

Perancangan Animasi Interaktif Mengenal Nama Binatang Dalam Bahasa Inggris Studi Kasus: RA. Al-Amanah Tangerang

Noer Azni Septiani¹, Tomi Sulaiman²

¹AMIK BSI Tangerang
e-mail: noer.nas@bsi.ac.id

²AMIK BSI Tangerang
e-mail: tomysula0905@bsi.ac.id

Cara Sitasi: Septiani, N. A., & Sulaiman, T. (2018). Perancangan Animasi Interaktif Mengenal Nama Binatang Dalam Bahasa Inggris Studi Kasus: RA. Al-Amanah Tangerang. *Paradigma*, XX(2), 77-84.

Abstract - Generally, parents want to have smart kids. Meanwhile with the presence of computer which is one of many sophisticated instruments made by people is really helpful and to ease people's work due to the emerging of both the hardware and software. To which the author tries to apply the interactive animation programs animal name recognition. To be useful for children to know the importance of knowing the name of the beast and apparently form. Interactive animation can be a solution for parents who facilitate their child with computer media, so as to inform the children about the importance of knowing how the animal's name in English. In order to help improve the knowledge and learning for kindergarten children. The introducing of interactive animation is the best solution to solve existing problem in modern times, but can be used as a medium of learning the introducing of animation can also eliminate bored of the daily activities. And the expected results of course the user can add insight, knowledge, and vocabulary in English, especially those related to the animal's name.

Keywords: Interactive, Animation, Animals, name in English, Children.

PENDAHULUAN

Dari semua jenis media pembelajaran interaktif yang diperkenalkan, media pembelajaran melalui permainan termasuk salah satu yang memiliki nilai lebih pada Ra. Al-Amanah Tangerang. Terkadang memberikan pembelajaran kepada anak usia 6 (enam) tahun kebawah atau siswa taman kanak-kanak itu tidak mudah, walaupun hanya sebatas memberikan pembelajaran mengenal nama binatang dalam bahasa Inggris. Bagaimana agar anak-anak dapat tertarik dan belajar dengan mudah dalam mengenal nama binatang dalam bahasa Inggris?. Maka diperlukan sarana teknologi pendukung pembelajaran. Pada masa itu yang mereka pikirkan hanyalah bermain, memang wajar karena pada masa-masa itu yang mereka tahu hanyalah bermain dan bersenang-senang. Tapi bukan berarti orang tua hanya membiarkan mereka melakukan hal yang mereka inginkan tanpa pengawasan dan disertai dengan pembelajaran.

Media pembelajaran yang sesuai Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, selain itu juga akan memberikan pengertian konsep yang sebenarnya secara realistik (Saputra, 2012),

Perubahan kurikulum KTSP ke kurikulum 2013 sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, menyatakan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik. (Pawana, Suharsono, & Kirna, 2014), menyimpulkan suatu metode pembelajaran yang dapat membuat kegiatan belajar mengajar terkesan lebih menarik. Selain itu juga dapat mendorong munculnya inovatif dan kreatif pada siswa dan guru (Chrystanti, 2015), 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 (Wijayanto, 2014).

Perancangan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia ini bisa diterapkan menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Akmaludin, 2013), Kebutuhan media pembelajaran yang aplikatif diperlukan dalam usaha untuk memudahkan proses belajar mengajar, seperti halnya media

pembelajaran interaktif organisasi komputer (Saputra, 2012), Adanya bantuan multimedia pembelajaran interaktif akan dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar di dalam kelas dengan efektif dan efisien (Kusuma, Parmiti, & Sudhita, 2014). Dengan adanya pembuatan media pembelajaran interaktif ini proses belajar mengajar menjadi efektif, menarik dan menyenangkan bagi siswa (Lestari, 2014).

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan usulan berupa perbaikan cara Pembelajaran mengenal nama binatang dalam bahasa Inggris yang menarik untuk anak dan memudahkan dalam menerima pelajaran dan sistem pembelajaran juga menjadi lebih menarik untuk anak-anak usia dini. Dengan adanya pembuatan media pembelajaran interaktif ini proses belajar mengajar menjadi efektif, menarik dan menyenangkan bagi siswa (Lestari, 2014).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* (Sommerville, 2011:31) yang terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan
Sistem pelayanan, kendala, dan tujuan ditetapkan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Mereka kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak
Proses desain sistem memerlukan alokasi yang dilegalisasikan baik perangkat keras atau perangkat lunak sistem dengan membentuk sistem yang arsitektur secara keseluruhan. *Software* desain melibatkan identifikasi dan menggambarkan abstraksi sistem perangkat lunak yang fundamental dan hubungannya secara antarmuka terhadap pengguna.
3. Implementasi dan Pengujian Unit
Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan sistem perlu dilakukan agar tidak terjadi kesalahan dalam pembuatan sistem. Analisis kebutuhan sistem ini lebih ditekankan dalam penyusunan sebuah sistem yang dibangun untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan kebutuhan.

Didalam program ini para pengguna atau *user* dapat mengenal nama-nama binatang tidak hanya dalam bahasa Indonesia saja, tetapi juga dalam bahasa Inggris. Dengan tujuan agar pengguna dapat

menambah wawasan ataupun kosakata dalam bahasa asing.

B. Rancangan Storyboard

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* judul seperti yang dijelaskan berikut ini:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam file judul ini terdapat animasi judul dan satu tombol navigasi yaitu "Mulai".	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px; text-align: center;">Animasi Judul</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px; text-align: center;">Mulai</div>	Musik: Buddy.mp3

Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 2. *Storyboard* judul

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* menu utama seperti yang dijelaskan berikut ini:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 4 menu yang bisa dipilih antara lain: Materi, Latihan, Petunjuk dan Profil	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Animasi Judul</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">musik</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">X</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Materi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Petunjuk</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Latihan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Profil</div> </div>	Musik: Buddy.mp3

Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 3. *Storyboard* Menu Utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 6 menu materi yang bisa dipilih antara lain: Cara Bemafa, Tempat Tinggal, Penutup Tubuh, Cara Berkembang Biak, Jenis Makanan, dan Cara Gerak dan 3 menu navigasi yaitu Home, Musik dan Keluar	<div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Home</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Judul</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">musik</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">X</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Cara Bemafa</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Cara Gerak</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Tempat Tinggal</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Gambar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Jenis Makanan</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Penutup Tubuh</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Cara Berkembang Biak</div> </div>	Musik: Buddy.mp3

Sumber: Septiani & Sulaiman(2017)
Gambar 4. *Storyboard* Materi

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Latihan seperti yang dijelaskan berikut ini:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 2 menu latihan yang bisa dipilih antara lain: Tebak Nama dan Pilihan Ganda serta 3 menu navigasi yaitu Home, Musik dan Keluar	<div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Home</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Judul</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">musik</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">X</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px; text-align: center;">Teks</div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Tebak Nama</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Pilihan Ganda</div> </div>	Musik: Buddy.mp3

Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 5. *Storyboard* Materi

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Tebak Nama seperti yang dijelaskan berikut ini:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 1 gambar, 3 teks dan input teks serta 4 menu navigasi yaitu Lanjut, Home, Musik dan Keluar		Musik: Buddy.m p3

Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 6. *Storyboard* Tebak Nama

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Tebak Nama seperti yang dijelaskan berikut ini:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 1 gambar, 3 teks dan input teks serta 4 menu navigasi yaitu Lanjut, Home, Musik dan Keluar		Musik: Buddy.m p3

Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 6. *Storyboard* Tebak Nama

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Pilihan Ganda seperti yang dijelaskan berikut ini:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat teks soal, 4 tombol jawaban, poin dan hasil serta 4 menu navigasi yaitu Lanjut, Home, Musik dan Keluar		Musik: Buddy.m p3

Sumber: Hasil Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 7. *Storyboard* Pilihan Ganda

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Petunjuk seperti yang dijelaskan berikut ini:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat teks penjelasan tentang petunjuk penggunaan program serta 3 menu navigasi yaitu Home, Musik dan Keluar		Musik: Buddy.m p3

Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 8. *Storyboard* Petunjuk

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Profil seperti yang dijelaskan berikut ini:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat Foto profil dan teks pembuat program serta 3 menu navigasi yaitu Home, Musik dan Keluar		Musik: Buddy.m p3

Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 9. *Storyboard* Profil

Berikut ini adalah gambaran dari *storyboard* Keluar seperti yang dijelaskan berikut ini:

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 2 pilihan tombol yaitu oke dan batal		Musik: Buddy.mp 3

Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 10. *Storyboard* Keluar

C. Tampilan Animasi

1. Implementasi Halaman Judul

Tampilan ini berisi judul dari program animasi interaktif yaitu Mengenal Nama Binatang Dalam Bahasa Inggris dan tombol mulai untuk masuk ke menu utama.



Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 11. Implementasi Halaman Judul
Implementasi Halaman Menu Utama

Tampilan halaman menu utama ini terdapat 4 menu yang bisa dipilih yaitu Materi, Latihan, Petunjuk dan Profil dan 2 tombol navigasi yaitu tombol musik dan tombol keluar.



Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 12. Implementasi Halaman Menu Utama

2. Implementasi Halaman Materi

Tampilan halaman menu materi ini terdapat 6 menu materi yang bisa dipilih yaitu Cara Bernafas, Tempat Tinggal, Penutup Tubuh, Cara Berkembang Biak, Jenis Makanan, dan Cara Gerak serta 3 menu navigasi yaitu *Home*, Musik dan Keluar



Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 13. Implementasi Halaman Materi

3. Implementasi Halaman Latihan

Tampilan latihan ini terdapat 2 menu latihan yang bisa dipilih yaitu Tebak Nama dan Pilihan Ganda

serta 3 menu navigasi yaitu *Home*, Musik dan Keluar



Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 14. Implementasi Halaman Latihan

4. Implementasi Halaman Tebak Nama

Tampilan tebak nama ini terdapat 1 gambar binatang, 3 teks bantuan dan input teks serta 4 menu navigasi yaitu Lanjut, *Home*, Musik dan Keluar



Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 15. Implementasi Halaman Tebak Nama

5. Implementasi Halaman Pilihan Ganda

Tampilan pilihan ganda ini terdapat teks soal, 4 tombol jawaban, poin dan hasil serta 4 menu navigasi yaitu Lanjut, *Home*, Musik dan Keluar



Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 16. Implementasi Halaman Pilihan Ganda

6. Implementasi Petunjuk

Tampilan petunjuk ini terdapat teks penjelasan tentang petunjuk penggunaan program serta 3 menu navigasi yaitu *Home*, Musik dan Keluar



Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 17. Implementasi Halaman Petunjuk

7. Implementasi Halaman Profil

Tampilan profil ini terdapat Foto profil dan teks pembuat program serta 3 menu navigasi yaitu *Home*, Musik dan Keluar



Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 18. Implementasi Halaman Profil

8. Implementasi Halaman Keluar

Tampilan halaman keluar ini terdapat 2 pilihan tombol yaitu oke dan batal



Sumber: Septiani & Sulaiman (2017)
Gambar 19. Implementasi Halaman Keluar

D. Pengujian Unit

1. Blackbox Testing

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing* yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

A. Pengujian Terhadap Form Judul

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Judul

Input/Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Masuk	<pre>stop(); masuk.addListener(MouseEvent.CLICK, masukmenu); function masukmenu(event:MouseEvent):void{ MovieClip.root.gotoAndStop("menu utama");}</pre>	Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2017)

B. Pengujian Terhadap Form Menu Utama

Tabel 2. Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Menu Utama

Input/Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Materi	<pre>materi.addListener(MouseEvent.CLICK, ke_materi); function ke_materi(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("materi");}</pre>	Menu Materi	Sesuai
Tombol Latihan	<pre>latihan.addListener(MouseEvent.CLICK, ke_latihan); function ke_latihan(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("latihan");}</pre>	Tampil Latihan	Sesuai
Tombol Petunjuk	<pre>petunjuk.addListener(MouseEvent.CLICK, ke_petunjuk); function ke_petunjuk(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("petunjuk");}</pre>	Tampil Petunjuk	Sesuai
Tombol Profil	<pre>profil.addListener(MouseEvent.CLICK, ke_profil); function ke_profil(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("profil");}</pre>	Tampil Profil	Sesuai
Tombol Keluar	<pre>quit_next.addListener(MouseEvent.CLICK, quit); function quit1(event:MouseEvent):void{ fscommand("quit");} function quit2(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);} function quit3(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(2);}</pre>	Tampil Keluar (Oke atau Batal)	Sesuai
Tombol Musik	<pre>import flash.media.SoundTransform; stop(); var myMusic = new music_bg(); var volume suara = new SoundTransform(0.1, 0); var channel1 = myMusic.delay(0, 9999, volume suara); stopbutton.addListener(MouseEvent.CLICK, onStopClick); function onStopClick(event:MouseEvent):void{ channel1.stop(); gotoAndStop(2);}</pre>	Mematikan atau Menyalakan Musik	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2017)

C. Pengujian Terhadap Form Materi

Tabel 3. Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Materi

Input/Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Cara Bernafas	<code>m1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m1); function ke_m1(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m1");}</code>	Tampil Cara Bernafas	Sesuai
Tombol Tempat Tunggul	<code>m2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m2); function ke_m2(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m2");}</code>	Tampil Tempat Tunggul	Sesuai
Tombol Penutup Tubuh	<code>m3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m3); function ke_m3(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m3");}</code>	Tampil Penutup Tubuh	Sesuai
Tombol Cara Berkenbang Biak	<code>m4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m4); function ke_m4(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m4");}</code>	Tampil Cara Berkenbang Biak	Sesuai
Tombol Jenis Makanan	<code>m5.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m5); function ke_m5(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m5");}</code>	Tampil Jenis Makanan	Sesuai
Tombol Cara Gerak	<code>m6.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m6); function ke_m6(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m6");}</code>	Tampil Cara Gerak	Sesuai
Tombol Keluar	<code>quit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, quit3); function quit3(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);} function quit2(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);} function quit1(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);}</code>	Tampil Keluar (Oke atau Batal)	Sesuai
Tombol Musik	<code>import flash.media.SoundTransform; stop(); var myMusic = new music_bg(); var volumeSuara = new SoundTransform(0.1, 0); var channel1 = myMusic.play(0, 9999, volumeSuara); stopButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onStopClick); function onStopClick(event:MouseEvent):void{ channel1.stop(); gotoAndStop(2);}</code>	Mematikan atau Menyyalakan Musik	Sesuai
Tombol Home	<code>kembali.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_kembali_mena); function ke_kembali_mena(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("menu_utama");}</code>	Tampil Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2017)

D. Pengujian Terhadap Form Materi

Tabel 5. Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Materi

Input/Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Cara Bernafas	<code>m1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m1); function ke_m1(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m1");}</code>	Tampil Cara Bernafas	Sesuai
Tombol Tempat Tunggul	<code>m2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m2); function ke_m2(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m2");}</code>	Tampil tempat Tunggul	Sesuai
Tombol Penutup Tubuh	<code>m3.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m3); function ke_m3(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m3");}</code>	Tampil Penutup Tubuh	Sesuai
Tombol Cara Berkenbang Biak	<code>m4.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m4); function ke_m4(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m4");}</code>	Tampil Cara Berkenbang Biak	Sesuai
Tombol Jenis Makanan	<code>m5.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m5); function ke_m5(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m5");}</code>	Tampil Jenis Makanan	Sesuai
Tombol Cara Gerak	<code>m6.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_m6); function ke_m6(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("m6");}</code>	Tampil Cara Gerak	Sesuai
Tombol Keluar	<code>quit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, quit3); function quit3(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);} function quit2(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);} function quit1(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);}</code>	Tampil Keluar (Oke atau Batal)	Sesuai
Tombol Musik	<code>import flash.media.SoundTransform; stop(); var myMusic = new music_bg(); var volumeSuara = new SoundTransform(0.1, 0); var channel1 = myMusic.play(0, 9999, volumeSuara); stopButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onStopClick); function onStopClick(event:MouseEvent):void{ channel1.stop(); gotoAndStop(2);}</code>	Mematikan atau Menyyalakan Musik	Sesuai
Tombol Home	<code>kembali.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_kembali_mena); function ke_kembali_mena(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("menu_utama");}</code>	Tampil Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2017)

E. Pengujian Terhadap Form Latihan

Tabel 6. Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Latihan

Input/Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Tebak Nama	<code>kescoal.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_kescoal); function lanjut(event:MouseEvent):void{ nextFrame();}</code>	Tampil Tebak Nama	Sesuai
Tombol Pilihan Ganda	<code>kescoal.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_kescoal2); function ke_kescoal2(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(2);}</code>	Tampil Pilihan Ganda	Sesuai
Tombol Keluar	<code>quit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, quit3); function quit3(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);} function quit2(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);} function quit1(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);}</code>	Tampil Keluar (Oke atau Batal)	Sesuai
Tombol Musik	<code>import flash.media.SoundTransform; stop(); var myMusic = new music_bg(); var volumeSuara = new SoundTransform(0.1, 0); var channel1 = myMusic.play(0, 9999, volumeSuara); stopButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onStopClick); function onStopClick(event:MouseEvent):void{ channel1.stop(); gotoAndStop(2);}</code>	Mematikan atau Menyyalakan Musik	Sesuai
Tombol Home	<code>kembali.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_kembali_mena); function ke_kembali_mena(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("menu_utama");}</code>	Tampil Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2017)

F. Pengujian Terhadap Form Petunjuk

Tabel 7. Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Petunjuk

Input/Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Keluar	<code>quit.addEventListener(MouseEvent.CLICK, quit3); function quit3(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);} function quit2(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);} function quit1(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1);}</code>	Tampil Keluar (Oke atau Batal)	Sesuai
Tombol Musik	<code>import flash.media.SoundTransform; stop(); var myMusic = new music_bg(); var volumeSuara = new SoundTransform(0.1, 0); var channel1 = myMusic.play(0, 9999, volumeSuara); stopButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onStopClick); function onStopClick(event:MouseEvent):void{ channel1.stop(); gotoAndStop(2);}</code>	Mematikan atau Menyyalakan Musik	Sesuai
Tombol Home	<code>kembali.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_kembali_mena); function ke_kembali_mena(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("menu_utama");}</code>	Tampil Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2017)

G. Pengujian Terhadap Form Profil

Tabel 8. Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Profil

Input/Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Keluar	<code>quit.next.addEventListener(MouseEvent.CLICK, quit); function quit1(event:MouseEvent):void{ fscommand("quit"); } function quit2(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(1); } function quit3(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop(2); }</code>	Tampil Keluar (Oke atau Batal)	Sesuai
Tombol Musik	<code>import flash.media.SoundTransform; stop(); var myMusic = new Music_bg(); var volumeSuara = new SoundTransform(0.1, 0); var channel1 = myMusic.play(0, 9999, volumeSuara); stopButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onStopClick); function onStopClick(event:MouseEvent):void{ channel1.stop(); gotoAndStop(2); }</code>	Mematikan atau Menyalakan Musik	Sesuai
Tombol Home	<code>kembali.menu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ke_kembali_menu); function ke_kembali_menu(event:MouseEvent):void{ gotoAndStop("menu_utama"); }</code>	Tampil Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2017)

H. Pengujian Terhadap Keluar

Tabel 9. Hasil Pengujian *Blackbox Testing* Halaman Keluar

Input/Event	Proses	Output / Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol Oke	<code>quit.ok.addEventListener(MouseEvent.CLICK, quit1);</code>	Keluar dari aplikasi	Sesuai
Tombol Batal	<code>quit.c.addEventListener(MouseEvent.CLICK, quit2);</code>	Kembali ke aplikasi	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian(2017)

I. Penerimaan User Terhadap Animasi

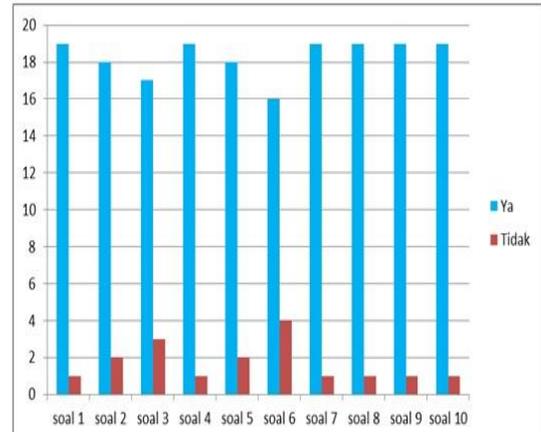
Pengujian ini dilakukan dengan cara menyebar, untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini berfungsi dengan baik serta bermanfaat bagi pengguna

Table 10. Pengujian Kuisisioner

NO.	PERTANYAAN KUISISIONER	YA	TIDAK
1.	Apakah tampilan animasi interaktif mengenai nama binatang dalam bahasa inggris ini menarik ?	90%	10%
2.	Apakah dengan animasi interaktif ini kamu sudah mengetahui nama-nama binatang dalam bahasa inggris ?	80%	20%
3.	Apakah dengan animasi ini kamu mendapatkan gambaran dengan jelas nama binatang dalam bahasa inggris ?	75%	25%
4.	Apakah animasi interaktif mengenai nama binatang dalam bahasa inggris ini mudah dioperasikan ?	90%	10%
5.	Apakah setiap fitur yang terdapat pada aplikasi ini berjalan dengan baik ?	80%	20%
6.	Apakah gambar animasi yang ada di aplikasi ini terlihat bagus ?	70%	30%
7.	Apakah music dalam aplikasi ini terdengar jelas ?	90%	10%
8.	Apakah materi yang diberikan oleh aplikasi ini sudah memenuhi kebutuhan para pengguna ?	90%	10%
9.	Apakah soal-soal latihan yang disajikan mudah dimengerti ?	90%	10%
10.	Apakah anda berminat kembali mencoba program animasi interaktif ini setelah percobaan pertama ?	90%	10%

Sumber: Data Quisoner(2017)

Dari hasil survei terhadap program mengenal nama binatang dalam bahasa inggris ini dapat disimpulkan bahwa program ini telah mampu digunakan untuk membantu pengguna mengetahui nama binatang dalam bahasa inggris. Selain itu penggunaan program tersebut juga cukup mudah dimengerti oleh pengguna awam.



	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10
Ya	19	18	17	19	18	16	19	19	19	19
Tidak	1	2	3	1	2	4	1	1	1	1

Sumber: Hasil Pengolahan Data(2017)

Gambar 20. Tampilan Grafik Kuisioner Responden

KESIMPULAN

Pembuatan program animasi interaktif tentang mengenal binatang dalam bahasa inggris ini menggunakan program aplikasi *Adobe Flash Professional CS5*. Dengan adanya program mengenal binatang dalam bahasa inggris ini dapat mempermudah anak-anak untuk mendapatkan pembelajaran yang berbeda daripada media cetak. Dari apa yang telah dibuat penulis maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Dengan adanya program aplikasi ini memudahkan anak-anak mengetahui dan mengerti tentang binatang dalam bahasa inggris.
2. Dengan adanya program aplikasi ini anak-anak dapat menambah kosakata bahasa inggris khususnya yang ber[hubungan dengan nama binatang.
3. Dalam pembuatan program animasi interaktif untuk anak, dibutuhkan desain animasi dan warna yang menarik supaya program yang dimainkan tidak membosankan.
4. Dengan metode pembelajaran dengan media animasi seperti ini membuat anak-anak tertarik untuk belajar.

REFERENSI

Akmaludin. (2013). Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Jurnal Techno Nusa Mandiri.

Binanto, Iwan 2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya.

Yogyakarta: C.V Andi.

Chrystanti, Y. C. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi.*

Kusuma, dewa P. A., Parmiti, D. P., & Sudhita, W. R. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sejarah Dengan Model HANNAFIN DAN PECK Untuk Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha.*

Lestari. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Huruf Dan Angka Pada Taman Kanak – Kanak Siwi Peni 1 Sragen. *IJNS – Indonesian Journal on Networking.*

Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model ADDIE Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap Di SMK Negeri 3 Singaraja. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.*

Pressman, Roger S. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi

Rizky, Soetam. 2011. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: PT Pretasi Pustakarya.

Saputra, W. (2012). Pengembangan Multimedia

Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi.*

Sommerville, Ian. 2007. *Software Engineering 8th Edition.* England: Person Education Limited.

Wijayanto, R. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater. *AMIK Bina Sarana Informatika Purwokerto.*

PROFIL PENULIS



Noer Azni Septiani, M.Kom, Jakarta, 24 September 1983, Tahun 2009 Lulus Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi STMIK PGRI Tangerang, tahun 2012 Lulus dari Program Strata Dua (S2) Jurusan Megister Komputer

STMIK Nusamandiri, Staff Akademik AMIK BSI Tangerang.



Tomy Sulaiman, Tangerang, 9 Mei 1996, lulus Dari Program Diploma Tiga (DIII) tahun 2017, Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Tangerang, Saat ini bekerja PT. Mitra Pinasthika

Mustika Rent Sunburst, CBD Lot II No. 10, Jl. Kapten Soebijanto Djojohadikusumo, BSD City Tangerang 15322, Indonesia