

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK KELAS 2 PADA MI NURUL FALAH CIATER

Ridho Wijayanto

Program Studi Manajemen Informatika
AMIK Bina Sarana Informatika Purwokerto
Email: ridho.rjy@bsi.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran menggunakan animasi di Indonesia sendiri masih jarang karena mahal biaya untuk mendapatkannya, salah satu pembelajaran adalah tentang mengenal huruf dan angka dengan bahasa Inggris pada saat ini sangat penting bagi anak-anak. Maka dari itu bagaimana kita menghidupkan metode pembelajaran agar mudah di dapat dengan harga terjangkau dan dapat bisa menarik anak-anak dalam belajar. Maka dalam membuat media pembelajaran menggunakan animasi yang menarik untuk anak-anak yaitu dari segi gambar, suara, animasi, permainan, serta bentuk pembelajarannya. Dengan adanya media pembelajaran animasi ini anak-anak bisa belajar lebih tertarik dan menarik, dalam melakukan belajar serta adanya animasi interaktif ini anak-anak bisa membaca dengan baik dan benar, serta mengerti contohnya dengan mengejanya dan membacanya. Selain itu dapat membantu memperingan orang tua dan guru untuk mengajarkan anak-anak dalam belajar bahasa Inggris.

Kata kunci : *Animasi Interaktif, Pembelajaran Bahasa Inggris, Media Pembelajaran.*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media pembelajaran menggunakan animasi di Indonesia sendiri masih jarang karena mahal biaya untuk mendapatkannya, maka dari itu bagaimana kita menghidupkan metode pembelajaran agar mudah di dapat dengan harga terjangkau dan dapat bisa menarik anak-anak dalam belajar. Maka dalam membuat media pembelajaran menggunakan animasi yang menarik untuk anak-anak yaitu dari segi gambar, suara, animasi, permainan, serta bentuk pembelajarannya.

Salah satu pembelajaran adalah tentang mengenal huruf dan angka dengan bahasa Inggris pada saat ini sangat penting bagi anak-anak. Karena sebagai pembelajaran untuk mengenal huruf dan angka dalam bahasa Inggris pada anak-anak yang paling dasar yaitu tentang pembelajaran bahasa Inggris agar bisa membantu pengetahuan untuk anak-anak. Pembelajaran mengenal huruf dan angka ini menggunakan bahasa Inggris agar anak mengetahui cara membacanya dan memahami dari kata dan angka tersebut, yang perlu dijadikan perhatian pada anak-anak yaitu bagaimana cara membaca dan memahami kata dengan baik dan benar kepada anak-anak.

1.2. Metode Penelitian

1.2.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan Skripsi ini adalah :

A. Observasi

Observasi yaitu dengan melakukan pengamatan di MI Nurul Falah Jl. Ciater Barat No. 11 Rt 05/02 Kel. Ciater Kec. Serpong Kota Tangerang Selatan dengan pembelajaran yang sering anak-anak pelajari yaitu belajar bahasa Inggris agar dapat menambah sumber-sumber sebelumnya.

B. Wawancara

Wawancara yaitu melakukan tanya jawab dengan Ibu Erianawati, S.Pd selaku guru bahasa Inggris kelas 1 dan 2 tentang materi pembelajaran bahasa Inggris yang diajarkan, untuk menambah pembahasan dalam pembuatan animasi.

C. Studi Pustaka

Penulis melakukan penelitian kepustakaan untuk memperoleh aspek-aspek teoritis dalam pengumpulan data dan informasi melalui buku, jurnal ilmiah dan materi lainnya yang berhubungan dengan masalah yang ditinjau dalam penyusunan animasi.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Jurnal

Menurut Sari dan Sasongko (2013:13) “Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa. Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan seiring perkembangan teknologi. Sebagai salah satu contohnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran”.

Menurut Chrystanti dan Sukadi (2012:44) menyimpulkan “Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Apapun yang disampaikan oleh guru sebaiknya menggunakan media, paling tidak yang digunakannya adalah media verbal yang berupa kata-kata yang diucapkan dihadapan siswa”.

2.2.1. Animasi

Animasi pada awalnya berupa kumpulan atau potongan gambar yang ditampilkan bergantian secara cepat. Karena keterbatasan mata kita, kita bisa membedakan setiap gambar yang satu dengan yang lainnya dan yang tampak dalam mata kita adalah sebuah gerakan yang disebut animasi (Daryanto, 2005:52). Ada dua macam dalam metode animasi yaitu :

1) *Frame by frame animation*

Pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap *frame* secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur. Metode ini biasanya digunakan pada animasi dengan perubahan bentuk objek secara terus- menerus. Misalnya, film kartun.

2) *Tweened animation*

Pembuatan animasi dengan cara menentukan dua poin keadaan pada objek awal dan akhir, sedangkan Adobe flash membuat rangkaian gerakan

diantaranya. Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini adalah gerakan yang halus, perubahan letak, ukuran, rotasi, bentuk maupun warna.

2.2.2. Media Pembelajaran

Menurut Hariyanto (2012) “Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran”.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

2.2.3. Adobe Flash Professional CS5.5

Menurut Setijo (2010) “Adobe Flash CS5 merupakan salah satu *software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena kehandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja Flash dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, Flash dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, *banner* iklan, website, *game* presentasi dan sebagainya”.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun

dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit *code* pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasi dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

2.2. Pengujian White Box

Menurut Rizky (2011:a:261) "*White box testing* secara umum merupakan jenis testing yang lebih berkonsentrasi terhadap "isi" dari perangkat lunak itu sendiri. Jenis ini banyak berkonsentrasi kepada *source code* dari perangkat lunak yang dibuat sehingga membutuhkan proses testing yang jauh lebih lama dan lebih "mahal" dikarenakan membutuhkan ketelitian dari para testes serta kemampuan teknis pemrograman bagi para testernya".

Akibatnya, jenis testing tersebut hanya dapat dilakukan jika perangkat lunak telah dinyatakan selesai dan telah melewati tahapan analisa awal. Jenis testing ini juga membutuhkan inputan data yang dianggap cukup memenuhi syarat agar perangkat lunak benar-benar dinyatakan memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian *black-box* juga merupakan pendekatan komplementer yang memungkinkan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode *white-box*. Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

- Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
- Kesalahan *interface*.
- Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
- Kesalahan kinerja.
- Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

2.3. Pengujian Black Box

Menurut Rizky (2011:b:264) "*Black box testing* adalah tipe testing yang memerlukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah "kotak hitam" yang tidak penting dilihat isinya, tapi dikenal proses testing dibagian luar.

Jenis testing ini hanya memandang perangkat lunak dari sisi spesifikasi dan kebutuhan yang telah didefinisikan pada saat awal perancangan. Sebagai contoh, jika terdapat sebuah perangkat lunak yang merupakan sebuah sistem informasi inventory sebuah perusahaan. Maka pada jenis *white box testing*, perangkat lunak tersebut akan berusaha dibongkar listing programnya untuk kemudian dites menggunakan teknik-teknik yang telah dijelaskan sebelumnya. Sedangkan pada jenis *black box testing*, perangkat lunak tersebut akan dieksekusi kemudian berusaha dites apakah telah memenuhi kebutuhan pengguna yang didefinisikan pada awal tanpa harus membongkar listing programnya".

Metode ujicoba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *blackbox* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Ujicoba *blackbox* bukan merupakan alternatif dari ujicoba *whitebox*, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode *whitebox*.

2.4. Storyboard

Menurut Enterprise (2010 : 55) "*Storyboard* secara sederhana dapat diartikan papan cerita. Dalam pengertian yang lebih luas, *storyboard* merupakan rangkaian gambar sketsa yang merepresentasikan alur sebuah cerita. *Storyboard* berfungsi sebagai alat perencanaan dalam proses pembuatan film atau iklan yang memadukan antara narasi dan visual".

Storyboard merupakan langkah yang harus dibuat setelah mendefinisikan elemen-elemen ke dalam objek-objek. Tampilan dalam *storyboard* dilakukan secara berurutan dan diberi penjelasan yang spesifik tentang apa yang ditampilkan pada layer. *Storyboard* hampir sama seperti

flowchart (alur Storyboard tidak bisa dipisahkan dengan struktur navigasi). Rancangan storyboard harus selalu disesuaikan dengan struktur navigasi yang tela dibuat, sehingga design storyboard menjadi terarah.

Pada bagian ini menjelaskan secara detail tentang alur pembuatan atau rancangan animasi. Dalam pembuatan animasi apapun, hal pertama yang harus diperhatikan adalah bagaimana mempersiapkan desain animasi tersebut, tidak hanya sampai disitu pemilihan dan kesesuaian gambar dan warna juga menjadi hal yang harus diperhatikan. Selain itu penambahan backsound musik juga harus diberi agar lebih menarik minat pengguna.

3. PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menjelaskan secara detail tentang alur pembuatan atau rancangan animasi. Dalam pembuatan animasi apapun, hal pertama yang harus diperhatikan adalah bagaimana mempersiapkan desain animasi tersebut, tidak hanya sampai disitu pemilihan dan kesesuaian gambar dan warna juga menjadi hal yang harus diperhatikan. Selain itu penambahan backsound musik juga harus diberi agar lebih menarik minat pengguna.

3.1. Perancangan Story Board

Storyboard dari aplikasi media interaktif pembelajaran bahasa Inggris ini adalah:

1. Story Board Halaman Pembuka

VISUALISASI	SKETSA	AUDIO
Sebelum masuk ke Menu Utama, akan muncul screen awal dan tombol "mulai" untuk menuju ke menu utama.		Children's Music - ABC Song.mp2

Gambar III.1.
Storyboard Halaman Pembuka

2. Story Board Menu Utama

VISUALISASI	SKETSA	AUDIO
Saat Menu Utama tampil maka screen awal akan muncul menu-menu diantaranya menu huruf, menu angka, menu profil, menu keluar, dan menu help. Selain itu terdapat gambar dan animasi judul.		

Gambar III.2.
Storyboard Menu Utama

3. Story Board Menu Huruf

VISUALISASI	SKETSA	AUDIO
Halaman Huruf ini terdapat 3 menu yaitu menu pengenalan, menu materi, menu latihan.		

Gambar III.3.
Storyboard Menu Huruf

4. Story Board Menu Angka

VISUALISASI	SKETSA	AUDIO
Halaman Angka ini terdapat 3 menu yaitu menu pengenalan, menu materi, menu latihan.		

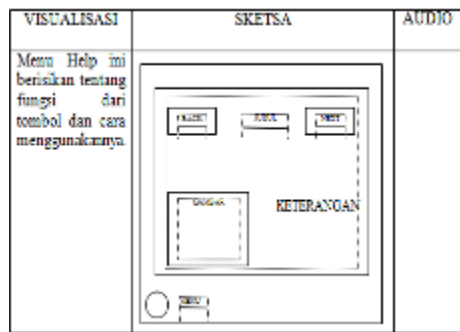
Gambar III.4.
Storyboard Menu Angka

5. Story Board Menu Profil

VISUALISASI	SKETSA	AUDIO
Halaman Menu Profil berisi tentang biodata singkat tentang penulis.		

Gambar III.5.
Storyboard Menu Profil

6. Story Board Menu Help



Gambar III.6.
Storyboard Menu Help

3.2. User Interface

Dibagian User interface ini terdapat beberapa halaman seperti: Halaman Pembuka, Halaman Menu Utama, Halaman Menu Huruf, Halaman Menu Angka, Halaman Menu Profil dan Halaman Menu Help.

1. Halaman Pembuka

Di halaman pembuka ini terdapat untuk memulai atau mengawali aplikasi ini dengan menekan tombol masuk



Gambar III.7.

Halaman Pembuka Animasi Interaktif

2. Halaman Menu Utama

Pada Halaman Menu Utama ini terdapat beberapa menu yaitu: menu huruf, menu angka, menu profil dan menu help



Gambar III.8.

Halaman Menu Utama Animasi Interaktif

3. Halaman Menu Huruf

Pada gambar III.3. dan gambar III.4 hampir mirip terdapat menu yaitu pengenalan, materi dan latihan.



Gambar III.9.

Halaman Menu Huruf Animasi Interaktif

4. Halaman Menu Angka



Gambar III.10.

Halaman Menu Angka Animasi Interaktif

5. Halaman Menu Profil

Halaman profil ini hanya menampilkan profil si pembuat



Gambar III.11.

Halaman Profil Animasi Interaktif

6. Halaman Menu Help



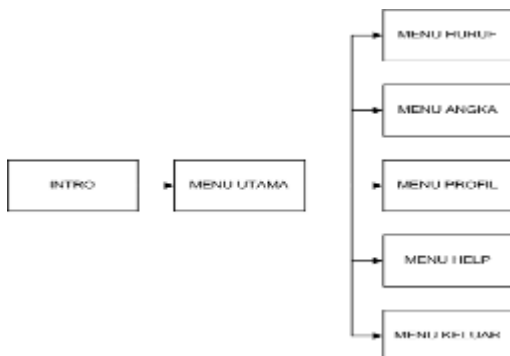
Gambar III.12.

Halaman Help Animasi Interaktif

2.3 State Transition Diagram

Menurut Rosa dan Shalahudin (2011:136) “*State machine* diagram disebut diagram mesin status digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. Perubahan tersebut digambarkan dalam sebuah graf berarah. *State machine* diagram merupakan perkembangan dari diagram *finite state* automata dengan penambahan beberapa fitur dan konsep baru”.

1. Scene Menu Utama

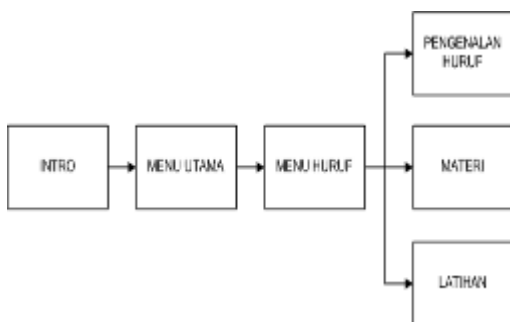


Gambar III.13.

State Transition Diagram Menu Utama

Menggambarkan menu awal dimana pertama kali siswa akan menemui intro lalu ada sebuah tombol mulai, lalu akan masuk ke menu utama yang terdapat tombol yaitu menu huruf, menu angka, menu profil, menu help, menu keluar.

2. Scene Menu Huruf



Gambar III.14.

State Transition Diagram Menu Huruf

Scene ini menggambarkan dimana di menu huruf akan menemui pengenalan huruf agar memahami cara bacanya kemudian akan lanjut ke materi yang berisi contoh, lalu yang terakhir latihan terdapat latihan soal yang harus dijawab sesuai dengan materi diatas.

3. Scene Menu Angka

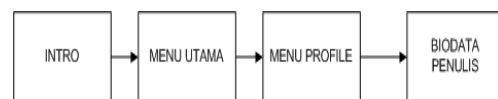


Gambar III.15.

State Transition Diagram Menu Angka

Scene ini menggambarkan dimana pada menu angka terdapat pengenalan angka agar memahami cara bacanya kemudian akan lanjut ke materi yang berisi contoh, lalu yang terakhir latihan terdapat latihan soal yang harus dijawab sesuai dengan materi diatas.

4. Scene Profil

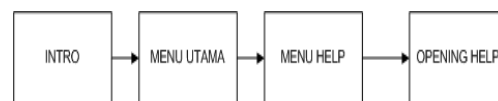


Gambar III.16.

State Transition Diagram Menu Profil

Scene ini menggambarkan dimana akan menjelaskan biodata si penulis.

5. Scene Help



Gambar III.17.

State Transition Diagram Menu Help

Scene ini menggambarkan dimana akan menjelaskan fungsi tombol-tombol di menu utama animasi interaktif .

2.4 Code Generation

2.4.1 Testing

Pada animasi interaktif yang telah dibuat selanjutnya diuji melalui teknik pengujian perangkat lunak yang meliputi pengujian *white box* dan *black box*.

A. White Box

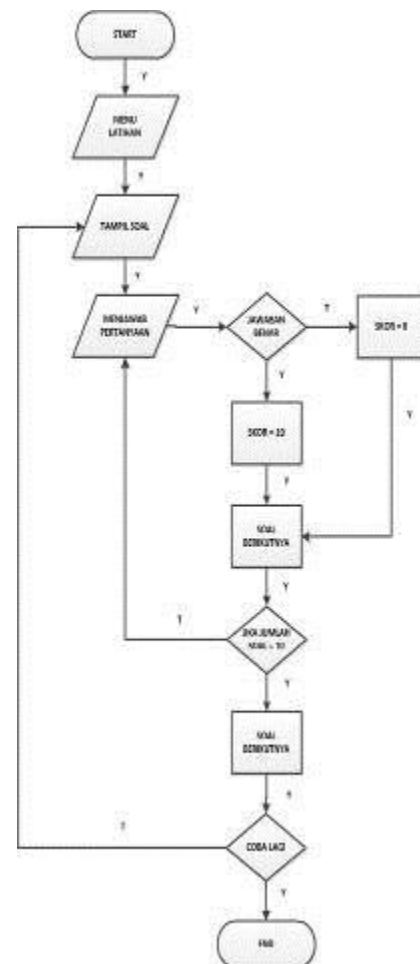
Pengujian *White Box* mengasumsikan bahwa spesifikasi logika adalah penting untuk menjamin apakah sistem atau perangkat lunak berfungsi dengan baik. Berikut adalah pengujian *White Box* yang coba penulis gambarkan:

1. Algoritma alur aplikasi animasi interaktif pembelajaran bahasa Inggris :
 - a. Aplikasi animasi interaktif pembelajaran bahasa Inggris dimulai.
 - b. Setelah aplikasi terbuka akan muncul halaman menu utama setelah mengklik tombol 'Mulai' pada halaman pembuka.
 - c. Pada halaman menu utama terdapat beberapa pilihan tombol, yang terdiri dari tombol huruf, tombol angka, tombol profil, tombol help dan tombol keluar.
 - d. Jika tombol huruf yang berada pada tampilan menu utama di klik, maka akan langsung tampil halaman yang berisi 3 tombol yaitu tombol pengenalan, materi dan latihan.
 - e. Jika tombol angka yang berada di menu utama di klik, maka akan langsung tampil halaman yang berisi 3 tombol yaitu tombol pengenalan, materi dan latihan, selain itu terdapat tombol keluar untuk kembali ke menu utama.
 - f. Pada Halaman Pengenalan pada menu huruf dan angka berisikan tentang pengenalan huruf dan angka dengan mengklik salah satu huruf atau angka, kemudian akan muncul bacaannya selain itu terdapat tombol silang untuk kembali ke halaman pilihan.
 - g. Kemudian pada halaman materi yang terdapat pada menu huruf atau angka menjelaskan tentang cara baca sebuah benda dan banyaknya benda tersebut agar bisa memahami cara bacanya, selain itu terdapat tombol silang untuk kembali ke halaman pilihan.
 - h. Pada halaman latihan yang terdapat di menu huruf atau angka menjelaskan tentang latihan soal sesuai dengan materi yang telah diajarkan di menu pengenalan dan materi, selain itu terdapat tombol silang atau keluar untuk kembali ke halaman sebelumnya.
 - i. Jika tombol profil pada menu utama di klik, maka akan muncul halaman sebuah biodata singkat dari penulis

disitu juga tombol home di pojok kiri bawah untuk kembali ke menu utama.

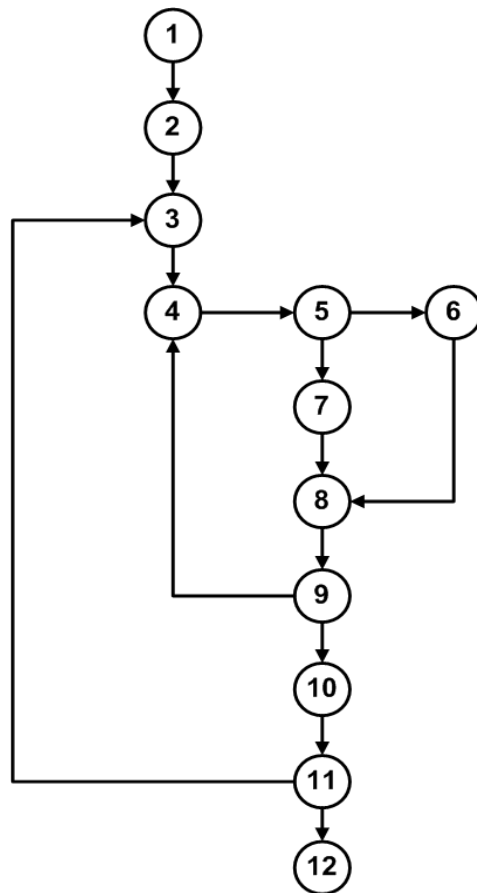
- j. Jika tombol help pada menu utama di klik, maka akan muncul halaman sebuah informasi fungsi tombol-tombol dan cara menggunakannya pada menu utama dan terdapat tombol back dan next untuk melihat tombol-tombol yang ada di menu utama, jika sudah selesai maka ada tombol home di pojok kiri bawah untuk kembali ke menu utama.
- k. Jika tombol keluar pada menu utama di klik, maka akan muncul halaman yang berisi peringatan dan pilihan antara ya atau tidak, jika ya maka akan keluar dari program animasi interaktif, tetapi jika tidak maka akan kembali ke menu utama.

2. Bagan Alir



Gambar III.18.
Bagan Alir Latihan Soal Animasi
Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris

3. Grafik Alir



Gambar III.19.
Grafik Alir Latihan Soal Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris

a. Kompleksitas Siklomatis Dari Grafik Alir

$$V(G) = E - N + 2$$

Keterangan :
E = Jumlah edge (panah)
N = Jumlah simpul (lingkaran)

$$V(G) = 14 - 12 + 2 =$$

Basis set yang dihasilkan dari jalur independent secara linier adalah jalur sebagai berikut:

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 7 - 8 - 9 - 4

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 3
 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 8 - 9 - 4
 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12

Basis set yang dihasilkan

Ketika aplikasi dijalankan, maka terlihat bahwa salah satu basis set yang dihasilkan adalah 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12.

Simpul telah di eksekusi sekali, berdasarkan ketentuan tersebut dari segi kelayakan *software*, sistem telah memenuhi syarat. Adapun untuk Sub Menu Latihan Huruf, alur jalannya sama dengan Sub Menu Latihan Angka. Jadi dapat dikatakan bahwa hasil pengujian untuk Sub Menu Latihan Angka juga telah memenuhi syarat.

B. Black Box

Pengujian *Black Box* terfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, Pengujian *Black Box* merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *White-Box Testing*

Tabel III.1.
Pengujian *Black Box*

INPUT EVENT	PROSES	OUTPUT MENU / STAGE	HAJAL PENYULUHAN
Tombol Home	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Menampilkan Halaman Menu Utama	Selesai
Tombol Home	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Layar Home	Selesai
Tombol Angka	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Layar Angka	Selesai
Tombol Profil	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Layar Profil	Selesai
Tombol Help	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Layar Help	Selesai
Tombol Keluar	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Layar Keluar	Selesai
Tombol Pengujian	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Halaman Pengujian	Selesai
Tombol Menu	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Halaman Menu	Selesai
Tombol Latihan	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Halaman Latihan	Selesai
Tombol Next	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Layar Berikutnya	Selesai
Tombol Back	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Layar Sebelumnya	Selesai
Tombol Ya	onClickListener(_source="1", _target="1", _type="click")	Keluar dari aplikasi	Selesai

	processor(1); os(1);		
Tipe/Model	processor(1); os(1); os(1); os(1); os(1); os(1); os(1); os(1); os(1); os(1); os(1);	Menggunakan Fasilitas Mem Utama	Seharus

3.4.1. Support Berisi tentang Spesifikasi Hardware dan Software

Tabel III.2.
Kebutuhan Hardware dan Software

Kebutuhan	Keterangan
Sistem Operasi	Windows XP atau Sesudahnya
Processor	Intel Dual Core, 2,1 GHz
Memori	2 GB
Hardisk	320 GB
Keyboard	101/102 key
CD ROOM	52X
Monitor	Super VGA 14"
Mouse	Standar Mouse
Software	Adobe Flash Professional CS 5.5, Flash Player

3.1. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif

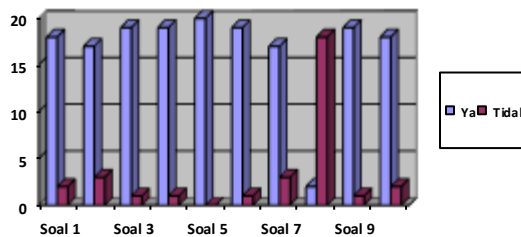
Dalam pemuatan program tersebut dilakukan wawancara langsung dengan siswa/siswi dan guru bahasa Inggris di MI Nurul Falah Ciater mengenai program animasi yang telah diuat. Kuisisioner diberikan kepada 20 siswa/siswi tentang bagai mana pendapat mereka setelah aplikasi ini dijalankan, pada uji lapangan ini relative tidak ada masalah karena komputer terfasilitasi dengan baik, dalam proses pembelajarannya siswa/siswi dipandu oleh guru bahasa Inggris, yang terdiri dari 10 pertanyaan tentang penggunaan animasi interaktif pembelajaran bahasa Inggris.

Berikut ini adalah rincian dari item-item kuisisioner untuk siswa/siswi bahasa Inggris di MI Nurul Falah Ciater :

Tabel III.3.
Evaluasi Model Awal

No. Soal	Pertanyaan Untuk Siswa / Siswi	Y A	TID AK
1	Menurut adik-adik apakah aplikasi ini sangat mudah digunakan?		
2	Apakah aplikasi ini dapat membantu adik-adik dalam mengenai pembelajaran bahasa Inggris?		
3	Menurut adik-adik aplikasi ini menarik untuk dipelajari?		
4	Menurut adik-adik apakah soal-soal yang ada di latihan sulit untuk dijawab?		
5	Apakah suara, gambar dan animasi yang terdapat aplikasi ini menarik bagi adik-adik?		
6	Apakah penjelasan materinya jelas?		
7	Apakah setelah mencoba aplikasi ini adik-adik lebih tertarik untuk belajar?		
8	Apakah ada tombol – tombol yang tidak bisa digunakan?		
9	Apakah adik – adik merasa senang setelah melihat animasi ini ?		
10	Apakah adik setuju untuk menggunakan animasi ini sebagai sarana pembelajaran adik disekolah ?		

Berikut ini adalah bagan dari kuisisioner aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa/siswi:



Gambar III.20.
Tampilan Grafik Kuisioner Para
Siswa/Siswi

Dari hasil kuisioner pada Gambar III.23. dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar siswa/siswi dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah, serta bisa memahami dalam pengucapan dan penulisan, lebih tertarik lagi dalam belajar bahasa Inggris, serta dapat membantu siswa/siswi untuk melakukan proses belajar dan lebih kreatif dalam melakukan proses belajar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam hal ini penulis akan menyimpulkan pokok bahasan di dalam penyusunan Skripsi ini, agar dapat diketahui secara singkat gambaran umum tentang penyusunan Skripsi yang dibuat penulis. Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari animasi interaktif pembelajaran bahasa Inggris, sebagai berikut :

1. Dengan adanya media pembelajaran animasi ini anak-anak bisa belajar lebih tertarik dan menarik, dalam melakukan belajar.
2. Dalam memperkenalkan huruf alfabet dan angka dalam bahasa Inggris dengan animasi interaktif ini anak-anak bisa membaca dengan baik dan benar, serta mengerti contohnya dengan mengejanya dan membacanya.
3. Dapat membantu memperingan orang tua dan guru untuk mengajarkan anak-anak dalam belajar bahasa Inggris.

Dari kesimpulan diatas, maka penulis mencoba untuk memberikan sedikit saran kepada para pemakai aplikasi ini guna mendukung kelancaran bagi pengguna aplikasi animasi interaktif ini. Adapun saran-saran yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut :

1. Sebaiknya terlebih dahulu didampingi oleh orang yang membimbingnya agar lebih mudah dalam penerapannya.
2. Anak-anak di arahkan secara bertahap dengan memperkenalkan alfabet dan angka terlebih dahulu dalam bahasa Inggris, agar anak-anak lebih memahami cara bacanya. Kemudian diarahkan untuk belajar ke materinya lalu mengerjakan soal latihannya.
3. Biarkan anak-anak untuk menirukan atau melakukan belajar sesuai dengan aplikasi ini agar anak-anak mengetahui cara membaca dan memahami dengan baik dan benar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Chrystanti, Cahya, Yulanita dan Sukadi. 2012. Pembangunan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Untuk Taman Kanak-Kanak. Jurnal APTIKOM-Vol 1 No 1 – 2012 ISSN: 2088-2335 (Print) – 2088-2343 (Online). Diambil dari: <http://aptikomid.org/ejournal/index.php/aptikom/article/view/68/70> (18 April 2013).
- Daryanto. 2005. Belajar Komputer Animasi Macromedia Flash. Bandung. CV Yrama Widya.
- Enterprise, Jubilee. 2010. 30 Bisnis Berbasis Ide bagi Siapa pun. Jakarta . PT Elex Media Komputindo.
- Hariyanto. 2012. Pengertian Media Pembelajaran. Diambil dari : <http://belajarpisikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/> (20 Mei 2013)
- Nugroho, Sentot. 2013. Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Dasar Bahasa Inggris Untuk Kelas satu dan dua Pada Sekolah Dasar Negeri Kacangan 2. Jurnal FTI UNSA Vol 2 No 1 – ISSN: 2302-1136. Diambil dari: <http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/se-runi/article/view/701/422?>(18 April 2013)
- Rizky, Soetam. 2011. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta. PT. Prestasi Pustakaraya.

- Rosa A.S dan M. Shalahudin. 2011. Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung. Modula.
- Sari, Kartika, Linda dan Sasongko, Dimas. 2012. Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. Jurnal FTI UNSA-Vol 2 No 1 – Maret 2013 ISSN: 2302-1136. Diambil dari: <http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/seruni/article/view/689/410?> (19 April 2013).
- Setijo, Ade. 2010. Adobe Flash : vector-animasi-swf. Diambil dari : <http://dotcomcell.com/kumpulan-artikel/2010/11/adobe-flash-vektor-animasi-swf.html> (24 April 2013).
- Sutedjo, Budi , Michael An. 2004. Algoritma dan Teknik Pemrograman. Yogyakarta. ANDI.