

Media Edukasi Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar pada MI Al-Khairiyah Bekasi

Siti Nurajizah

Manajemen Informatika

AMIK BSI Jakarta

Jl RS Fatmawati No 24 Pondok Labu

siti.snz@bsi.ac.id

Abstract— English is one of international language besides arabic and mandarin. English lesson has become curriculum on basic education. Learning system in this class still conventional style make the students hard to understand the subject. Besides that, students became turned in learning since the process learning have only been one direction from the teachers. See the phenomenal, required a innovation in learning english. Media uses of education animation can be one way interest learning and students as a means of the introduction of information technology. Students can understand how to read the english sentence well and correctly . A display that is interesting accompanied audio and visual good also became one of attractiveness students . In the teachers , animation education help ease teachers in give matter english currently being discussed by the. The results to be achieved of making media this is improving education students ability in reading and speak english with good and right .

Keywords: Animation, English Lesson, Education Media

Abstrak – Bahasa inggris merupakan salah satu bahasa internasional selain bahasa Arab dan mandarin. Pelajaran bahasa inggris sudah menjadi kurikulum pada pendidikan dasar. Sistem pembelajaran yang masih konvensional membuat siswa kesulitan untuk memahami materi pelajaran bahasa inggris tersebut. Selain itu, siswa menjadi kurang antusias dalam belajar karena proses pembelajaran hanya bersifat satu arah yaitu dari guru saja yang menerangkan. Melihat fenomena tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam proses belajar bahasa inggris. Penggunaan media edukasi berupa animasi dapat menjadi salah satu cara meningkatkan minat belajar siswa serta sebagai sarana pengenalan teknologi informasi. Siswa dapat memahami cara membaca kalimat bahasa inggris dengan baik dan benar. Tampilan yang menarik disertai audio visual yang baik juga menjadi salah satu daya tarik siswa. Di pihak guru, animasi edukasi ini membantu mempermudah guru dalam memberikan materi bahasa inggris yang sedang dibahas. Hasil yang ingin dicapai dari pembuatan media edukasi ini adalah peningkatan kemampuan siswa dalam membaca maupun berbahasa inggris dengan baik dan benar.

Kata Kunci: Animasi, Belajar Bahasa inggris, Media Edukasi

I. PENDAHULUAN

Indikator kemajuan sebuah negara salah satunya dapat terlihat dari bidang pendidikan. Negara yang maju tentu memiliki sistem dan kualitas pendidikan yang amat baik, hal ini disebabkan adanya faktor pengaruh pendidikan atas kualitas sumber daya manusia dalam sebuah negara. Negara kita menerapkan jenjang pendidikan formal menjadi tiga

tingkatan yaitu jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah serta pendidikan tinggi. Pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar merupakan pondasi paling dasar dalam pembentukan karakter seseorang. Jika pada tingkat ini kurang mendapat perhatian, maka bukan tidak mungkin pada jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi menjadi kurang baik.

Ada dua fungsi utama pendidikan dasar, yaitu: (Ali)

1. Melalui pendidikan dasar peserta didik dibekali kemampuan dasar yang terkait dengan kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, penguasaan dasar-dasar untuk mempelajari saintek, dan kemampuan berkomunikasi yang merupakan tuntutan kemampuan minimal dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Pendidikan dasar memberikan dasar-dasar untuk mengikuti pendidikan pada jenjang pendidikan berikutnya. Keberhasilan mengikuti pendidikan di sekolah menengah dan perguruan tinggi banyak dipengaruhi oleh keberhasilan dalam mengikuti pendidikan dasar.

Bahasa inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan dasar. Pelajaran bahasa inggris adalah salah satu pelajaran yang dianggap cukup sulit oleh sebagian besar siswa sekolah dasar, termasuk siswa pada Madrasah Ibtidaiyah(MI) Al-Khairiyah Bekasi. Penyampaian materi Bahasa Inggris masih menggunakan teknik konservatif yaitu hanya menggunakan sebuah *text book* atau buku panduan dan guru menjelaskan dengan ceramah serta siswa menyimak buku pelajaran tersebut. Teknik pembelajaran seperti ini menimbulkan kepenatan bagi para peserta didik, hal ini terlihat dari kurangnya semangat mereka saat belajar sehingga proses belajar menjadi kurang efektif serta pencapaian tingkat keberhasilan belajar siswa tidak terpenihi dengan baik.

Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan (Maesaroh dan Malkiah).

Berdasarkan dengan hasil pengamatan yang ada, seorang guru dituntut untuk berfikir lebih kreatif untuk menciptakan sebuah inovasi baru dalam pembelajaran bahasa inggris. Pencapaian keberhasilan seorang guru dapat terlihat dari nilai

prestasi akademik peserta didiknya. pemahaman Jika siswa dapat menguasai bahasa Inggris, maka ini dapat menjadi bekal mereka di era globalisasi ini untuk dapat menerima dan memfilter hal-hal yang tidak sesuai dengan norma agama.

Penggunaan media edukasi yang tepat dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar. Media tersebut dapat menjadi wahana dan sarana penyampaian pembelajaran kepada siswa karena pada dasarnya siswa sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada gambar-gambar bergerak dan bersuara yang menarik dan penuh warna, hal ini dapat dijadikan referensi guru untuk membuat sebuah media edukasi yang tepat untuk membantu proses kegiatan pembelajaran belajar bahasa Inggris.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data untuk memenuhi kebutuhan penyusunan serta pembuatan animasi dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Tahap observasi merupakan tahap awal yang penulis lakukan. Penulis mengamati kegiatan belajar mengajar pada MI Al-Khairiyah serta menganalisa kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan media edukasi untuk pelajaran bahasa Inggris.

2. Wawancara

Tahap selanjutnya adalah wawancara. Penulis mendapatkan informasi melalui wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas 5 dan kelas 6. Wawancara tersebut menghasilkan informasi tentang proses belajar bahasa Inggris yang selama ini diterapkan, kesulitan apa saja yang dialami siswa dalam proses belajar bahasa Inggris.

3. Studi Pustaka

Tahap akhir pengumpulan data adalah studi pustaka. Dalam metode ini penulis mengumpulkan informasi maupun referensi berkenaan dengan topik terkait melalui buku, jurnal maupun media internet.

Dalam pengembangan multimedia, Vaughan menjelaskan terdapat tahapan-tahapan yang sesuai untuk pengembangan multimedia itu sendiri, yaitu: (Sutopo)

1. Analisis

Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari penelitian awal. Disamping itu dilakukan analisis mengenai teknologi, macam multimedia, dan media yang digunakan.

2. Pretesting

Tahap ini mengidentifikasi kebutuhan skill untuk pengembangan model, membuat outline konten serta membuat *prototype*.

3. Prototype Development

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan *screen mock-up* atau desain visual tampilan, peta konten, *interface*, dan *script* atau cerita.

4. Alpha Development

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan storyboard, ilustrasi, audio, video, serta pemecahan masalah teknis yang dapat menghambat pengembangan model.

5. Beta Development

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan dokumen manual dan kemasan, master *file*, serta pemberitahuan kepada media.

6. Delivery

Dalam tahap ini dilakukan penyiapan pendukung teknis, peluncuran produk, penggandaan produk, dan penyelesaian pembayaran kepada semua pihak.

Tahapan global dalam pengembangan multimedia yaitu: (Vaughan)

1. Perencanaan dan Pembiayaan

Tahap ini adalah tahap awal meliputi proses analisis gagasan dan tujuan, mengidentifikasi kebutuhan seperti kemampuan multimedia yang diperlukan, contohnya keterampilan menulis, seni grafis, musik, serta video. Selain itu, proses penghitungan waktu dan biaya yang diperlukan untuk mengerjakan semua elemen juga akan dilakukan pada tahap awal ini. Tahap ini dapat juga disusun sebuah RFP (*Request For Proposal*), yaitu dokumen dengan terperinci dari perusahaan yang lebih besar yang "mengambil sumber dari luar" untuk pengerjaan pengembangan multimedia.

2. Desain Produksi

Setiap rencana yang akan dibuat desainnya, akan diproduksi menjadi produk yang bersifat sementara. Disamping itu tahap ini mencakup perencanaan struktur navigasi yang baik sebagai *user interface* nya.

3. Pengujian

Pengujian harus dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak multimedia yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan, sesuai platform pengiriman yang ditentukan serta sesuai dengan keperluan *user*.

4. Pengiriman

Pada tahap ini perlu diperhitungkan apakah perangkat lunak yang sudah dikembangkan akan digunakan langsung atau perlu diinstall terlebih dahulu. Jika *user* berkeinginan menginstall perangkat lunak tersebut ke beberapa komputer yang ada, maka perlu dipersiapkan perangkat lunak tunggal yang bertindak sebagai *installer*. Tetapi jika dipergunakan secara langsung maka perlu dipertimbangkan besarnya file perangkat lunak multimedia tersebut. Perlu adanya penyesuaian agar mencukupi ke dalam media yang diinginkan.

Hal lain yang tidak kalah penting dalam pembuatan sebuah sistem informasi, baik itu sistem informasi berbasis web maupun multimedia adalah *tools system* yang baik dan sesuai kebutuhan. Berikut diantaranya:

A. *Storyboard*

Storyboard adalah sebuah pengorganisasian grafik, contohnya sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu file, animasi, atau urutan media interaktif web. (Binanto)

B. Macromedia Flash 8

Macromedia Flash adalah sebuah program multimedia dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman *web*, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan. (Ramadianto)

C. Animasi

Sebuah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek(gambar) yang disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. (Binanto)
Ada beberapa jenis animasi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Stop Motion*

Stop motion disebut juga *frame-by-frame*, teknik animasi ini akan membuat objek seakan bergerak. Objek bisa bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan.

2. *Cell Animation*

Dulunya *cell animation* merupakan gambar berurutan di banyak halaman yang dijalankan. Animasi tradisional bisa disebut juga animasi klasik. *Cell animation* merupakan animasi tertua dan merupakan bentuk animasi yang paling populer.

3. *Time-Lapse*

Setiap frame akan di capture dengan kecepatan yang lebih rendah dari pada kecepatan ketika frame dimainkan.

4. *Claymation*

Claymation dulunya disebut dengan *clay animation* dan merupakan salah satu bentuk dari *motion animation*. Nama *claymation* merupakan nama yang terdaftar di Amerika yang didaftarkan oleh Will Vinton pada tahun 1978. Setiap bagian yang dianimasikan, baik itu karakter atau background merupakan suatu benda yang dapat diubah-ubah bentuknya, misalnya wax atau *plasticine clay*

5. *Cut-Cut Animation*

Teknik ini digunakan untuk memproduksi animasi menggunakan karakter, property, dan background dari potongan material seperti kertas, karton, atau foto. Saat *cut-cut animation* diproduksi menggunakan komputer dengan gambar dari hasil pemindai atau grafik vector untuk menggantikan potongan material yang digunakan.

6. *Puppet Animation*

Dalam *puppet animation*, boneka akan menjadi actor utamanya sehingga animasi jenis ini membutuhkan banyak boneka. Animasi jenis ini dibuat dengan teknik *frame by frame*, yaitu setiap gerakan boneka di capture satu per satu dengan kamera.

D. Pengujian Unit

Black box testing testing (pengujian kotak hitam) merupakan teknik menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. (Sukamto dan Shalahuddin)

Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Kebutuhan

Tahap ini merupakan proses pengidentifikasian kebutuhan untuk mendapatkan sebuah aplikasi yang tepat bagi pengguna. Peran seorang tenaga pendidik sangat dibutuhkan guna tercapainya proses belajar mengajar yang baik. Guru harus dapat melakukan monitoring keadaan kelas serta memberikan kenyamanan belajar bagi siswa. Penggunaan media edukasi yang tepat akan berdampak cukup signifikan terhadap proses penyerapan materi oleh siswa sehingga akan tercapailah tujuan pembelajaran yang berdaya guna baik dan tepat sasaran.

Aplikasi yang dibuat adalah sebuah aplikasi yang menampilkan materi berupa teks, video, audio visual sebagai media pembelajaran bahasa inggris bagi siswa MI Al-Khairiyah.

Dalam aplikasi pembelajaran bahasa inggris yang penulis ajukan, terdapat menu seperti menu tampilan pembuka, menu utama yang terdiri dari menu materi, menu praktek, menu latihan quis, menu profil serta menu keluar.

B. *Storyboard*

Rancangan *storyboard* dibuat sebagai sarana interpretasi yang dibuat secara matang mulai dari ide konsep sampai menjadi sebuah rangkaian skema animasi. *Storyboard* yang penulis buat dalam animasi edukasi bahasa inggris ini adalah sebagai berikut:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame judul ini terdapat 1 tombol mulai dan 1 tombol akhiri	<div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 150px; height: 20px; margin: 0 auto; display: flex; justify-content: center; align-items: center;">Teks Judul</div> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 10px auto; display: flex; justify-content: center; align-items: center;">Slogan</div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin: 10px auto;"> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; margin: 0 5px; display: flex; justify-content: center; align-items: center;">Mulai</div> <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; margin: 0 5px; display: flex; justify-content: center; align-items: center;">Akhiri</div> </div> </div>	Musik: instrument rekaman suara.mp3

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 1. *Storyboard* Tampilan Pembuka

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 6 Tombol yang bisa dipilih yaitu: Materi, Praktek, Profil, Latihan Quiz dan Keluar	Background 	Musik: instrument rekaman suara.mp3

Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 2. Storyboard Menu Utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 5 tombol yang bisa dipilih antara lain: Sejarah, Pelajaran, Huruf, Angka dan Keluar	Background 	Musik: instrument rekaman suara.mp3

Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 3. Storyboard Menu Materi

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 2 tombol Pelajaran yang bisa dipilih, 1 Tombol Keluar dan 1 Tombol kembali	Background 	Musik: instrument rekaman suara.mp3

Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 4. Storyboard Menu Praktek

VISUAL	SKETSA	AUDIO

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 2 Tombol quiz, suara, petunjuk Masuk dan keluar	Background 	Musik: instrument rekaman suara.mp3

Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 5. Storyboard Menu Latihan Quiz

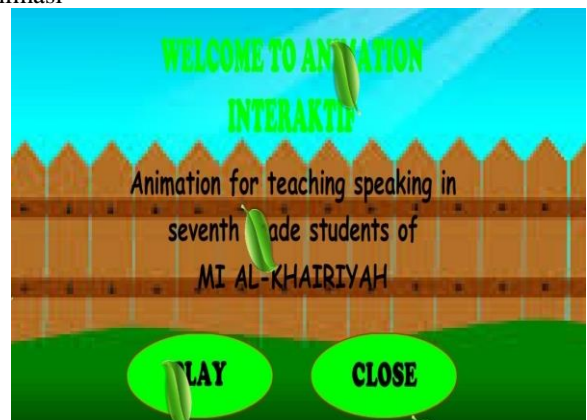
VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 1 Tombol untuk melihat Visi Misi sekolah dan 1 Tombol Kembali	Background 	Musik: instrument rekaman suara.mp3

Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 6. Storyboard Menu Profil Sekolah

C. Tampilan Animasi

1. Tampilan Pembuka

Tampilan ini merupakan tampilan pertama kali yang muncul pada aplikasi. Pada tampilan ini terdapat tombol play untuk menuju ke menu utama serta tombol close untuk keluar dari animasi



Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 7. Tampilan Pembuka

2. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama terdapat lima tombol pilihan, yaitu: materi, praktek, latihan quiz, profil serta satu tombol navigasi yaitu keluar.



Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 8. Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Menu Materi

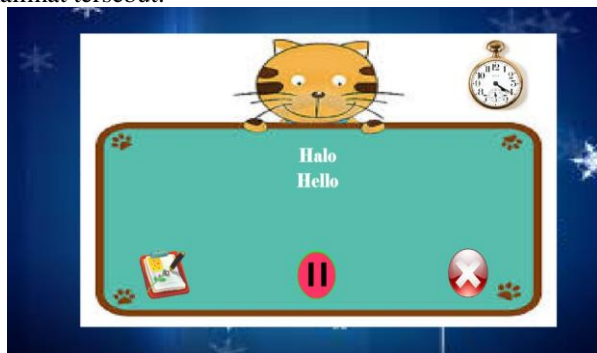
Pada tampilan menu utama ini terdapat empat tombol menu dan satu tombol navigasi. Tombol menu terdiri dari menu sejarah, menu pembelajaran, menu alphabet bahasa inggris dan menu angka bahasa inggris. Tombol navigasi yaitu tombol keluar



Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 9. Tampilan Menu Materi

4. Tampilan Menu Praktek Terjemah

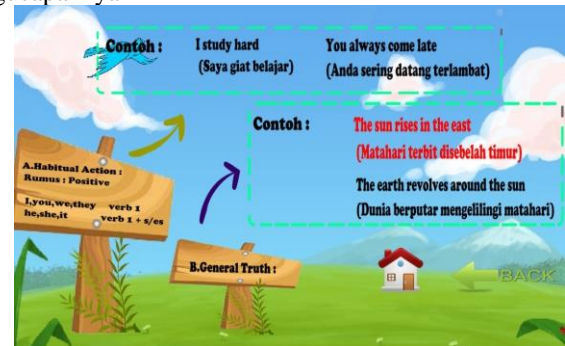
Pada tampilan menu praktek terjemah berisi kata-kata disertai dengan artinya serta cara pengucapannya sehingga siswa dapat mencoba mengikuti bagaimana pengucapan kalimat tersebut.



Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 10. Tampilan Menu Praktek

5. Tampilan Menu Pembelajaran

Pada tampilan menu pembelajaran terdapat beberapa kalimat beserta artinya yang dapat diikuti oleh siswa cara pengucapannya



Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 11. Tampilan Menu Pembelajaran

6. Tampilan Menu Quis

Pada menu quis merupakan menu untuk proses evaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukn pada menu-menu sebelumnya.



Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 12. Tampilan Menu Quis

7. Tampilan Menu Profil Sekolah

Tampilan Menu profil sekolah adalah menampilkan foto sekolah MI Al-Khairiyah serta Visi Misi Sekolah



Sumber: Hasil Penelitian (2016)
Gambar 13. Tampilan Profil Sekolah

D. Pengujian Unit

Metode uji coba yang digunakan dalam pembuatan animasi ini adalah *Black Box Testing* yang menitikberatkan pada kebutuhan fungsional suatu perangkat lunak sehingga *black box* memungkinkan bagi pengembang perangkat lunak untuk pengembang perangkat lunak tersebut.

1. Pengujian Terhadap Form Tampilan Pembuka

Tabel 1. Hasil Pengujian Form Tampilan Pembuka

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Mulai"	on (release){ gotoAndplay(33); }	menu utama	Sesuai
Tombol "Tutup"	on(release){ fsccommand("quit", true); }	Keluar program	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2016)

2. Pengujian Terhadap Form Menu Utama

Tabel 2. Hasil Pengujian Form Menu Utama

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Materi"	on (release){ gotoAndplay(3); }	Penjelasan materi	Sesuai
Tombol "Praktek"	on (release){ gotoAndplay(31); }	Praktek	Sesuai
Tombol "Latihan Quiz"	on (release){ gotoAndplay(33); }	Latihan Quiz	Sesuai
Tombol "Profil Sekolah"	on (release){ gotoAndplay(51); }	Profil Sekolah	Sesuai
Tombol "Keluar"	on (release){ gotoAndplay(1); }	Keluar	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2016)

3. Pengujian Terhadap Form Materi

Tabel 3. Hasil Pengujian Form Materi

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Sejarah"	on (release){ gotoAndplay(4); }	Penjelasan Sejarah	Sesuai
Tombol "Pembelajaran"	on (release){ gotoAndplay(6); }	Pembelajaran	Sesuai
Tombol "Huruf Bahasa Inggris"	on (release){ gotoAndplay(24); }	Terjemahan Huruf Inggris	Sesuai
Tombol "Angka Bahasa Inggris"	on (release){ gotoAndplay(25); }	Terjemahan Angka Inggris	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2016)

4. Pengujian Terhadap Form Praktek

Tabel 4. Hasil Pengujian Form Praktek

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Terjemah Bahasa Inggris"	on (release){ gotoAndplay(32); }	Pelajaran Terjemah kata-kata	Sesuai
Tombol "Percakapan Bahasa Inggris"	on (release){ gotoAndplay(29); }	Pelajaran Percakapan	Sesuai

Tombol "Kembali"	on (release){ gotoAndplay(2); }	Menu Utama	Sesuai
Tombol "Keluar"	on (release){ gotoAndplay(1); }	Menu Tampilan	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2016)

5. Pengujian Terhadap Form Quis

Tabel 5. Hasil Pengujian Form Quis

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Quiz 1"	on (release){ gotoAndplay(34); }	Quiz 1	Sesuai
Tombol "Quiz 2"	on (release){ gotoAndplay(37); }	Quiz 2	Sesuai
Tombol "Petunjuk"	on (release){ gotoAndplay(84); }	Petunjuk	Sesuai
Tombol "Keluar"	on (release){ gotoAndplay(2); }	Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

6. Pengujian Terhadap Form Profil

Tabel 6. Hasil Pengujian Form Profil

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Visi Misi"	on (release){ gotoAndplay(52); }	Tampilan Visi Misi	Sesuai
Tombol "Kembali"	on (release){ gotoAndplay(2); }	Tapilan Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

E. Jadwal Penelitian

Jadwal implementasi diperlukan untuk mempermudah proses perancangan serta penerapan pada media edukasi yang akan penulis buat. Berikut ini adalah jadwal yang telah disusun:

NO	JENIS KEGIATAN	WAKTU											
		BULAN 1				BULAN 2				BULAN 3			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan Data Awal												
2	Merancang Aplikasi												
3	Pembuatan Aplikasi												
4	Pengujian Aplikasi												
5	Pengiriman Aplikasi												

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pembahasan yang telah penulis kemukakan, maka kesimpulan pada penelitian ini adalah:

1. Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di MI Al-Khairiyah masih dilakukan secara konvensional dimana seorang guru menerangkan materi pelajaran sedangkan siswa menyimak serta membaca buku panduan yang disediakan.
2. Media edukasi berupa animasi merupakan sarana penyampaian ilmu pengetahuan yang cukup efektif terutama bagi siswa pendidikan tingkat dasar karena dapat menjadi salah satu cara memperkenalkan teknologi informasi kepada mereka.
3. Animasi yang dibuat ini membantu guru dalam mencapai target pembelajaran dengan baik.
4. Belajar menggunakan media bantu lebih disukai siswa dibandingkan dengan hanya belajar dengan menggunakan buku panduan saja.
5. Setiap bentuk inovasi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses peningkatan bentuk pembelajaran yang semakin lama semakin kompleks sehingga dapat membantu guru dan siswa untuk

melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan baik dan menyenangkan.

REFERENSI

- Ali, Muhammad. Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional: Menuju Bangsa Indonesia yang Mandiri dan Berdaya Saing Tinggi. Bandung: INTI, 2009.
- Binanto, Iwan. Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Andi, 2010.
- Maesaroh, Siti dan Nur Malkiah. "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Sisfotek Global* (2015): 1.
- Ramadianto, Yuda Anggara. membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Profesional 8. Bandung: Yrama Widya, 2008.
- Sukamto, Rosa A dan M Shalahuddin. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika, 2013.
- Sutopo, Ariesto Hadi. Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- Vaughan, Tay. Multimedia: Making It Work Eight Edition. Hill Companies: McGraw, 2010.



Siti Nurajizah, M.Kom. Menyelesaikan pendidikan Program Strata Satu (S1) pada tahun 2010 di STMIK Nusa Mandiri program studi Sistem Informasi. Tahun 2013 menyelesaikan pendidikan strata dua (S2) program studi Ilmu Komputer Pascasarjana STMIK Nusa Mandiri. Saat ini aktif sebagai staf pengajar di AMIK BSI Jakarta