

Rancangan Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Ke Indonesia Untuk Anak Usia Dini Berbasis Adobe Flash

Riyan Maulana¹, Risma Zaizafun Ismi², Lidiana³
^{1,2,3}STMIK Indonesia Banda Aceh
riyanmaulana@stmikiba.ac.id

Abstract

Information technology is used to control data, process, obtain, organize, store, and manipulate data to produce quality information. Humans cannot be separated from education which is education is actually an information activity. Education is important at the early age of children is English. English is one of the international languages used to communicate throughout the world. In addition, interactive and interesting learning media can help to attract children's interest in learning. Therefore, this research was conducted to produce an interactive design English learning media to Indonesian at the early age young learners using Adobe Flash.

Keywords: *Learning media, English, early age.*

Abstrak

Teknologi informasi digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Arti teknologi bagi dunia pendidikan seharusnya berarti tersedianya saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk program pendidikan. Manusia tidak akan bisa terlepas dari pendidikan dimana pendidikan itu sebenarnya juga merupakan kegiatan informasi. Pendidikan yang termasuk penting diajarkan sejak awal kepada anak adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris salah satu bahasa Internasional yang dipakai untuk berkomunikasi di seluruh dunia. Selain itu, media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik juga dapat membantu menarik minat belajar anak. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah rancangan animasi media pembelajaran bahasa inggris ke indonesia untuk anak usia dini yang bersifat interaktif menggunakan Adobe Flash. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan dan tes.

Kata kunci: *Media pembelajaran, bahasa inggris, anak usia dini.*

1. PENDAHULUAN

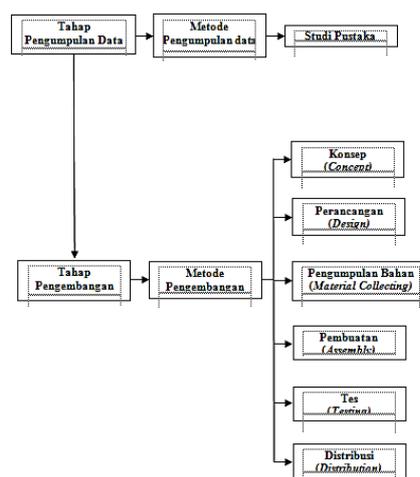
Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi diciptakan untuk memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan cepat, tepat dan akurat. Teknologi informasi digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas [1]. Dalam studi komunikasi, istilah media sering dilekatkan pada kata massa, massa media yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, internet dan lain sebagainya. Dalam bidang komunikasi sosial, istilah media dilekatkan dengan sosial atau disebut dengan media sosial atau ada yang menyebutnya jaring sosial, yang saat ini sangat digemari [2].

Manusia tidak akan bisa terlepas dari pendidikan dimana pendidikan itu sebenarnya juga merupakan kegiatan informasi. Pada media pendidikan, komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan media komunikasi seperti komputer, internet, email dan sebagainya yang dapat membantu terciptanya informasi yang tepat dan akurat. Pendidikan yang termasuk penting diajarkan sejak awal kepada anak adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris salah satu bahasa Internasional yang dipakai untuk berkomunikasi di seluruh dunia. Namun, yang sering terlihat disekitar kita masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam pemahaman kosakata bahasa inggris dikarenakan bahasa tersebut bukan merupakan bahasa sehari-hari mereka.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Kerangka Penelitian

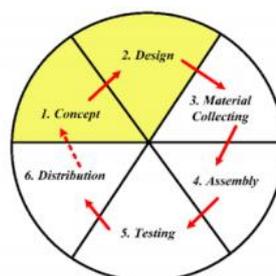
Adapun berikut ini merupakan kerangka penelitian yang menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah:



Gambar 1. Ilustrasi Kerangka Peneitian

2.2. Metode Pengembangan

Menurut Luther pengembangan aplikasi multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution (implementasi)*, seperti gambar berikut [3]:



Gambar 2. Model Pengembangan

2.3. Konsep Rancangan

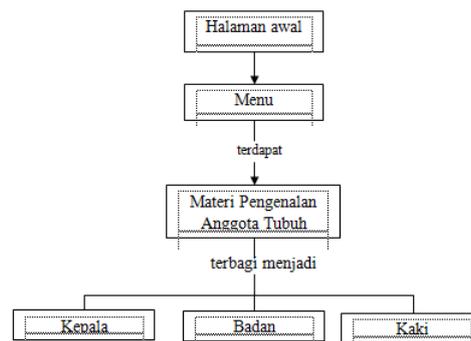
Berikut merupakan pendeskripsian dari konsep perancangan sebelum rancangan dibuat:

Tabel 1. Deskripsi Konsep Perancangan

Judul	Rancangan Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris ke Indonesia untuk Anak Usia Dini
Pengguna	Anak Usia Dini
Gambar	Menggunakan gambar yang dibuat sendiri dan berformat .jpg
Suara	Menggunakan file yang berformat .mp3
Animasi Teks	Animasi pada teks dibuat sendiri

2.4. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk memudahkan dalam pengambilan keputusan serta perincian yang mudah dipahami sehingga tidak adanya kesalahan dalam menjalankan sistem. Perincian tersebut dapat dilihat dari penggambaran struktur dibawah ini:



Gambar 3. Struktur Rancangan

2.5. Definisi Perancangan

Banyak definisi mengenai perancangan, salah satunya menurut [4] yang mengatakan bahwa perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

2.6. Animasi

Menurut [5] animasi adalah gambar yang bergerak dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan dengan kecepatan tertentu. Sedangkan menurut [6], lazimnya istilah animation diartikan kedalam bahasa Indonesia menjadi animasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata animasi diartikan sebagai bentuk rangkaian, lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak dilayar menjadi gerak.

2.7. Media Pembelajaran

Media didefinisikan sebagai cara mengomunikasikan informasi atau ide [7]. Media disebut juga sebagai pembawa informasi/pesan dari sumber informasi ke penerima, dan bila pesan itu ditujukan untuk mengubah perilaku penerima, maka media tersebut disebut media pembelajaran [5].

2.8. Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut [8] perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (maturation) yang berlangsung secara sistematis, progresif dan berkesinambungan baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

2.9. Adobe Flash

Pada setiap versinya. Flash yang dulunya milik Macromedia, kini telah Tidak dapat dipungkiri bahwa Flash merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat handal. Tidak heran jika perkembangannya, Flash melakukan banyak penyempurnaan bergabung dengan Adobe hingga melahirkan versi terbaru [4].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Rancangan

Hasil dari pengembangan dalam rancangan kali ini berupa sebuah animasi media pembelajaran yang berisi materi pengenalan anggota tubuh manusia secara umum untuk anak usia dini. Pengumpulan informasi ini dilakukan melalui studi pustaka dengan mempelajari teori-teori yang akan dijadikan landasan awal sebelum dilakukan sebuah rancangan.

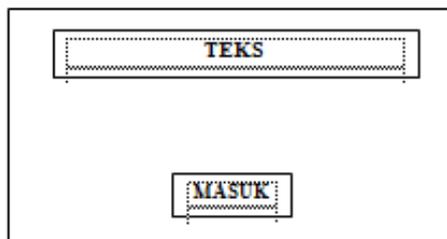
3.2. Tahap Konsep (*Concept*)

Tahap ini merupakan tahap awal dari rancangan yaitu menentukan konsep dari rancangan yang ingin dibuat. Konsep dari rancangan ini tertuju untuk anak usia dini serta hanya menggunakan aplikasi Adobe Flash.

3.3. Tahap Desain (*Design*)

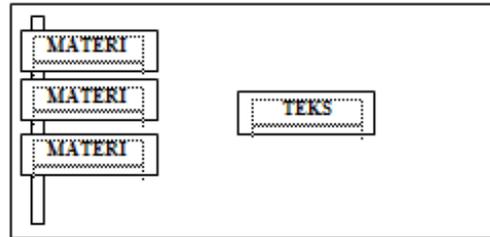
Tahap desain ini merupakan tahap yang berfungsi untuk mempersiapkan rancangan awal dari media pembelajaran yang akan dibuat.

a) Rancangan halaman awal



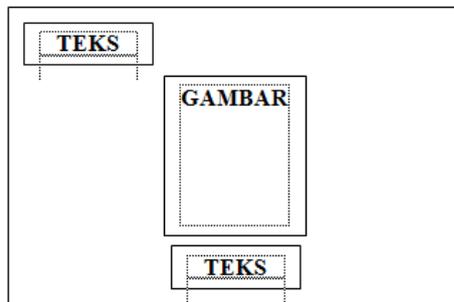
Gambar 4. Rancangan Halaman Awal

b) Rancangan halaman menu utama



Gambar 5. Rancangan Halaman Menu Utama

c) Rancangan halaman materi

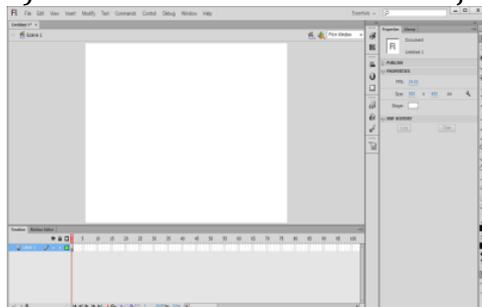


Gambar 6. Rancangan Halaman Materi

3.4. Tahap Pembuatan

Proses pembuatan media pembelajaran terdiri dari beberapa langkah sebelum dihasilkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk rancangan awal. Tahap tersebut terdiri dari tahap penentuan ukuran layar yang akan digunakan, tahap pembuatan *background*, pembuatan gambar, animasi, memasukkan teks materi yang telah dibuat dan memasukkan audio. Tiap-tiap tahapan diuraikan sebagai berikut:

a) Penentuan ukuran lembar kerja



Gambar 7. Lembar Kerja Awal

b) Halaman awal



Gambar 8. Halaman Awal

c) Pembuatan menu utama



Gambar 9. Tampilan Menu Utama

d) Pembuatan halaman materi



Gambar 10. Tampilan Halaman Materi

4. SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari rancangan ini adalah sebagai berikut:

- Rancangan ini dapat menjadi pelengkap dalam proses belajar mengajar karena cukup interaktif dan menarik.
- Rancangan ini dapat menjadi alternatif lain dalam proses belajar sehingga bisa dijadikan sarana untuk mempermudah guru dalam proses belajar mengajar.
- Penggunaan Adobe Flash menjadi pilihan yang tepat dalam pembuatan rancangan ini karena Flash dapat memuat animasi sebagai tutorial pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad. (2017). Dalam *Media Pembelajaran* (hal. 5,54). Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Jubilee Enterprise. (2020). Dalam *Dasar-Dasar Animasi Komputer* (hal. 1). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [3] Ladjamudin, A.-B. B. (2005). Dalam *Analisis & Desain Sistem Informasi* (hal. 39). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [4] Prabawati, T. A. (2008). Dalam *Seri Panduan Lengkap: Adobe Flash CS3 Professional* (hal. 1). Yogyakarta: CV Andi Offset.

- [5] Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwiningsih, N. N. (2017). Dalam Multimedia Pembelajaran yang Inovatif (hal. 40). Yogyakarta: Andi (Anggota IKAPI).
- [6] Sutopo, A. H. (2003). Dalam Multimedia Interaktif Dengan Flash (hal. 32). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [7] Wamalwa, E., & Wamalwa, E. (2014). Towards the Utilization of Instructional Media for Effective Teaching and Learning of English in Kenya. *Journal of Education and Practice* , 140.
- [8] Wardiana, W. (2002, Juli Selasa). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia , hal. 1.