

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS *MACROMEDIA FLASH 8*

Tiara Anisma¹, J Prayoga², Sabrina Aulia Rahmah³

1,3) Teknologi Informasi, Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Dharmawangsa, Indonesia

2) Sistem Informasi, Teknik Dan Ilmu Komputer, Universitas Dharmawangsa, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 23 Mei 2023

Revised: 13 Juni 2023

Accepted: 14 Juni 2023

ABSTRACT

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang terdapat di sekolah RA Nurul Ihsan Sei Baharu masih manual yang membuat santriwan/ti tersebut kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya penelitian ini penulis menciptakan aplikasi media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa inggris untuk anak usia dini berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai bahan ajaran dan belajar di sekolah RA Nurul Ihsan Sei Baharu. Penelitian ini dilakukan di RA Nurul Ihsan Sei Baharu yang beralamat Jl. Pahlawan Usman Umar No.133 Dusun IV Sei Baharu Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santriwan/ti yang berjumlah 44 orang (total seluruh). Instrumen penelitian dengan menggunakan observasi dengan penulis turun langsung mengajar di sekolah tersebut. Metode penelitian *Computer Based Intruction* (CBI), model pembelajaran berbasis komputer yaitu: Representasi isi, *Visualisasi*, Menggunakan warna yg menarik dengan menggunakan bantuan *software Macromedia flash 8*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran yang masih manual dengan media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa inggris untuk anak usia dini berbasis *Macromedia flash 8* terhadap hasil minat tarik belajar santriwan/ti di RA Nurul Ihsan Sei Baharu.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, *macromedia flash 8*, kosa kata nama-nama hewan, *computer based intruction*.

Abstract

The problem in this research is that the learning media in the RA Nurul Ihsan Sei Baharu school are still manual which makes the students less interested in participating in learning. With this research the authors created an interactive learning media application using English for early childhood based on Macromedia Flash 8. as teaching and learning materials at the RA Nurul Ihsan Sei Baharu school. This research was conducted at RA Nurul Ihsan Sei Baharu which is located at Jl. Pahlawan Usman Umar No. 133 Hamlet IV Sei Baharu, Hamparan Perak District, Deli Serdang Regency. The population in this study were all students, totaling 44 people (total). The research instrument used observation with the author directly teaching at the school. Computer Based Instruction (CBI) research method, computer-based learning models namely: Representation of content, Visualization, Using attractive colors using the

help of Macromedia Flash 8 software. Thus it can be concluded that there is a significant influence between learning models that are still manual and learning media interactive using English for early childhood based on Macromedia Flash 8 on the results of students' interest in learning at RA Nurul Ihsan Sei Baharu.

Keywords: *Interactive learning media, macromedoa flash 8, vocabulary of animal names, computer based instruction.*

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).



Corresponding Author:
Email : tiaraanisma16@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi yang semakin maju juga turut memberikan dampak nyata bagi dunia pendidikan. Pembelajaran bahasa Inggris di PAUD dapat menginspirasi anak melalui penggunaan media dalam belajar mengajar dan menarik perhatian anak sejak usia dini untuk meningkatkan motivasi belajar. Bahasa Inggris ditempatkan sebagai bahasa asing termasuk kedudukannya dalam kurikulum, hal ini dapat dijadikan parameter di sekolah bahwa bahasa Inggris dapat digunakan sebagai media pengajaran dan mata pelajaran.

Di masa kanak-kanak, mereka masih membutuhkan banyak hal untuk membiasakan diri dengan kosa kata baru dan mengungkapkan keinginan. Itusebabnya guru dan lingkungan sekolah mencari kondisi yang menguntungkan untuk pengenalan dan penggunaan bahasa asing di kelas dan di sekolah. Penjelasan pengenalan terhadap kosa kata (*vocabulary*) diatas yaitu peneliti ingin mengenalkan kosa kata bahasa inggris yakni nama-nama hewan untuk anak usia dini, jika dalam proses pengajaran guru menggunakan metode dakwah serta dibantu dengan media cetak untuk menunjang proses pengajaran dalam hal ini guru kurang kreatif dalam menyampaikan pembelajaran untuk anak usia dini yang mudah bosan dan tidak fokus jika media pengajaran hanya sebuah media cetak.

Dalam proses pembelajaran keberadaan media memiliki arti yang sangat penting, ketidakjelasan materi atau hal yang akan dijelaskan dalam kegiatan ini dapat didukung dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara. Kompleksitas materi yang disampaikan kepada anak usia dini dapat dikaitkan dengan media. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Inggris kepada anak usia dini memerlukan penerapan media belajar mengajar, yang dapat membantu anak usia dini dalam proses belajar mengajar, serta dapat membantu anak usia dini dengan mudah mengenali materi yang disajikan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah metode ilmiah untuk mengumpulkan informasi untuk tujuan dan penggunaan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Computer-Based Instruction* (CBI) yaitu metode pembelajaran terprogram dimana komputer digunakan sebagai alat atau media utama untuk menyampaikan materi kepada siswa. [5] Ada beberapa model pembelajaran komputasi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yakni :

1. Penyajian konten (*e-learning*) tidak hanya menerjemahkan teks dalam buku atau modul dalam pembelajaran *online*, tetapi memilih materi yang benar-benar mewakili *e-learning*.
2. Gambar video dan animasi dua dimensi dan tiga dimensi (*3D Multimedia*), dokumen dikemas dalam bentuk *multimedia* yang berisi Teks, animasi, suara dan video sesuai dengan persyaratan dokumen.
3. Tampilan dalam bentuk *mock-up* dibuat dengan teknologi *high-definition digital design* yang mendukung bahasa sistem komputer apapun dengan menggunakan warna yang sempurna atau menarik dan grafis *high-definition*.

2.2 Animasi

Animasi adalah gambar bergerak, dimana dapat membuat sebuah gambar ataupun tulisan menjadi terlihat hidup karena memiliki gerakan. Gerakan inilah yang merupakan salah satu daya tarik dari media *animasi*. [1]

2.2.1 Fungsi Animasi

Prasarana, kelemahan fisik dan banyak lagi kendala yang menyebabkan tidak semua ide dapat diwujudkan dengan teknik sinematografi konvensional. Misalnya adegan runtuhnya bangunan bertingkat, adegan memasuki lubang jarum, adegan memasuki liang semut, kamera mewakili mata orang yang sedang terjatuh dari tebing jurang, terlalu beresiko bagi keselamatan jiwa, dan jika dipaksakan tentu memakan biaya yang besar untuk mereka teknik pengambilannya. Dalam situasi inilah gambar animasi (rekaan) diperlukan yang banyak dipakai dan berfungsi di berbagai macam media seperti:

1. Film layar lebar
2. Film animasi series
3. TVC / TV Commercial / Iklan

2.3 Multimedia

Multimedia adalah gabungan lebih dari satu media dalam suatu bentuk komunikasi. Menurut Lancien, *multimedia* pada masa kini merujuk pada penggabungan dan pengintegrasian media, seperti teks, animasi, grafik, suara, video ke dalam sistem komputer. Akhir-akhir ini konsep multimedia semakin populer dengan munculnya monitor komputer beresolusi tinggi, teknologi video dan suara serta usaha peningkatan memproses komputer pribadi. Sebagai contoh sekarang sudah terdapat komputer *desktop* yang bisa merekam suara dan video, memanipulasi suara serta gambar untuk mendapatkan efek khusus, memadukan dan menghasilkan suara serta video, menghasilkan berbagai jenis grafik termasuk animasi, dan mengintegrasikan semua ini ke dalam satu bentuk multimedia.

Multimedia merupakan gabungan data, suara, video, *audio*, animasi, grafik, teks dan bunyi-bunyian yang mana gabungan elemen-elemen tersebut mampu dipaparkan melalui komputer.[2]

2.4 Macromedia Flash 8

Macromedia flash versi terbarunya adalah Macromedia Flash Profesional 8 yang dikemas dalam satu paket dengan nama Macromedia All in One. Pada awalnya software ini diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (online). Tetapi pada perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi berupa game, media pembelajaran atau bahan ajar seperti kuis atau simulasi. Pada versi terbarunya ini dilengkapi berbagai fasilitas yang mampu meningkatkan kinerja pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun dan presentasi.[5]

Macromedia Flash professional 8 merupakan sebuah program aplikasi standar yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional Macromedia yang merupakan aplikasi yang dipakai dan digunakan untuk merancang grafis animasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan yakni Media pembelajaran menggunakan bahasa inggris yang di sampaikan oleh guru dengan cara lisan dan melihatkan gambar melalui media poster serta menulis nama hewan di papan tulis agar anak didik bisalebih jelas membacanya yang disediakan oleh pihak sekolah.

Tabel 1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

NO	Permasalahan	Bagian	Pemecahan
1	Media pembelajaran menggunakan bahasa inggris yang di sampaikan oleh guru dengan cara lisan dan melihatkan gambar hewan hanya melalui poster.	Guru	Membuat Media Pembelajaran interaktif sebagai media para guru untuk mempermudah menjelaskan suatu materi agar tidak membosankan untuk anak

3.2 Hasil Tampilan Aplikasi

Berdasarkan penjelasan mengenai *flowchart* dan rancangan antarmuka keluaran sistem yang telah dirancang pada penjelasan sebelumnya, maka hasil penelitian “Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Macromedia Flash 8*” di implementasikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Implementasi Halaman Loading

Halaman Loading adalah tampilan awal media pembelajaran. Tampilan *Loading* media pembelajaran memiliki musik dan berisi teks serta *animation* gerak di halaman *loading* tersebut.



Gambar 1. Implementasi Halaman *Loading*

2. Implementasi Halaman Utama

Halaman utama memiliki animasi dan tiga *button* pilihan yaitu materi kosakata nama hewan, *profile*, *exit*. Demikian masing-masing memiliki fungsi untuk memindahkan kelayar berikutnya.

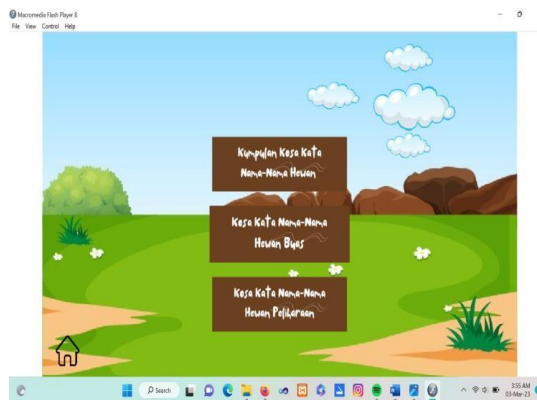


Gambar 2. Implementasi Halaman Utama

3. Implementasi Halaman Menu Materi

Halaman menu materi memiliki animasi dan tiga *button* pilihan materi yang ingin dibahas untuk pembelajaran ke anak-anak dan *button home* untuk kembali ke halaman

utama.



Gambar 3. Implementasi Halaman Menu Materi

4. Implementasi Halaman utama isi

Halaman utama isi berisi beberapa nama-nama hewan, tombol *button next* untuk lanjut melihat bagian isi, tetapi penulis memiliki cara lain untuk melihat pembahasan materi yakni dengan meng-klik satu kosa nama hewan untuk melihat isi pembahasan materi. *Button home* berfungsi untuk kembali ke halaman menu materi.



Gambar 4. Implementasi Halaman Utama Isi

5. Implementasi Halaman Isi Materi

Halaman isi materi berisi pembahasan tombol *button next* untuk lanjut ke halaman materi selanjutnya, *button back* untuk kembali ke halaman utama isi, *button home* untuk kembali ke halaman menu materi, *button sound* untuk mengeluarkan suara hewan, *button* kosa kata nama hewan menggunakan bahasa indonesia untuk membantu anak-anak dalam membaca karena terdapat suara didalamnya, *button* kosa kata nama hewan bahasa inggris untuk membantu anak-anak dalam menyebut kosa kata nama hewan (*vocabulary*) menggunakan bahasa inggris karena terdapat suara

didalam *button* tersebut.



Gambar 5. Implementasi Halaman Isi Materi

6. Implementasi Halaman Isi Kumpulan Kosa Kata Nama Hewan

Halaman isi kumpulan kosa kata nama hewan berisi beberapa gambar hewan dan kosa kata nama-nama hewan didalam halaman serta suara disetiap *button* kosa kata nama hewan tersebut. *Button home* untuk kembali kehalaman menu materi.



Gambar 4.6 Implementasi Halaman Isi Kumpulan Kosa Kata Nama Hewan

7. Implementasi Halaman Profile

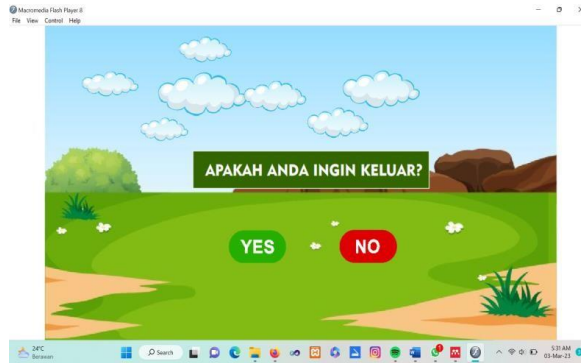
Halaman *Profile* berisi tentang identitas peneliti dalam menciptakan media pembelajaran ini, tombol *button home* untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 4.7 Implementasi Halaman Profile

8. Implementasi Halaman *Exit*

Halaman *Exit* memiliki 2 *button* opsi yakni *NO* dan *YES* yang memiliki fungsi masing-masing setiap *button*. Jika ingin mengakhiri media pembelajaran maka klik *button YES*, sedangkan ingin menetap didalam mediamaka klik *button NO*.



Gambar 4.8 Implementasi Halaman *Exit*

3.3 Pengujian

Berdasarkan analisa dan rancangan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa inggris untuk anak usia dini berbasis *macromedia flash 8* telah direalisasikan, maka perlu dilakukan berbagai pengujian untuk mengetahui cara menggunakan mediapembelajaran agar media pembelajaran ini dapat digunakan dengan optimal.

Tabel 1. Pengujian Media Pembelajaran

NO	Asset yang diuji	Hasil yang diharapkan	Hasil akhir
1	Gambar	Gambar-gambar yang terdapat didalam media bisadiubah menjadi <i>gift</i> atau animasi agar anak-anak tertarik dalam melihat media tersebut	Sesuai
2	<i>button home, next, back</i>	<i>Button</i> yang terdapat didalam media bisa dipergunakan dengan nyaman oleh pengajar atau pengguna lain nya.	Sesuai

3	<i>Button sound</i>	<i>Button sound</i> yang terdapat didalam media bisa mengeluarkan suara yang jelas agar anak-anak bisa mendengarkan dengan jelas tetapi bagi pengajar juga menjelaskan kembali materi yang terdapat didalam media tersebut supaya anak-anak lebih mengerti.	Sesuai
---	---------------------	---	--------

4. SIMPULAN

Berdasarkan dari bahasan di atas dijelaskan proses perancangan animasi untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa inggris, dan berdasarkan pembahasan dan evaluasi setiap bab, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa inggris untuk anak usia dini menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8*.
2. Efektifitas media pembelajaran interaktif ini dirancang dirancang untuk menguji pemahaman dan pengetahuan materi dengan gambar, teks, suaradan untuk animasi diperlukan imajinasi untuk dapat membuat gambar Animasi menjadi menarik dan tidak membosankan bagi anak usia dini.
3. Mempublikasikan aplikasi media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa inggris untuk anak usia dini berbasis *Macromedia Flash 8* berbentuk *Flash Player*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Dharmawangsa yang telah memberikan kesempatan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Astriyani. (n.d.). *Pudarnya Penggunaan Bahasa Indonesia pada Kalangan Generasi Millenial. Bisnis Berbasis E-Commerce*, P., Huda, B., & Priyatna, B. (2019). *Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk* (Vol. 1, Issue 2).
- Chairiyani, I., Panca, S., & Bekasi, S. (2015). *HUBUNGAN ANTARA PENGUASAAN VOCABULARY DENGAN READING ABILITY PARA KARYAWAN PT. AMMI BOGOR* (Vol. 9, Issue 1). www.nwlg.org/pages/
- Fachri, B. (2019). PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF BELAJAR BERHITUNG BERBASIS MULTIMEDIA PADA TK-IT AL WASHLIYAH KLAMBIR LIMA HAMPARAN PERAK. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1).
- Hermansyah, H. (2021). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Unsur Kimia dengan Metode Computer Based Instruction (CBI). *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 9(3).
- Irsyad, H. (2018). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Perumahan DiKota Palembang Berbasis Web Mobile (Studi Kasus Pt. Sandaran Sukses Abadi). *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 3(1), 9-18.
- Jurnal, H., Saepulloh, A., & Adeyadi, M. (2019). JURNAL MANAJEMEN DAN TEKNIK INFORMATIKA APLIKASI SCANNER BERBASIS ANDROID UNTUK MENAMPILKAN DATA ID CARD MENGGUNAKAN BARCODE. *JUMANTAKA*, 03, 1.
- Khairi, H. (2018). *Husnuziadatul Khairi KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DARI 0-6 TAHUN*. 2(2).
- Lingga, G., Kusuma, A., Sekolah, P., & Desain Bali, T. (2019). PEMANFAATAN ANIMASI PROMOSI DALAM MEDIA YOUTUBE. In *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)* (Vol. 2). <https://cashbac.com>
- Marisyah, A., Pendidikan Sejarah, J., Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, P., Pascasarjana, P., Negeri Padang, U., Bimbingan Konseling, J., & Ilmu Pendidikan, F. (n.d.). *PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA TENTANG PENDIDIKAN*.
- Marjuni, A., & HARUN Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar Jl Yasin Limpo No, H. H. (n.d.). *PENGGUNAAN MULTIMEDIA ONLINE DALAM PEMBELAJARAN: Vol. III* (Issue 2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Qori Fatima, W., Khairunisa, L., Chandra Priatna, D., Prihatminingtyas, B., & Tribhuwana Tungadewi Malang, U. (2019). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA GAME PADA PANTI ASUHAN AL MAUN DI DESA NGAJUM. *Seminar Nasional Sistem Informasi*.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Rosaly, R., Prasetyo, A., & Kom, M. (n.d.). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*.
- Satria, Welnof, and Sabrina Aulia Rahmah. "Prognosis Jumlah Mahasiswa Baru Menggunakan Backpropagation Algorithm Pada Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Dharmawangsa." (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi* 5.2 (2021): 157-162.
- Sembiring, A. S., & Tampubolon, K. (2022). *Pembelajaran Operasi Hitung Aritmatika Sosial dengan menerapkan Metode Computer Based Instruction (CBI) pada Panti Asuhan Talenta Delpita Meda Oleh: Pembelajaran Operasi Hitung Aritmatika Sosial dengan menerapkan Metode Computer Based Instruction (CBI) pada Panti Asuhan Talenta Delpita Medan* (Vol. 04, Issue 02).
- Setiyowati, S., & Siswanti, S. (2021). Perancangan Basis Data.

- Soufitri, F. (n.d.). PERANCANGAN DATA FLOW DIAGRAM UNTUK SISTEM INFORMASI SEKOLAH (STUDI KASUS PADA SMP PLUS TERPADU).
- Sudrajat, D., & Kartanegara, U. K. (2021). PENGEMBANGAN MATERI PENGAJARAN BAHASA INGGRIS BERDASARKAN PENDEKATAN LINGUISTIK KONTRASTIF. In *Jurnal Intelegensia* (Vol. 6, Issue 1).
- Syamsiah, S. (2019). Perancangan *Flowchart* dan *Pseudocode* Pembelajaran Mengenal Angka dengan Animasi untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86-93.
- Sudrajat, D., & Kartanegara, U. K. (2021). PENGEMBANGAN MATERI PENGAJARAN BAHASA INGGRIS BERDASARKAN PENDEKATAN LINGUISTIK KONTRASTIF. In *Jurnal Intelegensia* (Vol. 6, Issue 1).
- Ula Al Etivali, A., & Bagus Kurnia PS Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Surabaya alexbagus, A. M. (n.d.). *Pendidikan Pada Anak Usia Dini*.
- Ulfatihmah, H. (2020). *Implementasi Tabungan Baitullah iB Hasanah dan Variasi Akad pada PT. BNI Syariah Kantor Cabang Pekanbaru* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).