

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MENGENAI BUAH, SAYURAN, DAN BINATANG

Anita Santoso

Fakultas Teknik / Jurusan Teknik Informatika Program Multimedia
anitasantoso91@gmail.com

Abstrak

Beberapa anak usia empat sampai dengan tujuh tahun belum mengenal buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris. Anak belum mengenal buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris dikarenakan konsentrasi anak saat belajar di sekolah terpecah dengan adanya teman yang mengajak berbicara atau bermain sehingga penjelasan dari guru tidak begitu diperhatikan. Hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara kepada guru sekolah. Sekolah yang dijadikan analisis ada 12 sekolah. Selain itu, keadaan anak saat berada di rumah, anak cenderung bermain dengan gadget atau komputer daripada belajar. Hal ini terbukti dari hasil analisis, pada saat dilakukan wawancara, anak tidak mau dan ingin diajak bermain terlebih dahulu, baru kemudian mau untuk diajak berbicara dan wawancara. Dari hasil analisis 60% dari 15 anak yang dijadikan objek analisis lebih suka belajar di rumah. Serta anak di berikan soal berupa gambar untuk mengetahui apakah anak sudah mengerti buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris. Hasil analisis yang diperoleh, anak paling suka dengan buah apel, anggur, dan pisang buah yang lain ada yang dijawab dengan benar tetapi dengan Bahasa Indonesia. Jenis sayuran yang diketahui anak dari hasil analisis adalah kentang. Untuk hewan yang dijadikan analisis anak mengetahui semua hewan yang dijadikan soal dalam analisis. Dari hasil analisis tersebut aplikasi pembelajaran dibuat untuk membantu anak tertarik dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris serta menambah pengetahuan anak yang belum mengenali nama buah, sayur, dan binatang dalam Bahasa Inggris. Desain yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran didasari dari analisis yang ditujukan pada anak. Desain yang digunakan adalah desain vector, karena rata-rata 10 dari 15 anak memilih desain vector. Desain vector dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator CS6, sedangkan hasil desain diimplementasikan dengan Adobe Flash Professional CC 2014, dan Adobe Premiere Pro CS6. Media pembelajaran ini telah melewati proses uji coba dan evaluasi dengan mengujicobakan aplikasi kepada tiga orangtua, dua guru, dan juga tiga anak usia empat sampai dengan tujuh tahun. Sebelum menjalankan media pembelajaran, anak diwawancarai untuk mengetahui pengetahuan anak mengenai buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris, begitu pula setelah menjalankan media pembelajaran, anak diberikan soal yang sama serta. Dari soal tersebut dapat dilihat bahwa anak dapat lebih mengenali nama buah, sayur, dan binatang dalam Bahasa Inggris setelah menjalankan aplikasi. Ada anak yang ingin bermain ketika melihat peneliti datang. Aplikasi telah berhasil dibuat dan berfungsi sebagai aplikasi yang membantu dalam pengenalan buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris kepada anak usia empat sampai dengan tujuh tahun. Pengembangan aplikasi untuk selanjutnya adalah dengan membuat aplikasi pembelajaran materi lain, serta permainan berlevel (mudah, sedang, sulit), dan dapat diaplikasikan pada *gadget* atau tablet.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, buah, sayur, binatang.

Abstract

Some children aged four to seven years are not familiar with fruits, vegetables, and animals in English. Children are not familiar with fruits, vegetables, and animals in English due to the concentration of children currently studying in school divided by the friend who invited talk or play so that the explanation of the teacher is not so considered. It is known based on the results of interviews with school teachers. Analysis of existing schools that serve 12 schools. Moreover, the situation of children while at home, children tend to play with gadgets or computers rather than learning. This is evident from the results of the analysis, at the time of the interview, the child does not want to and want to play first, and then want to talk to and interview. From the analysis of 60% of the 15 children who made the object of analysis prefer to learn at home. And children are given about an image to determine whether the child has understood fruit, vegetables, and animals in English. The results of the analysis, the child most like apples, grapes, bananas and other fruits there were answered correctly but with Indonesian. Types of vegetables are known to the child of the results of the analysis is the potato. Animals used for the analysis of child knows all about the animals used in the analysis. From the analysis of learning application created to help children interested in learning English as well as increase the knowledge of children who do not recognize the name of the fruit, vegetables, and animals in English. The design used in the manufacture of analysis based instructional media aimed at children. The design is the design vector, since an average of 10 of the 15 children chose the design vector. Vector design created using Adobe Illustrator CS6, while the results of the design is implemented with Adobe Flash Professional CC 2014, and Adobe Premiere Pro CS6. This learning media has gone through the process of testing and evaluation to test the application of the three parents, two teachers, and also three children aged four to seven years. Before running a medium of learning, children were interviewed to determine the child's knowledge about fruits, vegetables, and animals in English, as well as running a medium of learning, children are given the same problem as well. Of that question can be seen that the child can better recognize the name of the fruit, vegetables, and animals in English after running the application. There are children who want to play when looking at the researcher came. The application has been successfully created and serves as an application that helps in the introduction of fruits, vegetables, and animals in English to children aged up to seven years Empa. Application development to the next is to create a learning applications other materials, as well as game-level (easy, medium, hard), and can be applied to the gadget or tablet.

Keyword : learning application, english, fruit, vegetables, animals

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk komunikasi, di mana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkannya

suatu pengertian baik secara lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka. Pengenalan bahasa lebih dini diperlukan untuk memperoleh keterampilan bahasa yang baik (Adamson, 2002; Schegloff, 2001).

Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di sekolah x, anak usia empat sampai dengan tujuh tahun masih belum memahami mengenai buah, sayuran, dan binatang dalam Bahasa Inggris. Topik ini dipilih karena Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, sehingga pengenalan Bahasa Inggris sejak dini mengenai hal tersebut akan menjadi lebih mudah bagi anak untuk memahami hal – hal baru. Media ajar yang digunakan dari sekolah yang sudah di observasi adalah dengan menggunakan buku atau dengan menggunakan gambar. Kebanyakan dari anak – anak sulit untuk memahami karena bermain sendiri dengan teman – temannya. Untuk membantu anak mengatasi masalah tersebut adalah dengan dibuatnya media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris mengenai buah, sayuran, dan binatang yang disertai dengan pendamping atau guru.

METODE PENELITIAN

Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

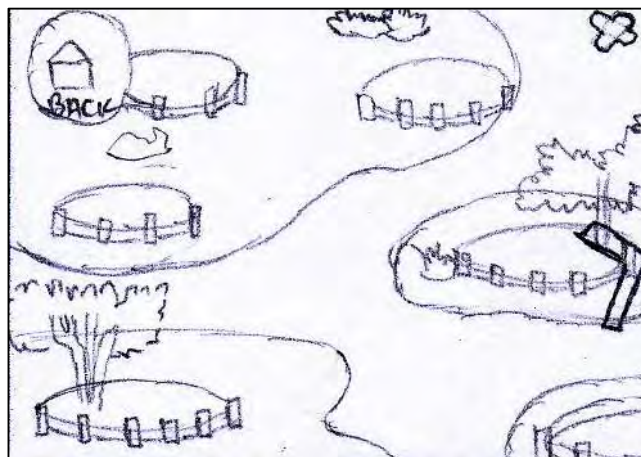
- **Studi Literatur**
Bab ini dilakukan pencarian dan pengumpulan data mengenai hal yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Inggris mengenai buah, sayuran, dan binatang. Pencarian dan pengumpulan data diperoleh dari buku, internet, sekolah-sekolah tertentu yang sudah diobservasi, dan sumber-sumber referensi lainnya.
- **Analisis**
Bab ini berisi tentang pengidentifikasian masalah yang terjadi serta pemecahan masalah yang didapat melalui analisis yang telah dilakukan.
- **Desain**
Bab ini memberikan desain pada hasil analisis yaitu: desain tampilan, desain animasi, serta suara agar mudah dimengerti dan mudah dioperasikan oleh pengguna (anak-anak).
- **Implementasi**
Bab ini mengimplementasikan hasil desain dalam proses pembuatan dan menjadikannya sebuah media interaktif yang akan diuji cobakan kepada pengguna.
- **Uji coba dan Evaluasi**
Pengujian aplikasi dilakukan secara verifikasi dan validasi yang merupakan tahap terakhir yang dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi ini benar-benar siap untuk digunakan dan bebas dari *error*.
- **Dokumentasi**
Dokumentasi dibuat dari tiap tahap, mulai dari studi literatur, analisis, hingga uji coba, dan evaluasi. Dokumentasi ini akan disusun sebagai laporan tugas akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis sistem dilakukan dengan cara studi literatur dan wawancara dengan guru, orangtua, dan anak usia empat sampai dengan tujuh tahun. Wawancara dilakukan terhadap tiga guru sekolah, lima orangtua, dan 15 anak usia empat sampai tujuh tahun pada 12 sekolah baik sekolah negeri, swasta, dan internasional. Sekolah-sekolah yang dijadikan objek untuk analisis adalah SDN Rangkah I, SDN Barata Jaya, SDN Rangkah VII, SDK St. Theresia I, SD St. Theresia-Balikpapan, TK Santa Loren, TK Mutiara Bangsa-Madiun, E-Reat School, SD Budi Yakin, TK Godwins School, Xin Zhong School, Elyon Internasional School.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru, orangtua, dan anak untuk membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk interaktif perlu memperhatikan beberapa hal seperti penggunaan warna, kalimat perintah yang sederhana dan jelas, penggunaan suara, jenis gambar yang digunakan, macam buah, sayur, dan binatang yang digunakan. Hasil analisis tersebut akan dijadikan dasar dalam perancangan desain *interface* dan desain sistem.

Pada desain *interface*, terdapat desain karakter, elemen *interface*, desain halaman. Desain halaman meliputi sebelas halaman (halaman home, halaman menu utama, halaman supermarket, halaman pilihan game supermarket, halaman game *mom's list*, halaman game *missing name*, halaman *jumble word*, serta ada juga halaman kebun binatang, halaman pilihan game bintang, halaman *animal riddle*, halaman *sound of zoo*.). Contoh gambar desain salah satu halaman dapat dilihat pada Gambar 1.

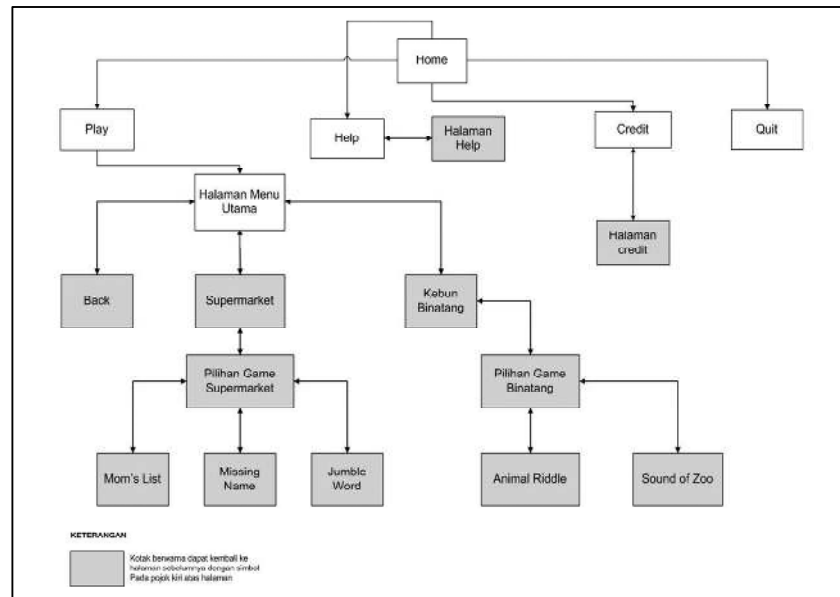


Gambar 1. Desain halaman kebun binatang

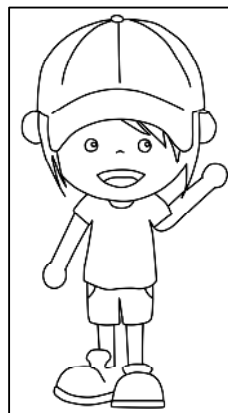
Media pembelajaran Bahasa Inggris terdiri dari sebelas halaman yang terhubung antar halamannya. Sebelas halaman tersebut adalah halaman home, halaman menu utama, halaman supermarket, halaman pilihan game supermarket, halaman game *mom's list*, halaman game *missing name*, halaman *jumble word*, serta ada juga halaman kebun binatang, halaman pilihan game bintang, halaman

animal riddle, halaman *sound of zoo*. Hubungan antar halaman tersebut dapat dilihat dalam *interface flow diagram* pada Gambar 2. Desain karakter dibuat berupa gambar kartun perempuan berambut panjang dan diikat, memakai topi menggunakan warna yang menarik. Karakter ini bernama Emmy yang memiliki sifat baik, pintar dan rajin. Emmy menggunakan baju kasual untuk memberi kesan santai dan tidak memberi banyak detail untuk menghindari terganggunya fokus anak. Emmy digunakan sebagai icon dari media pembelajaran dalam aplikasi ini.

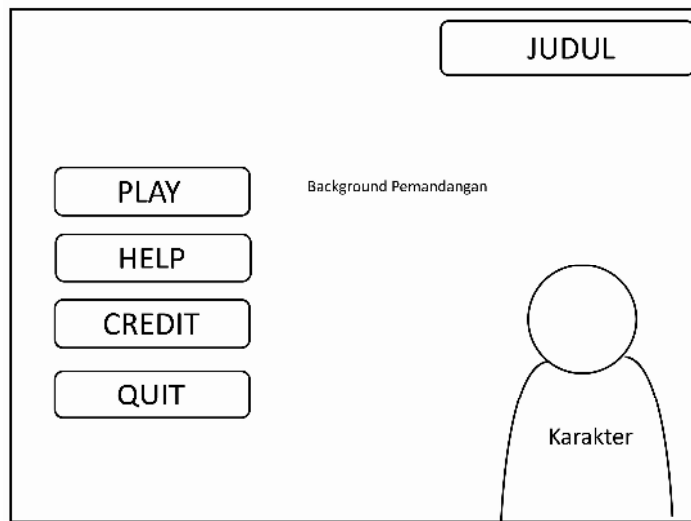
Desain interface pada aplikasi ini terdiri dari desain warna, bentuk, tipografi, suara dan desain screen. Warna dominan yang digunakan pada aplikasi ini adalah warna-warna cerah. Jenis font yang digunakan dalam aplikasi ini adalah slab serif dan san serif. Font jenis slab serif bertujuan agar tulisan dapat terbaca dengan baik. Sedangkan font jenis san serif bersifat santai. Font yang digunakan untuk judul media pembelajaran adalah DK Crayon Crumble, sementara font yang digunakan untuk konten adalah Cooper Std. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan suara, seperti *sound effect*, pemberian instruksi (rekaman). Selain itu terdapat rancangan tata letak elemen-elemen desain tersebut yang contoh desainnya dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 2. Interface Flow Diagram

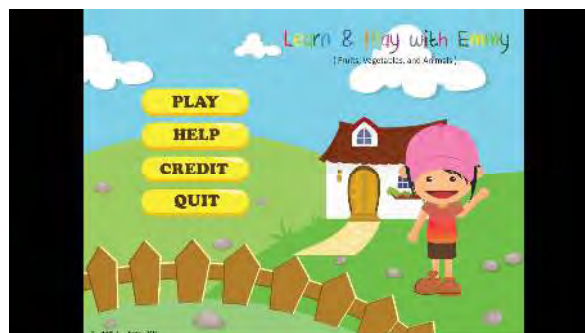


Gambar 3. Desain karakter Emmy



Gambar 4. Desain halaman menu utama

Hasil dari tahap desain tersebut kemudian diimplementasikan secara vektorisasi dengan menggunakan Adobe Illustrator CS5. Hasil implementasi halaman home dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Implementasi halaman home

Pada halaman menu utama terdapat tiga jenis tombol, yaitu tombol back berupa panah di depan gambar rumah, tombol supermarket, dan tombol zoo. Contoh implementasi halaman menu utama dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Implementasi halaman menu utama

Pada halaman Mom's List terdapat sebuah catatan yang digunakan dalam proses permainan yaitu dengan mencari buah dan sayur yang ada dalam catatan.. Contoh implementasi halaman Mom's List dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Implementasi halaman Mom's List

Sedangkan, untuk implementasi aplikasi (pengcodingan), navigasi antar *screen*, dan animasi digunakan Adobe Flash Professional CC2014 dengan Actionscript 3.0. Setelah aplikasi selesai dibuat, selanjutnya dilakukan uji coba yang meliputi verifikasi dan validasi. Uji coba verifikasi ditujukan untuk memeriksa program bebas dari *error*. Proses verifikasi dilakukan pada setiap halaman. Proses ini meliputi pengecekan halaman yang ditampilkan hingga pengecekan interaksi yang dilakukan oleh user. Setelah aplikasi bebas dari *error*, maka uji coba dilanjutkan dengan uji coba validasi. Validasi dilakukan dengan uji coba aplikasi terhadap guru, orang tua, dan anak usia empat sampai dengan tujuh tahun untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat dijadikan media pembelajaran tambahan atau tidak. Sedangkan, validasi penggunaan aplikasi oleh anak usia empat sampai dengan tujuh tahun bertujuan untuk melihat reaksi dan efek penggunaan aplikasi tersebut.

Tahap validasi media pembelajaran Learn&Play with Emmy dilakukan sebanyak dua kali. Validasi pertama dilakukan dengan mewawancari dua orang guru selama menggunakan program. Para guru dimintai pendapat mengenai desain keseluruhan dan materi yang dengan nilai satu sampai dengan sepuluh, kritik dan saran terhadap aplikasi Learn&Play with Emmy. Dari hasil validasi tahap pertama terhadap guru dapat mendapat kritik dan saran yaitu pemberian suara agar aplikasi menjadi lebih menarik dan membuat anak menjadi lebih semangat lagi, pemberian suara pada jawaban salah dan ketika mendapat reward ada suaranya, untuk peletakkan tombol disesuaikan dengan kebiasaan yang sebelumnya pernah ada, seperti tombol home, dan close diperhatikan, dan untuk game jumble word ketika huruf sudah ditekan (jawaban benar) pilihan huruf yang berada di bawah dihilangkan agar anak tidak bingung. Hasil dari validasi pertama mengenai desain, tipografi dan gambar sudah sesuai dan menarik. Dari hasil validasi pertama, dilakukan perbaikan menurut hasil validasi tahap pertama.

Setelah melakukan perbaikan terhadap validasi pertama, dilakukan validasi tahap kedua kepada tiga anak dan tiga orangtua. Dari hasil validasi tahap kedua dapat disimpulkan aplikasi mudah untuk digunakan, pelafalan Bahasa Inggris yang digunakan cukup bagus. Saran yang didapat dari validasi terhadap orangtua adalah membuat aplikasi pembelajaran untuk materi yang lain, ada penambahan level untuk game (mudah, sedang, sulit). Untuk validasi kedua pada anak, peneliti mengamati perilaku anak saat menjalankan aplikasi. Anak penasaran dengan aplikasi yang dijalankan, serta senang dengan permainan yang ada. Ketika pembelajaran binatang, anak menirukan suara binatang yang terdengar dan ketika bermain anak ikut tepuk tangan setelah mendengar suara tepuk tangan dan mendapatkan hadiah.

Untuk validasi tahap kedua dilakukan sebelum anak menjalankan aplikasi, yaitu dengan memberikan soal berupa gambar buah, sayur, dan binatang, kemudian anak diminta untuk menjawab nama buah, sayur, dan binatang dalam Bahasa Inggris. Dari hasil validasi ketiga sebelum anak menjalankan aplikasi dapat dilihat bahwa masih ada anak yang belum mengenali nama buah, sayur, dan binatang dalam Bahasa Inggris, ada yang benar menjawab tetapi dalam Bahasa Indonesia. Setelah anak diminta menjalankan aplikasi, anak diminta untuk menjawab pertanyaan dari soal sama yang diberikan ketika belum menjalankan aplikasi. Anak mengalami kemajuan dengan mengetahui nama buah, sayur, dan binatang dalam Bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil keseluruhan validasi dapat disimpulkan bahwa aplikasi Learn&Play with Emmy dapat dijadikan media pembelajaran, namun perlu dikembangkan lebih mendetail. Aplikasi ini dapat digunakan berulang-ulang karena memiliki beberapa permainan dan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media ajar untuk anak usia empat sampai dengan tujuh tahun. Untuk desain user interface secara keseluruhan memenuhi kebutuhan anak dalam proses belajar Bahasa Inggris mengenai buah, sayuran, dan binatang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan pembuatan tugas akhir ini dapat ditarik kesimpulan yaitu aplikasi Learn&Play with Emmy dapat dijadikan media pembelajaran tambahan, dan dapat membantu anak mengenal buah, sayur, dan binatang dalam Bahasa Inggris. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap anak yang cenderung menjalankan aplikasi dengan menyentuh layar, maka sebaiknya aplikasi ini juga dapat dioperasikan pada tablet atau *gadget* lainnya agar lebih praktis untuk digunakan. Pengembangan untuk aplikasi pembelajaran adalah membuat aplikasi pembelajaran dengan materi lain (selain buah, sayur, dan binatang), Penambahan level untuk permainan (mudah, sedang, sulit), dapat dimainkan di tablet atau *gadge*.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G. & Harris, P. 2006. *The Fundamental of Typography*. USA: *Ava Publishing*.

Carter,D.2001. *Blue is Hot, Red is Cool:Choosing the Right Color for Your Logo*, New York; Cincinnati OH; HBI; Distributed in U.S.by North Light.

Dameria,A.2007. *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer dan Industri Grafika 1st ed.*, Jakarta: Link&Match Graphic.

Darmaprawira,S.2002. *Warna: Teori dan Kreatifitas Penggunaanya ed. ke-2*. Bandung: ITB.

Desmita.2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda.

Hibou Music Library. *Children happy sound*.

http://www.hiboumusic.com/force_download.php?file=MP3FILES/CHILDREN/30_SECONDS/MP3_320/GO_HAPPY_A_j_cassard_HIB347_LC06881.mp3

(Diakses pada tanggal 22 Oktober 2014)

<http://www.edukasi.kompasiana.com/2011/01/01/pentingnya-guru-memahami-perkembangan-dan-cara-belajar-anak/>

(Diakses pada tanggal 24 Agustus 2014)

Jannah, R. 2011. *Pentingnya Guru Memahami Perkembangan dan Cara Belajar anak [online]*. <http://edukasi.kompasiana.com/2011/01/01/pentingnya-guru-memahami-perkembangan-dan-cara-belajar-anak/>

(Diakses pada tanggal 24 Agustus 2014)

Kids Educational Games.2014. *Animal Sound*

<https://www.youtube.com/watch?v=o0MlkoMizmY>

(Diakses pada tanggal 16 September 2014)

Rustan, S. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. 2011. *Huruf, Font, dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Santrock, J. 2011. *Life-Span Development: "Perkembangan Masa Hidup" edisi kelima*. Jakarta: Erlangga.

Schegloff, E. 2002. *Reflections on Language, Development, and the Interactional Character of Talk-in-Interaction; Distributed in New York by Lawrence Erlbaum Associates*.

Swasty, W. 2010. *A-Z Warna Interior Rumah Tinggal*. Bandung: Griya Kreasi.

Wulansari, N. 2007. *Menata Kamar Anak*. Jakarta: Griya Kreasi.