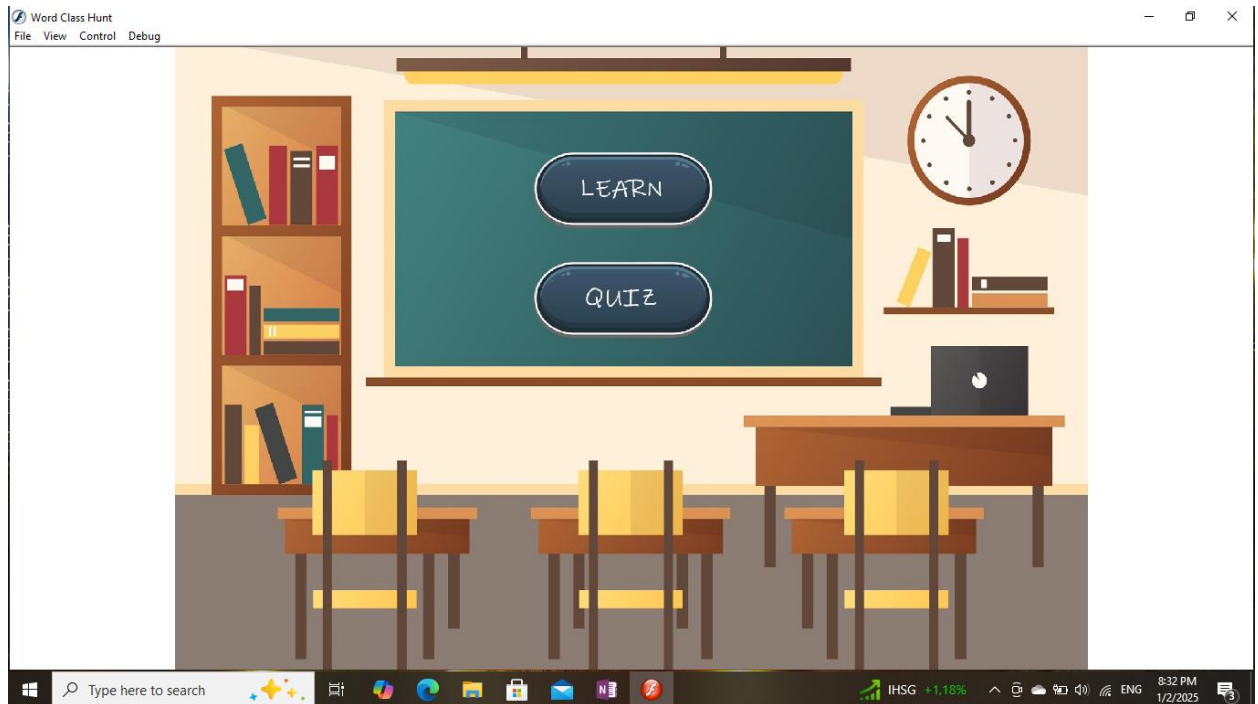
Pada bagian ini, antarmuka dan fungsi aplikasi Class Word Hunt dijelaskan, dengan fokus pada desain dan penggunaan praktisnya dalam meningkatkan penguasaan kosakata.

1. Sebelum memulai pembelajaran dan permainan interaktif, peserta diminta untuk memasukkan nama mereka dan mengklik tombol “Play” di sudut kiri bawah untuk memulai (lihat gambar 1).



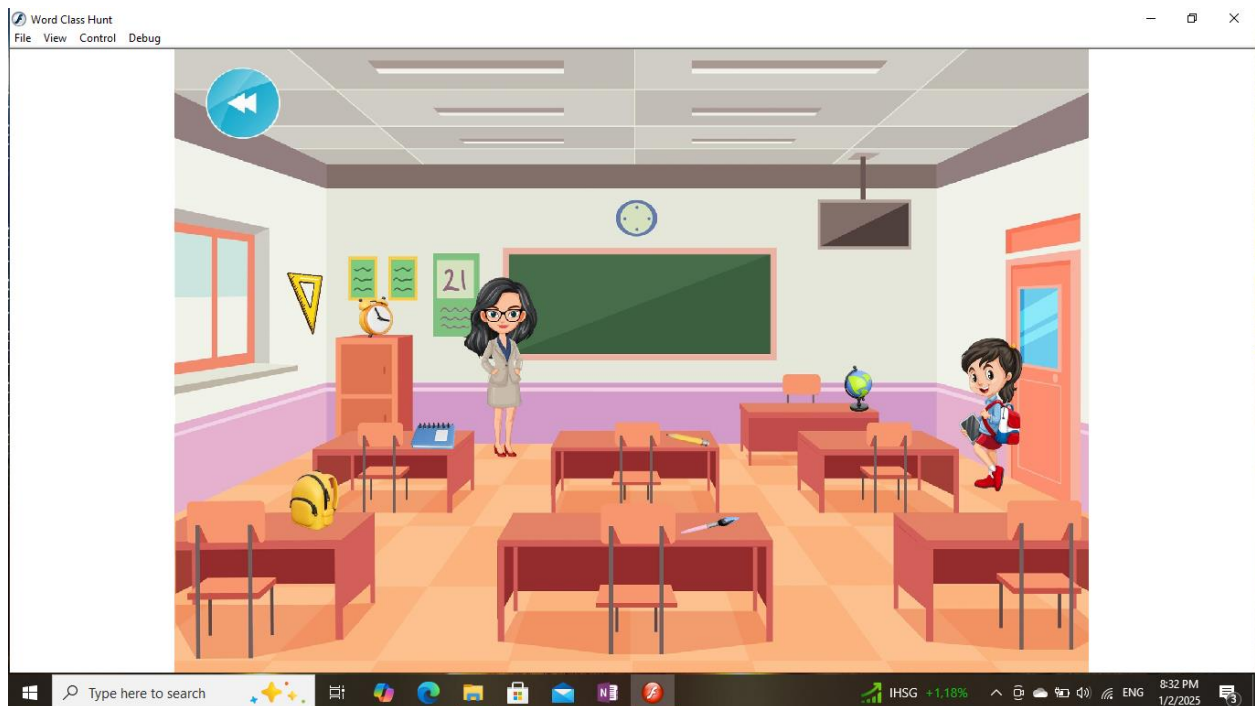
Gambar 1. Proses pengisian nama dan memulai permainan di Class Word Hunt

2. Pada halaman kedua (gambar 2), peserta akan menemukan dua pilihan menu: Belajar dan Kuis. Mereka harus terlebih dahulu memilih ‘Belajar’ untuk memperoleh kosakata lalu pilih ‘Kuis’ untuk mengevaluasi pengetahuan mereka.



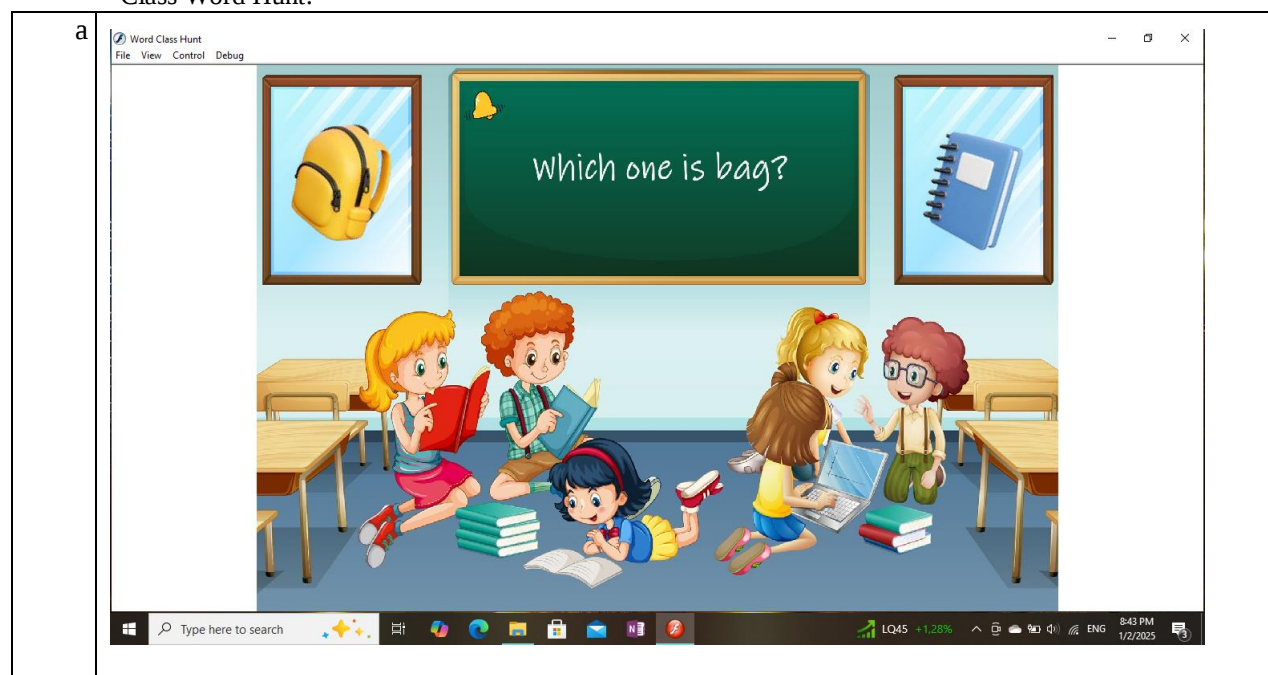
Gambar 2. Pembelajaran kosakata oleh peserta dan memulai kuis

3. Setelah mengklik opsi 'Pelajari', peserta akan dibawa ke ruang kelas tempat mereka dapat menemukan kosakata yang berhubungan dengan benda-benda sekolah sehari-hari. Benda-benda yang dapat dipindah seperti bola dunia, tas, pensil, dan lainnya. Peserta akan diberikan pengucapan audio dari nama-nama benda dalam bahasa Inggris dengan mengarahkan kursor ke benda-benda ini. Kemudian kembali ke layar sebelumnya dengan mengklik tombol "Kembali" di sudut kiri atas.



Gambar 3. Pengucapan audio dari nama-nama benda dalam bahasa Inggris yang disajikan kepada peserta melalui navigasi kursor pada benda-benda ini.

4. Pada 'Halaman Kuis' berikutnya, peserta akan mengikuti kuis interaktif yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman mereka terhadap kosakata yang telah dipelajari sebelumnya. Mereka cukup memilih gambar yang sesuai dengan instruksi dan kemampuan mengingat. Berikut ini adalah contoh kuis dari modul interaktif Class Word Hunt:



b



c





Gambar 4. A, B, C, D adalah contoh pilihan gambar pada aplikasi

5. Layar penutup memberikan peserta evaluasi yang cepat namun menyeluruh, menampilkan skor numerik mereka yang menyoroti pencapaian dan kemajuan mereka dalam perolehan kosa kata.



Gambar 5. Poin diberikan dan diakumulasikan untuk setiap respons yang benar yang dicatat selama kuis

IV. SIMPULAN

"Class Word Hunt" merupakan contoh potensi transformatif media interaktif dalam pendidikan. Dengan memanfaatkan Macromedia Flash, aplikasi ini mengubah pembelajaran kosakata menjadi pengalaman yang menarik dan berdampak, meningkatkan daya ingat dan sikap pelajar terhadap penguasaan bahasa. Fitur-fitur gamifikasi dan desain interaktifnya memenuhi preferensi penduduk asli digital, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Pengembangan di masa mendatang dapat mencakup perluasan basis data kata, pengintegrasian teknologi pembelajaran adaptif, dan personalisasi konten untuk memenuhi beragam kebutuhan pelajar, yang selanjutnya meningkatkan dampak pendidikannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama, saya mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tidak terhingga. Saya sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pembimbing saya atas bimbingan dan dukungannya yang sangat berharga. Selain itu, saya juga mengucapkan terima kasih atas dorongan dan kerja sama dari keluarga dan rekan-rekan saya, yang kontribusinya sangat membantu penyelesaian proyek ini dengan sukses.

REFERENSI

- [1] S. B. Suhaedi and H. Nanning, "Inspiring : English Education Journal," *Inspiring English Educ. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 69–81, 2019.
- [2] H. Susanto, "AN ANALYSYS ABOUT STUDENT'S TROUBLE IN ACQUISITION ENGLISH VOCABULARIES," *Pharmacogn. Mag.*, vol. 75, no. 17, pp. 399–405, 2021.
- [3] S. Tuhuteru *et al.*, "J . A . I : Jurnal Abdimas Indonesia," *Abdimas Indones.*, vol. 1, no. 2, pp. 26–32, 2021, [Online]. Available: <https://dmi-journals.org/jai/article/view/226>.
- [4] N. Yuliana, D. D. Pratiwi, and S. Anwar, "Pengembangan media interaktif matematika berbasis macromedia flash," *Nabla Dewantara J. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 2, pp. 50–60, 2020.
- [5] Y. G. H. Pramono, "Developing Interactive Multimedia Software for English Learning," *Magister Sci.*, no. 32, pp. 134–150, 2020.
- [6] U. Salam and N. Nurnisa, "Students' difficulties in learning vocabularies," *English Community J.*, vol. 5, no. 1, pp. 46–53, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.um-palembang.ac.id/englishcommunity/indexISSN2549-9009>.
- [7] A. Naderiheshi, "Review of Literature on Teaching English Vocabularies Through Games to Young Language Learners," *J. Lang. Teach. Res.*, vol. 13, no. 1, pp. 12–19, 2022, doi: 10.17507/JLTR.1301.02.
- [8] H. Al Fatta, Z. Maksom, and M. H. Zakaria, "Game-based learning and gamification: Searching for definitions," *Int. J. Simul. Syst. Sci. Technol.*, vol. 19, no. 6, pp. 41.1–41.5, 2020, doi: 10.5013/IJSSST.a.19.06.41.
- [9] T. Anisma, J. Prayoga, and S. A. Rahmah, "Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Macromedia Flash 8," *Djtechno J. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 103–114, 2023, doi: 10.46576/djtechno.v4i1.3272.
- [10] R. Hardiansah and Y. Astutik, "Rifky's Sea Animals Pop Up Book," *Pubmedia J. Pendidik. Bhs. Ingg.*, vol. 1, no. 4, p. 10, 2024, doi: 10.47134/jpbi.v1i4.688.
- [11] E. Susilawati, "Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar," pp. 45–56, 2023.
- [12] A. Firdausah and D. M. M. Sari, "Teaching Vocabulary to Young Learners using Flashcards," *Ilmu Budaya*, vol. 6, no. 2, pp. 719–724, 2022.
- [13] E. Wulandari, I. Annidya Putri, and Y. Napizah, "Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *J. Tonggak Pendidik. Dasar J. Kaji. Teor. dan Has. Pendidik. Dasar*, vol. 1, no. 2, pp. 102–108, 2022, doi: 10.22437/jtpd.v1i2.22834.
- [14] L. Fauziah, H. H., and V. Mawarni, "Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa menggunakan Media Dinding Kata," *Pros. Semin. Nas. Pendidik. STKIP Kusuma Negara*, pp. 1–10, 2019.
- [15] A. Ardana, D. Surani, and B. Sri Kurniawan, "Pemanfaatan Macromedia Flash 8 Sebagai Media

Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Sma,”
JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform., vol. 8, no. 2, pp. 2435–2439, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i2.9612.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.