

PENGENALAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI INTERAKTIF

Titin Prihatin¹⁾, Resti Lia Andharsaputri^{2*)}

¹Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jl. Jatiwaringin No. 2, Jakarta Timur 13620

²Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Jl. Kramat Raya No. 98, Senen,
Jakarta Pusat 10450

email: ¹titin.tpn@nusamandiri.ac.id, ^{2*}resti.ria@bsi.ac.id

Abstract

English has become the international standard language for communication between residents of various countries. Many formal and informal schools and parents are starting to teach their children the importance of English. Obstacles that usually occur when learning include not easily attracting children's interest and attention to learning and following the instructions given, different characteristics of children, easily bored, monotonous ways of learning and learning media. The research methods presented are data collection techniques (observation, literature study) and the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The purpose of this research is to make it easier for children to recognize English and help teachers or educators in carrying out the learning process so that it is more effective and efficient and achieves learning objectives. From the processing of the questionnaire data, the research results obtained are that there are 87% of the votes that agree that this interactive animation learning media provides benefits to children and teachers in its use.

Keywords: ADDIE, Animation, English, Learning Media

Abstrak

Bahasa Inggris menjadi bahasa standar internasional untuk berkomunikasi antar penduduk berbagai negara. Banyak sekolah formal maupun informal dan orang tua yang mulai mengajarkan pada anak pentingnya Bahasa Inggris. Kendala yang biasanya terjadi saat belajar diantaranya tidak mudah menarik minat dan perhatian anak untuk belajar serta mengikuti instruksi yang diberikan, karakteristik anak yang berbeda-beda, mudah bosan, cara belajar dan media pembelajaran yang monoton. Metode penelitian yang dipaparkan yaitu teknik pengumpulan data (observasi, studi pustaka) dan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tujuan penelitian ini untuk memudahkan anak-anak dalam mengenal Bahasa Inggris dan membantu guru atau tenaga pendidik dalam melaksanakan proses belajar sehingga lebih efektif dan efisien serta tercapainya tujuan pembelajaran. Dari pengolahan data kuesioner, hasil penelitian yang diperoleh yaitu terdapat 87% suara yang setuju jika media pembelajaran animasi interaktif ini memberikan manfaat pada anak-anak dan juga guru dalam penggunaannya.

Kata kunci: ADDIE, Animasi, Bahasa Inggris, Media Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris penting untuk dipelajari karena menjadi bahasa standar internasional untuk berkomunikasi antar penduduk berbagai negara, Alangkah baiknya jika pengenalan Bahasa Inggris dimulai sejak kecil agar terbiasa hingga dewasa. Saat ini sekolah formal maupun informal tingkat PAUD/TK sudah memasukan Bahasa Inggris

dalam pembelajarannya. Begitu pula orang tua yang mulai memperkenalkan Bahasa Inggris meskipun itu masih dalam konteks sederhana atau dalam bentuk kata-kata pendek yang mudah diingat yang disisipkan dalam percakapan sehari-hari.

Namun permasalahannya adalah meskipun Bahasa Inggris sudah dikenalkan sejak kecil, tetapi manfaatnya belum tentu bisa langsung dilihat. Hal ini dikarenakan beberapa faktor

diantaranya (1) Tidak mudah menarik minat dan perhatian anak-anak untuk belajar, mengikuti instruksi mengingat, menghafal atau memahami kata-kata sederhana dalam Bahasa Inggris (Lestari & Retnoningsih, 2018), (2) Karakteristik anak yang berbeda-beda. Sebagai contoh, misalkan didalam kelas ada anak yang berlari-lari, sibuk bermain sendiri, mengobrol dengan temannya, menangis, dan mengantuk, (3) Mudah bosan yang cepat muncul pada anak-anak apalagi jika melakukan sesuatu yang sama dalam waktu yang relatif lama, (4) Faktor lain dapat juga berasal dari metode pembelajaran dan cara penyampaian materi yang monoton dan kurang kreatif, bentuk latihan atau tugas yang dikerjakan kurang bervariasi, terlalu terstruktur, media pembelajaran yang sama setiap harinya seperti buku paket, pensil warna, buku gambar, buku tulis dan origami. Semua faktor tersebut dapat berpengaruh terhadap proses belajar.

Sebenarnya hal tersebut wajar saja terjadi dalam dunia anak-anak sebab pada hakikatnya konsep pembelajaran di PAUD/TK adalah belajar sambil bermain, tidak menutup kemungkinan porsi bermain lebih besar dibandingkan porsi untuk belajar (Morrison & Santoso, 2016).

Perumusan masalah terkait hal tersebut diatas yaitu (1) Bagaimana menarik minat perhatian anak-anak untuk belajar?, (2) Apa tips dan trik yang digunakan agar anak-anak mau berkumpul bersama dan tidak sibuk melakukan aktifitas sendiri-sendiri? (3) Bagaimana mengatasi rasa bosan pada anak yang muncul saat belajar dengan cara yang menyenangkan dan kreatif, (4) Bagaimana metode belajar dan penyampaian materi yang efektif dan efisien untuk menghindari monoton dan terstruktur?

Tujuan dari penelitian ini untuk memudahkan anak-anak dalam belajar mengenal Bahasa Inggris dan membantu guru atau tenaga pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga lebih efektif dan efisien serta tercapainya tujuan belajar.

Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa animasi interaktif yang isi materi belajarnya selain mengenal Bahasa Inggris, anak-anak juga belajar mengucapkan kata dalam Bahasa Inggris, mengenal beberapa bentuk bangun ruang, variasi warna, buah, hewan dan ciri-cirinya, alat transportasi serta mendengarkan penjelasan setiap materi

melalui audio. Jadi dengan animasi itu anak-anak dapat belajar banyak hal dengan mudah dan menyenangkan.

Peranan media pembelajaran dalam dunia pendidikan sebagai salah satu sarana alternatif dalam belajar, diantaranya dapat memudahkan dan memperjelas dalam penyampaian materi, mudah dipahami, lebih menarik dan interaktif, melatih pemikiran dan membuat anak lebih peka dalam belajar (Wibawanto, 2017).

Animasi dapat terlihat menarik jika disajikan secara kreatif dan interaktif dengan penggunaan audio visual, karena selain dapat menarik perhatian, animasi pun membuat suasana belajar bervariasi dan lebih menyenangkan.

Komponen-komponen pembelajaran yang meliputi siswa, guru, tujuan, materi atau isi pembelajaran, media, evaluasi harus saling terintegrasi dan saling mendukung sehingga dapat membuat proses pembelajaran berlangsung lebih terarah, terkontrol dan terstruktur dengan hasil yang dapat diukur serta tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diinginkan (Rusli & Purnama, 2019).

Hadirnya media pembelajaran sebagai alternatif belajar dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan penyampaian materi lebih maksimal. Peran seorang guru tidak akan tergantikan dengan kehadiran media pembelajaran yang bervariasi ini karena media ini hanya bersifat membantu dalam penyampaian materi (Ningsih & Erdisna, 2021).

Penelitian terkait yang pernah dilakukan diantaranya (1) Animasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia 4-5 Tahun Berbasis Android, yang mempelajari pengenalan fasilitas umum, rambu-rambu lalu lintas, huruf hijaiyah, profesi pekerjaan dan alat transportasi (Amrulloh & Mulyoto, 2016), (2) Media Animasi Interaktif Untuk Anak Usia Dini Pada RA Yasir Tangerang, yang memberikan pendidikan tentang pengenalan hewan serangga, hewan peliharaan, dan hewan buas (Sudaryono et al., 2018), (3) Animasi Interaktif Pengenalan Nama-Nama Buah dan Hewan Pada TK Islam Ananda di Bekasi. Aplikasi animasi interaktif dirancang menggunakan program penunjang adobe flash CS6, dan Photoshop, serta melakukan model pengembangan *waterfall* (Kusuma & Wicaksono, 2020), (4) Pengembangan Media Pembelajaran Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, yang membahas pemahaman tentang media pembelajaran, manfaatnya, serta hubungan atau pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa (Nurrita, 2018).

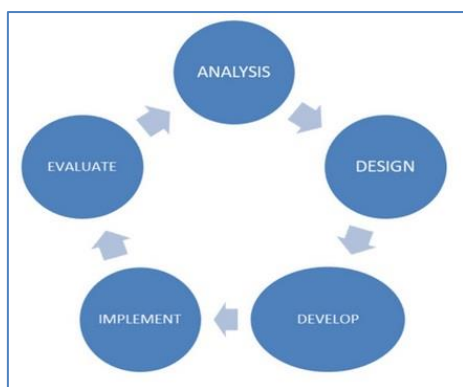
2. METODE PENELITIAN

Teknik Pengumpulan Data, data dikumpulkan melalui (1) Observasi atau pengamatan di lapangan, mempelajari beberapa animasi yang sesuai dengan konsep dan tujuan penelitian, (2) Studi pustaka melalui *ebook*, jurnal, buku-buku ataupun *browsing* di internet tentang teori-teori yang berkaitan dengan konsep penelitian.

Model Pengembangan, ADDIE merupakan suatu model pendekatan yang menekankan pada analisa bagaimana setiap komponen di dalam tahapannya saling berinteraksi dan berkoordinasi satu sama lain sesuai fase yang ada (Rayanto & Sugianti, 2020).

Model ADDIE juga merupakan suatu model pembelajaran yang berorientasi *design* sistem dengan lingkup yang lebih luas seperti kurikulum, bahan ajar, dan pelatihan (Sari, 2017).

Beberapa alasan memilih model ADDIE diantaranya lebih sederhana jika dibandingkan dengan model lain, mudah dipelajari, struktur sistematis dari tahap pertama sampai tahapan kelima, tidak bisa diurutkan secara acak karena memiliki karakteristik model prosedural (Suryana, 2021).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Berdasarkan pada gambar 1 penjelasan model ADDIE pada penelitian ini sebagai berikut: (1) *Analysis*, identifikasi permasalahan yang ada yaitu bagaimana menarik minat perhatian anak-anak untuk belajar, bagaimana mengatasi rasa bosan

dengan cara belajar yang menyenangkan dan kreatif, serta bentuk metode belajar dan penyampaian materi yang efektif dan efisien untuk menghindari cara yang monoton dan terstruktur, (2) *Design*, menggambarkan kebutuhan pengguna maupun sistem menggunakan usecase diagram, (3) *Develop* yaitu merancang *storyboard* dan penjelasannya, (4) *Implement*, *user interface* dibuat sebagai bentuk implementasi *storyboard* serta menguji kelayakan dari sistem dengan *blackbox testing* dan *whitebox testing*, (5) *Evaluate*, membagikan kuesioner berisi 10 pertanyaan mengenai sistem yang diterapkan, mengolah data kuesioner, dan menganalisis manfaat dari sistem yang diterapkan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

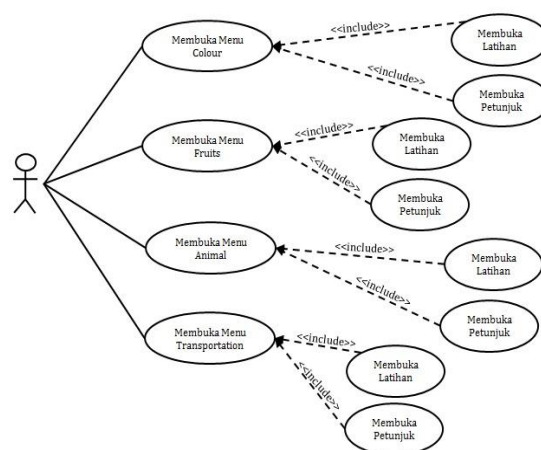
3.1 ANALYSIS

Menarik minat dan perhatian anak-anak untuk belajar mengingat dan menghafal Bahasa Inggris tidaklah mudah. Perbedaan karakteristik anak-anak serta penggunaan media dan cara pembelajaran yang bersifat monoton dapat menimbulkan kebosanan.

Berdasarkan hasil analisis dari data yang dikumpulkan dibutuhkan sebuah media pembelajaran dan metode belajar baru yang lebih kreatif dan menarik untuk anak-anak yaitu media pembelajaran dalam bentuk animasi yang disertai dengan audio visual tentang materi yang dapat mengenalkan Bahasa Inggris melalui warna-warna, buah-buahan, hewan, dan alat transportasi.

3.2 DESIGN

Design kebutuhan fungsional sistem seperti terlihat pada gambar 2.

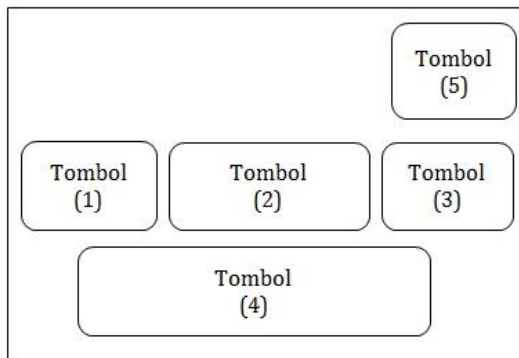


Gambar 2. Usecase Menu Utama

Gambar 2 menjelaskan bahwa pengguna atau *user* yang mengakses menu utama dapat membuka menu *colour*, menu *fruits*, *animal*, dan menu *transportation*. Dengan mengakses masing-masing menu tersebut baru dapat membuka menu latihan dan petunjuk.

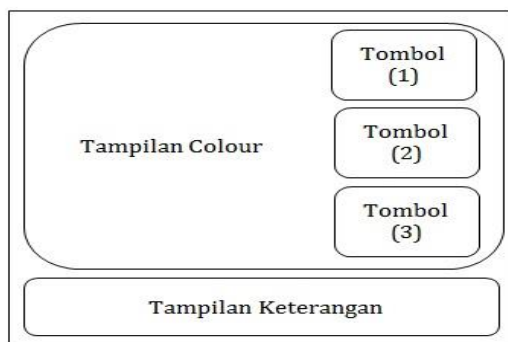
3.3 DEVELOPMENT

Membuat *storyboard* yang menjelaskan proses pembangunan animasi interaktif



Gambar 3. *Storyboard* Menu Utama

Pada gambar 3 *storyboard* menu utama terdapat 5 tombol. Angka 1 sampai dengan angka 4 tombol tersebut adalah menu *colour* (warna), menu *fruits* (buah-buahan), menu *animal* (hewan), menu *transportation* (transportasi), dan tombol keluar. Setiap tulisan dalam bentuk Bahasa Inggris disertai dengan arti dalam Bahasa Indonesia. Untuk audio berupa musik dan suara penjelasan.



Gambar 4. *Storyboard* Menu *Colour*

Pada gambar 4 *storyboard* menu *colour* terdapat tampilan *colour* dan tampilan keterangan yang merupakan tampilan dari isi materi. Terdapat 3 tombol yaitu tombol latihan, petunjuk, dan tombol *home*. Untuk audio berupa musik dan suara penjelasan.



Gambar 5. *Storyboard* Menu Latihan *Colour*

Pada gambar 5 *storyboard* menu latihan *colour* terdapat tampilan soal, pilihan jawaban dan juga tampilan keterangan yang setiap tulisannya dalam bentuk Bahasa Inggris disertai dengan arti dalam Bahasa Indonesia. Terdapat 1 tombol yaitu tombol petunjuk. Untuk audio berupa musik dan suara penjelasan.

3.4 IMPLEMENTATION

Tampilan *user interface* dari animasi pembelajaran pengenalan Bahasa Inggris sebagai berikut



Gambar 6. Menu Utama

Dari gambar 6 terlihat bahwa ada 4 pilihan materi belajar mengenal Bahasa Inggris yaitu pengenalan warna, buah-buahan, hewan, dan alat transportasi. Jika tombol materi tersebut diklik maka akan masuk ke materi masing-masing sesuai tema. Setiap penulisan pada menu utama itu disajikan dalam Bahasa Inggris yang disertai dengan artinya. Animasi pada menu utama ini disertai musik dan suara penjelasan.



Gambar 7. Menu Colour

Gambar 7 merupakan tampilan materi pengenalan warna-warna. Terdapat 10 warna yang disajikan dalam beberapa bentuk bangun ruang yaitu segitiga, segi empat, segi panjang, dan lingkaran. Jadi selain belajar mengenal warna, anak-anak juga dapat belajar mengenal bentuk bangun ruang. Setiap warna yang di pilih atau diklik maka akan muncul keterangan dibawahnya tentang nama warna, nama bentuk bangun ruang, dan nomor urutnya. Setiap tulisan pada materi dalam bentuk Bahasa Inggris disertai dengan arti dalam Bahasa Indonesia.

Terdapat tiga tombol pada menu ini yaitu tombol latihan untuk menuju ke menu latihan soal, tombol petunjuk berisi suara petunjuk penggunaan menu *colour* ini, dan tombol berupa gambar rumah untuk masuk ke menu utama lagi



Gambar 8. Tampilan Menu Latihan Colour

Pada gambar 8 tersedia latihan sebanyak 5 soal yang dapat dikerjakan oleh anak-anak dengan pilihan jawaban ada dua yaitu a dan b. Setiap jawaban yang dipilih akan muncul keterangan dibawahnya benar atau salah jawaban tersebut. Jika sudah selesai mengerjakan semua soal maka akan tampil nilai akhir atau *score* nya. Materi disajikan dalam Bahasa Inggris disertai dengan arti dalam Bahasa Indonesia. Terdapat tombol petunjuk berisi suara tentang petunjuk penggunaan menu latihan ini. Panah sebelah

kanan artinya *Next* untuk menuju ke materi selanjutnya, dan panah sebelah kiri untuk menuju ke materi sebelumnya. Animasi pada menu ini disertai dengan musik dan suara penjelasan.

Pengujian Program

Pengujian dilakukan untuk menemukan kekurangan atau kesalahan dari animasi yang diuji sehingga kesalahan tersebut dapat segera diminimalisir agar sistem menjadi lebih baik.

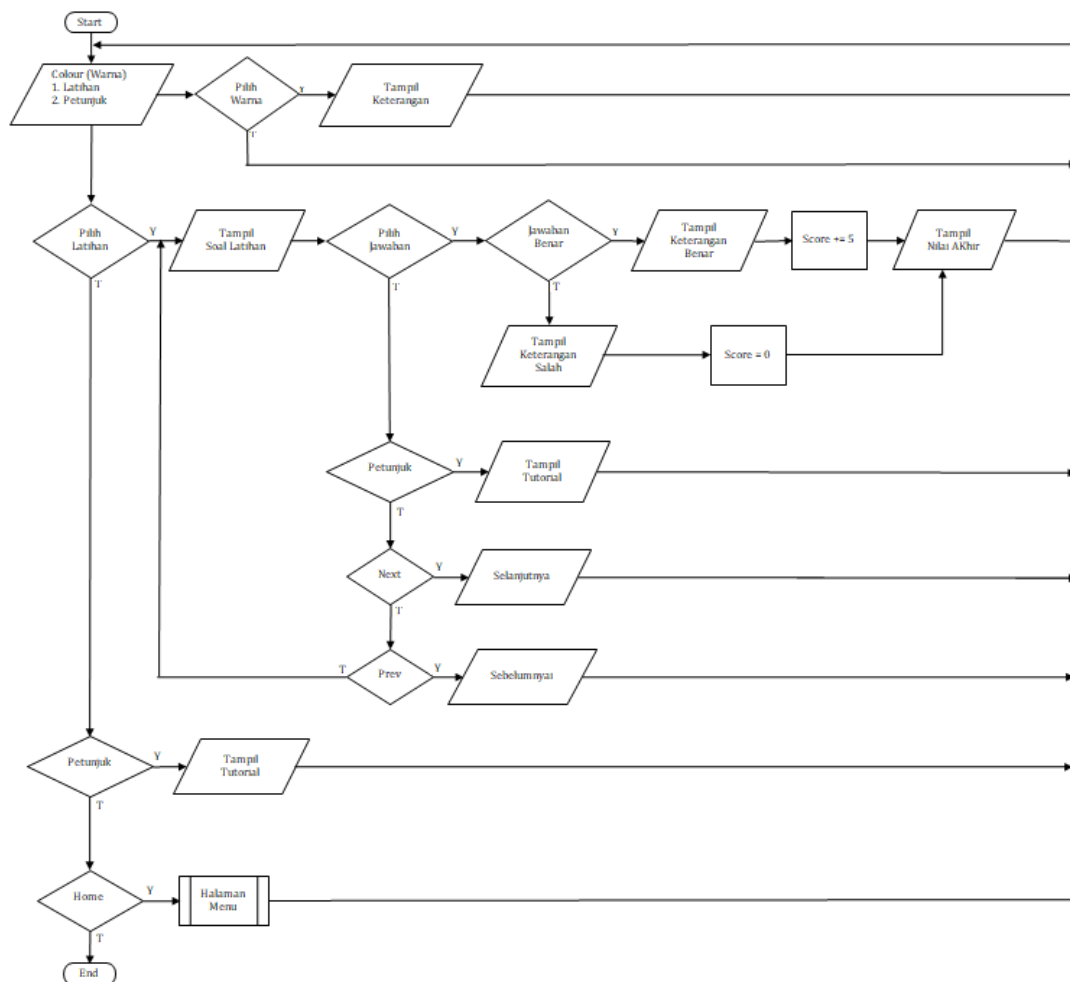
1. *Blackbox Testing*, pengujian guna memastikan apakah suatu inputan yang dilakukan akan berproses kemudian memberikan hasil sesuai rancangan sebagai outputnya.

Tabel 1. *Blackbox Testing* Tampilan *Colour*

Input	Proses	Output	Hasil Pengujian
Pilih warna 	Pengguna memilih warna	Muncul keterangan di bagian bawah tentang warna, bentuk, dan nomor urut dari gambar yang dipilih dalam Bahasa Inggris dan artinya.	Sesuai
Tombol latihan 	Pengguna menekan tombol latihan	Muncul tampilan latihan soal tentang materi pengenalan warna	Sesuai
Tombol petunjuk 	Pengguna menekan tombol petunjuk	Terdengar suara tutorial tentang cara menggunakan tampilan materi <i>colour</i> ini	Sesuai
Tombol home 	Pengguna menekan tombol home	Kembali ke menu utama	Sesuai

2. *Whitebox Testing*, melakukan eksekusi minimal satu kali pada semua *statement* dan

memastikan apakah kondisi logis yang ada sudah semuanya diuji.



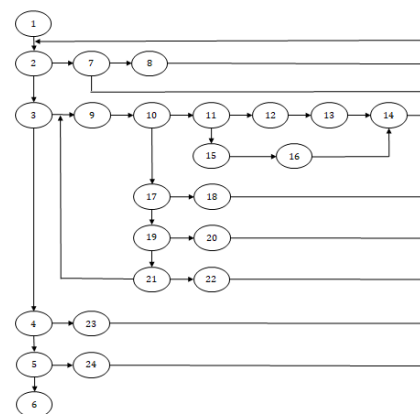
Gambar 9. Flowchart Tampilan *Colour*

Perhitungan dalam mengukur kompleksitas siklomatis (pengukuran kuantitatif terhadap kompleksitas logis suatu program) yaitu:

$$V(G) = E - N + 2 \quad (1)$$

E = Jumlah *edge* grafik alir yang ditandai dengan gambar panah

N = Jumlah simpul grafik alir yang ditandai dengan gambar lingkaran



Gambar 10. Diagram Alir Tampilan *Colour*

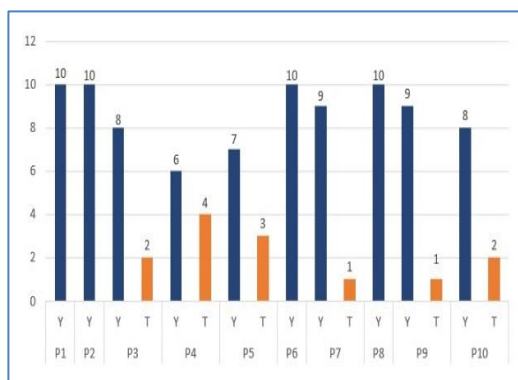
Pada gambar 10 terlihat kompleksitas siklomatisnya $V(G)=34-24+2=12$. Ada 12 *basic path* hasil dari jalur independent secara linier, yaitu:

1-2-7-8
 1-2-7-2
 1-2-3-9-10-11-12-13-14
 1-2-3-9-10-11-15-16-14
 1-2-3-9-10-17-18
 1-2-3-9-10-17-19-20
 1-2-3-9-10-17-19-21-22
 1-2-3-9-10-17-19-21-9
 1-2-3-4-23
 1-2-3-4-5-24-2
 1-2-3-4-5-6

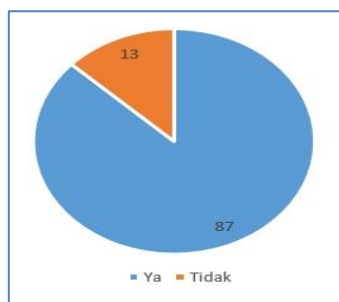
Saat menjalankan aplikasi terlihat basis set yang dihasilkan 1-2-3-4-5-6 yang menandakan simpul telah dieksekusi satu kali dan dapat diartikan bahwa persyaratan kelayakan sistem telah terpenuhi.

3.5 EVALUATION

Membagikan kuesioner berisi 10 pertanyaan kepada anak usia 4-5 tahun dengan pendamping orang tua kemudian mengolah data dari pengisian kuesioner tersebut seperti yang terlihat pada gambar Gambar 11 dan 12 dibawah ini.



Gambar 11. Grafik Hasil Perhitungan Kuesioner



Gambar 12. Grafik Hasil Perhitungan Kuesioner

Pada gambar 11 dan 12 terlihat bahwa dari 10 pertanyaan yang diberikan dalam kuesioner terdapat 87 % anak-anak menjawab ya dan 13 % menjawab tidak. Sehingga kesimpulannya adalah sebuah animasi interaktif dapat menarik perhatian anak-anak dan menjadi alat bantu untuk memudahkan anak-anak dalam mengenal Bahasa Inggris sehingga belajar menjadi menyenangkan.

4. SIMPULAN

Kendala yang biasanya terjadi pada anak-anak saat belajar terutama untuk mengenal Bahasa Inggris dapat teratasi atau terbantu dengan menggunakan media pembelajaran berupa animasi yang dibuat secara kreatif dan interaktif disertai penggunaan audio musik atau penjelasan-penjelasan.

Dari hasil pengolahan data kuesioner mengenai media belajar berupa animasi interaktif ini terdapat 87% suara yang setuju jika animasi ini memberikan manfaat dalam belajar.

Animasi interaktif ini dapat menarik perhatian anak-anak, membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran ini juga membantu para guru atau pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang berbeda, lebih kreatif dan tidak monoton.

Namun penelitian ini masih dapat dikembangkan lagi, tidak hanya dari segi isi materi, dapat juga dikembangkan menggunakan teknologi yang lain sesuai perkembangan dan kebutuhan.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kata terima kasih tidak lupa kami ucapkan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mensupport yaitu Universitas Nusa Mandiri, Universitas Bina Sarana Informatika dan anak-anak Paud dan Taman Kanak-Kanak serta para orang tua yang telah membantu memberikan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

Amrulloh, & Mulyoto, A. (2016). Animasi Pembelajaran Interaktif untuk Anak 4-5 Tahun Berbasis Android. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 1(2), 38–42.

- Kusuma, D. P., & Wicaksono, H. (2020). Animasi Interaktif Pengenalan Nama-Nama Buah dan Hewan Pada TK Islam Ananda Di Bekasi. *Information System For Educators And Professionals*, 5(1), 91–100.
- Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK AL-Ikwan Bekasi. *Information Management For Educators And Professionals*, 2(2), 159–168.
- Morrison, G. S., & Santoso, Y. (2016). Early Childhood Education Today/Pendidikan Anak Usia Dini Saat Ini/Penerjemah: Yudi Santoso. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Ningsih, S. R., & Erdisna. (2021). Implementasi E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Online Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 5(1), 20–28.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT (Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah, Dan Tarbiyah)*, 03(01), 171–187. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. *Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute*.
- Rusli, M., & Purnama, F. (2019). Pengembangan E-Learning Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 3(2), 57–63.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya dengan Teknik Jigsaw. *Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Sudaryono, Desrianti, D. I., & Maulida, S. N. (2018). Media Animasi Interaktif Untuk Anak Usia Dini Pada RA Yasir Tangerang. *ICIT (Innovative Creative and Information Technology) Journal*, 4(2), 168–179.
- Suryana, D. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Praktik Pembelajaran. *Jakarta: Kencana*.
- Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jember: Cerdas Ulet Kreatif*.