

Multimedia Interaktif Pengenalan Nama-Nama Benda Dalam Dua Bahasa (Indonesia-Inggris) (Studi Kasus: RA Al-Azhar Kota Pagar Alam)

M. Junius Effendi¹, Welly Fransiska², David rusli³

¹ Universitas Lembah Dempo

² Universitas Lembah Dempo

³ Universitas Lembah Dempo

Email : junius@lembahdempo.ac.id, wellyfansiska@gmail.com, david@lembahdempo.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Riwayat Artikel

Diterima 21 Januari 2025

Direvisi 15 Januari 2025

Diterbitkan 6 Februari 2025

Kata Kunci

Multimedia *Interaktif*

Media pembelajaran

Bahasa asing

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses pengembangan potensi individu, khususnya pendidikan anak usia dini. Melalui pendidikan, potensi yang dimiliki oleh individu akan diubah menjadi kompetensi. Kompetensi mencerminkan kemampuan dan kecakapan individu dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Anak usia dini berkisar sekitar usia 0-5 tahun yang disebut juga *golden age*, dimana mereka sangat membutuhkan alat bantu untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan. Alat bantu yang dimaksud merupakan media untuk mempermudah guru atau tenaga didik pada taman kanak-kanak dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Bentuk media pembelajaran bisa berupa video, *audio*, gambar serta animasi. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah multimedia interaktif. Menggunakan multimedia interaktif akan lebih memudahkan tenaga didik dalam memberikan materi tentang pengenalan nama benda dalam bahasa Inggris, selain itu dengan multimedia interaktif anak usia dini akan lebih tertarik dalam belajar nama-nama benda terutama dalam bahasa asing.

1. Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses pengembangan potensi individu, khususnya pendidikan anak usia dini. Melalui pendidikan, potensi yang dimiliki oleh individu akan diubah menjadi kompetensi. Kompetensi mencerminkan kemampuan dan kecakapan individu dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan[1]. Tugas tenaga pendidik atau guru dalam hal ini adalah memfasilitasi anak didik sebagai individu untuk dapat mengembangkan potensi yang dimiliki menjadi kompetensi sesuai dengan cita-citanya. Oleh karenanya program pendidikan dan pembelajaran seperti yang berlangsung saat ini harus lebih diarahkan atau lebih berorientasi pada individu peserta didik.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan anak usia dini yang pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak[2].

Anak usia dini berkisar sekita usia 0-5 tahun yang disebut juga *golden age*, dimana mereka sangat membutuhkan alat bantu untuk mempermudah memahami materi yang disampaikan. Alat bantu yang dimaksud merupakan media untuk mempermudah guru atau tenaga didik pada taman kanak-kanak dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Bentuk media pemberlajaran bisa berupa video, *audio*, gambar serta animasi. Salah satu media pembelajaran yang digunakan adalah multimedia interaktif.

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam media komputer. Multimedia interaktif adalah solusi dalam memudahkan anak didik mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks/*e-book* yang monoton[3].

Pada RA- Al-Azhar Kota Pagar Alam, media pembelajaran yang digunakan saat ini masih manual berupa alat peraga yang terbuat dari kertas dan poster yang di tempel didinding. Sehingga materi yang disampaikan tidak mengembangkan imajinasi anak usia dini. Hal ini tentunya, menghambatan pemahaman anak usia dini terhadap materi yang disampaikan oleh tenaga didik, terutama dalam materi pengenalan nama benda dalam dua bahasa (Indonesia-Inggris).

Dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, maka akan memacu semangat belajar anak usia dini. Karena materi yang disampaikan berbentuk audio visual, sehingga dapat memacu semangat anak usia dini mengenal nama benda dalam dua bahasa (Indonesia-Inggris).

2. Kajian Literatur dan Hipotesis

Teori-teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah :

a. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, video, yang disampaikan melalui komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara intraktif. Multimedia juga dapat didefinisikan sebagai penggunaan komputer untuk menggabungkan berbagai kumpulan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi [5]. Pada aplikasi yang dibangun terdapat unsur-unsur multimedia seperti gambar, teks, animasi yang menjelaskan tentang materi nama benda dan suara yang menjelaskan tentang seluruh yang berkaitan dengan aplikasi.

b. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah solusi dalam memudahkan siswa mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks/*e-book* yang monoton. Dalam penelitian Farida & Rahayu menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar *signifikan* dalam penggunaan multimedia interaktif daripada menggunakan buku teks[3]. Pada aplikasi yang dibangun, terdapat animasi yang menjelaskan materi nama benda sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

c. Elemen-Elemen Multimedia

Elemen-elemen multimedia merupakan komponen yang ada dalam multimedia yang berfungsi sebagai komponen pendukung untuk membangun suatu aplikasi. Elemen-elemen multimedia adalah teks, image, audio, animasi, video, benda, android,

metode MDLC, adobe Animate CC, photoshop cs6, adobe Audition CC, flowchat dan black box testing

d. Penelitian Terdahulu

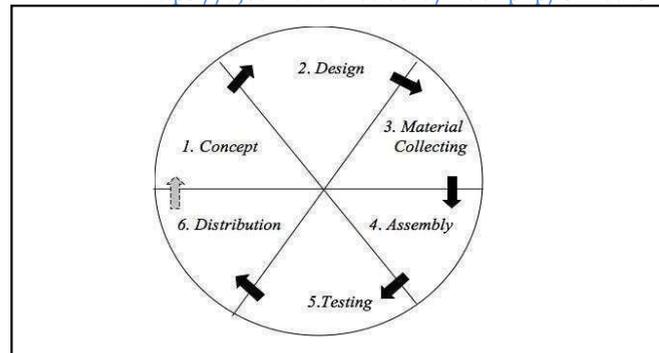
- a) Mei Purwanto Kurniawan, 2018 dengan judul Perancangan Media Pembelajaran Untuk Anak usia Dini Mengenal Nama-Nama Benda dan hasil penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif pengenalan nama- nama bendaberbasis multimedia dan dapat digunakan di desktop, *software* digunakan dalam membangun aplikasi adalah *adobe flash cs6* perbedaan dari penelitian yang dilakukan saat ini adalah, study case, dan hasil akhir multimedia interaktif dapat digunakan dengan android.
- b) Kadek Aridane Putera, Anak Agung Ayu Puteri Ardyanti, 2020 dengan judul Perancangan aplikasi media interaktif berbasis mobile sebagai pengenalan artefak museum hasilnya adalah Aplikasi ini akan dibangun menggunakan *software construct 2*, dengan menggunakan metode pemecahan masalah dengan tehnik *probability sampling typesimple random sampling*. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi media interaktif berbasis mobile Tentang artefak museum. Perbedaaan dari penelitian yang diambil saat ini, metode pengembangan sistem, topic pembahasan serta tempat penelitian
- c) Ryandra Radif Kurniawan, Putri Harlina, Khairunnisa 2022. Judul Aplikasi pengenalan nama benda dalam bahasa jepang dengan metode GDLC berbasis android Aplikasi ini dibangun menggunakan *software unity 3D* dengan metode pengembanga sistem *Game Development Life Cycle (GDLC)* hasil dari penelitian ini adalah game edukasi pengenalan namabenda dalam bahasa jepang 3D yang berbasis android. Perbedaaan dari penelitian yang diambil saat ini adalah tempat penelitian, metode pengembangan masalah serta *software* yang digunakan untuk membangun aplikasi.
- d) Alvi Aliyanti Dwi Anggraini, Iskandar Wiryokusumo, 2021 dengan judul Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengenal hurup dan angka Dengan model ADDIE, Multimedia pembelajran dibangun menggunakan metode pengembangan system ADDIE yang memiliki 5 tahapan dan masing-masing tahapan tersebut digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah multimedia interaktif yang Efektif dan efesien. Perbedaan penelitian yang diambil adalah metode pemecahan masalah, dan tempat penelitian.

3. Metode Penelitian

Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2022 s/d Februari 2023. Penelitian dilakukan di RA Al-Azhar yang beralamat di Jl.kemas Abdulah Malik No.012 RT.01 Kel. Bangun Jaya, Curup Jare, Kec. Pagar Alam Utara, Kota Pagar Alam. Metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data adalah :Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka

a. Metode Pengembangan Multimedia

Metode Pengembangan multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (perancangan), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian) [4]



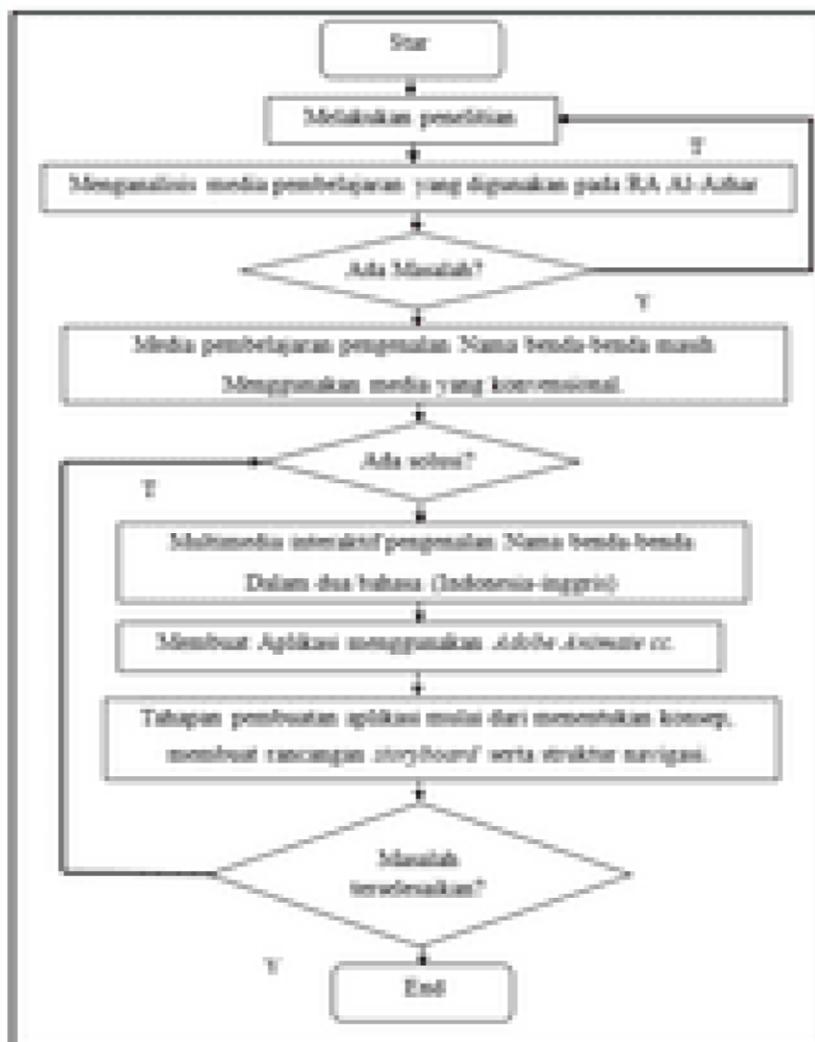
Gambar 1 Metode Pengembangan Multimedia MDLC

Berikut penjelasan pada gambar 1 metode pengembangan MDLC:

1. *Concept* (konsep) adalah siapa pengguna program (identifikasi audiens).
2. *Design* (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.
3. *Material Collecting* adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan.
4. *Assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia.
5. *Testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak.
6. *Distribution*, tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan.

b. Metode Pemecahan Masalah

Untuk menggambarkan sebuah algoritma yang terstruktur dan mudah dipahami maka dibutuhkan alat bantu yang berbentuk diagram air *flowchat*.



Gambar 2. Flowchat pemecahan masalah

4. Hasil dan Pembahasan

Software aplikasi yang digunakan untuk membangun multimedia interaktif pengenalan nama benda dalam dua bahasa adalah *adobe animate cc*, *adobe audition*, dan *adobe Photoshop cs6*. Berikut merupakan keseluruhan tampilan dari multimedia interaktif pengenalan nama benda dalam dua bahasa.

Pengumpulan *asset* gambar penulis *download* dari internet, dan untuk menganti *background* sesuai dengan format gambar menggunakan *software adobe Photoshop cs6*. proses *editing asset* gambar menggunakan *software adobe Photoshop cs6* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Proses Pengumpulan Asset Gambar

a. Proses Pengumpulan Asset Gambar

Langkah-Langkah pengumpulan asset gambar :

- 1 Download gambar benda animasi melalui internet.
- 2 Lalu buka adobe photoshop cs6
- 3 Import gambar buah yang telah di download, atau tekan ctrl+O pada keyboard.
- 4 Pilih magic wand tools untuk menghilangkan latar belakang.
- 5 Lalu klik pada bagian latar belakang yang ingin dihapus 6 Lalu tekan tombol delete pada keyboard 7 Kemudian save gambar dengan format Png.

b. Proses Pengumpulan Asset animasi

Berikut langkah-langkah pengumpulan asset animasi menggunakan adobe animate :

1. Buka aplikasi adobe animate CC.
2. Lalu *import* gambar animasi yang telah di *download*
3. Selanjutnya tekan ctt + R pada *keyboard* untuk mengimport gambar mata, Mulut.
4. Movie clip atau tekan f8 pada objek yang telah di import, movie clip berfungsi untuk memberikan pergerakan pada objek yang dipilih.
5. selesai

Gambar 4. Proses Pengumpulan *Asset* animasi

c. Proses Pengumpulan *Asset* teks

Pengumpulan asset teks penulis buat menggunakan photoshop, berikut langkah-langkah pengumpulan asset teks :

1. Buka aplikasi photoshop cs6, pilih lembar kerja baru.
2. Pilih tools teks
3. Buat teks yang dibutuhkan, laku *double klik* pada *layer* teks disudut kanan
4. Ceklist bevel dan emboos,strukcre, gradient overlay dan dropshadow lalu pilih warna yang diinginkan.
5. Proses selesai

Gambar 5. Proses Pengumpulan *Asset* teks

d. Proses Pengumpulan *Asset* suara

Berikut langkah-langkah pegumpulan asset suara menggunakan adobe audition :

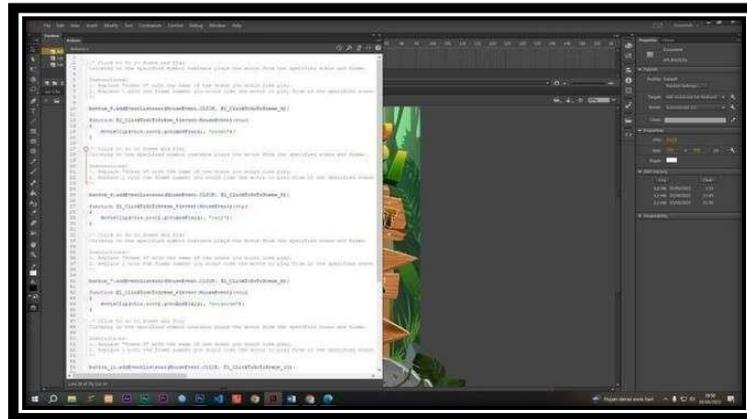
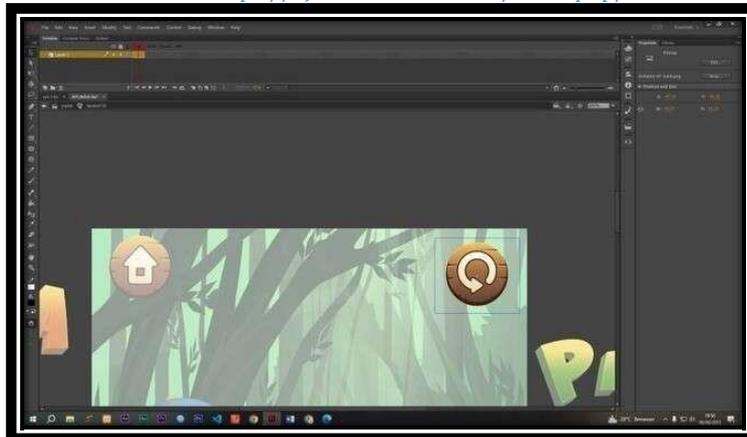
1. Rekam suara menggunakan handphone
2. Lalu buka aplikasi adobe audition
3. Setelah itu import suara yang telah direkam
4. Tekan tombol Shift + E. Lalu pada bagian format diganti dengan format *wave*.



Gambar 6. Proses Pengumpulan Asset suara

e. Manual Program

Tahap pembuatan adalah tahap penggabungan semua objek atau semua *asset* yang telah dikumpulkan sebelumnya. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *concept*, perancangan *mock up* dan struktur navigasi yang telah dirancang sebelumnya, semua bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya dimasukkan ke dalam *software adobe animate cc* untuk disusun dan di edit, pada tahapan ini dilengkapi dengan perintah tombol interaktif, sehingga menjadi multimedia interaktif pengenalan nama benda berbasis android. Berikut proses pembuatan button dan coding.



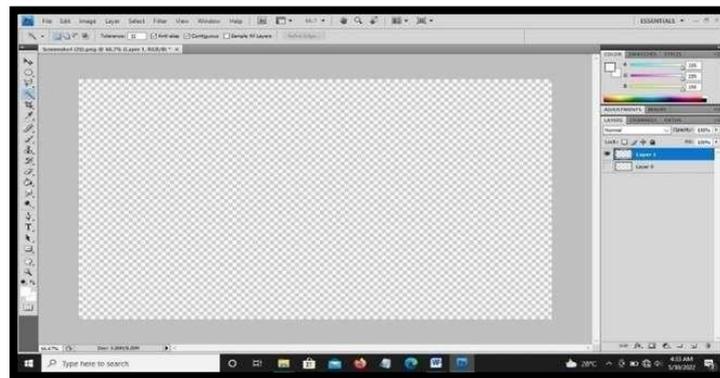
Langkah-langkah pembuatan button pada adobe animate :

1. Pertama *download* tombol pada internet, lalu ganti *background* menggunakan *photoshop* terlebih dahulu.
2. Setelah itu buka aplikasi *adobe animate CC*
3. *Import button*, lalu klik kanan *convert to symbol* atau tekan f8
4. Lalu tekan tombol f9 pada keyboard kemudian masukan coding seperti pada gambar diatas.

Setelah semua *asset* yang telah dikumpulkan sebelumnya sudah disusun dan diberi *coding* program menjadi satu menggunakan *software adobe animate cc*.

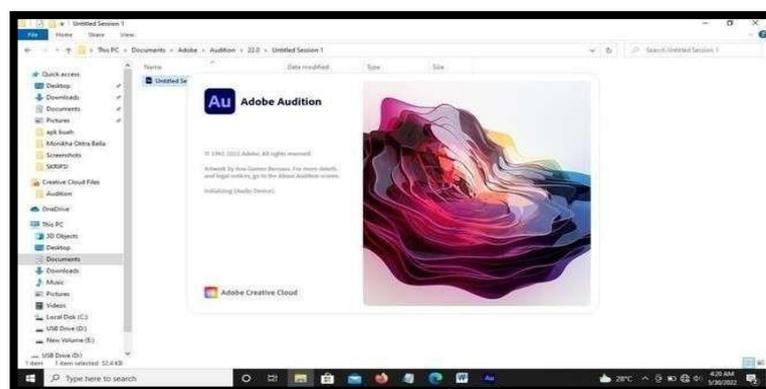
f. Instalasi Software Adobe Photoshop

Pada tahap ini dilakukan proses instalasi *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk membuat *asset* gambar, mengganti *backrgound* dan mengganti format gambar menjadi png. Berikut gambar *Software Adobe Photoshop* ketika dijalankan.



Gambar 7. Software Adobe Photoshop

Instalasi *Software Adobe Audition*, Pada tahap ini dilakukan proses instalasi *Adobe Audition* yang digunakan untuk mengganti format *audio* menjadi wav. Berikut gambar proses intalasi *Software Adobe Audition*.



Gambar 8. Software Adobe Audition

Tahap pengujian (*testing*) dilakukan setelah semua tahap pembuatan (*assembly*) telah selesai dibangun dengan menjalankan aplikasi, pengujian berupa tiap halaman, fungsi tombol, dan *audio* yang dihasilkan. Apabila terdapat *malfunction* atau kesalahan pada fungsi aplikasi, maka dapat segera dilakukan perbaikan.

g. Pengujian *Black Box*

Pengujian dilakukan dengan cara pengujian *black box testing* untuk menguji aplikasi, apakah aplikasi secara fungsional sesuai dengan yang diharapkan. Seperti tombol-tombol, tampilan tiap halaman, *audio* maupun materi yang akan disajikan.

Tabel 1. Pengujian *Blackbox*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	Klik tombol mulai pada halaman visualisasi intro.	klik tombol mulai maka akan masuk ke halaman menu materi.	Berhasil
2.	Klik tombol materi.	klik tombol materi maka akan masuk ke sub menu materi	Berhasil
3.	Klik tombol sub materi benda cair, benda padat, tidak bergerak dan Bergerak	Klik tombol sub menu materi maka aplikasi akan menampilkan halaman materi nama nama benda	Berhasil
4.	Klik tombol evaluasi	Klik tombol evaluasi maka akan masuk ke sub menu evaluasi	Berhasil
5.	Klik tombol sub menu evaluasi puzzel	Klik tombol sub menu evaluasi puzzle maka akan masuk ke halaman evaluasi puzzel	Berhasil
6.	Klik tombol <i>sub menu</i> materi menyusun kata	Klik tombol sub menu materi menyusun kata di tekan maka aplikasi akan menampilkan halaman <i>sub menu</i> materi menyusun kata	Berhasil
7.	Klik tombol petunjuk.	Maka akan muncul ke halaman menu petunjuk.	Berhasil
8.	Klik tombol lanjut.	Maka akan masuk ke halaman selanjutnya.	Berhasil
9.	Klik tombol kembali.	Maka akan masuk ke halaman sebelumnya.	Berhasil
10.	Klik tombol <i>home</i> .	Maka akan masuk ke menu utama.	Berhasil

11.	Klik tombol <i>audio on.</i>	Maka akan menghidupkan <i>audio</i>	Berhasil
12.	Klik tombol <i>audiooff.</i>	Maka aplikasi akan mematikan <i>audio.</i>	Berhasil
13.	Klik tombol keluar.	Klik tombol keluar maka akan tampil dua pilihan, jika pengguna klik tombol ya maka akan keluar dari aplikasi, tetapi jika tidak maka akan kembali ke menu utama.	Berhasil

Tahap terakhir dalam metode pengembangan *MDLC*. Aplikasi ini akan disimpan dalam suatu media penyimpanan seperti hardisk dan *CD*. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka kompres aplikasi terlebih dahulu. Tahap ini juga disebut tahap *quis* untuk pengembangan produk supaya menjadi lebih baik untuk dibagikan ke pengguna, aplikasi inidibangun menggunakan *adobe animate*, *action script 2.0*, dan di *export* menjadi file *exe*.

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisa dan penelitian penulis terhadap multimedia interaktif pengenalan nama benda dalam dua bahasa menggunakan metode *Multimedia Development life cycle (MDLC)* maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut : Untuk mengimplementasikan metode MDLC pada aplikasi yang kana dibangun kita seharusnya mengikuti 6 tahapan metode yang digunakan dalam membangun multimedia yaitu konsep berfungsi untuk menentukan siapa saja pengguna pada aplikasi yang akan dibangun, desain digunakan untuk mempermudah penyusunan aplikasi, material collecting adalah tahapan pengumpulan asset sesuai dengan desain yang di tentukan sebelumnya, assembly adalah tahapan pembuatan aplikasi, pada pembuatan aplikasi menggunakan 3 software pendukung yaitu adobe animate, photoshop dan adobe audition , selanjutnya tahapanan testing yaitu tahap pengujian button menggunakan black box jika pengujian gagal maka akan kembali ke tahapan assembly akan tetapi jika pengujian button berhasil maka akan berakhir pada tahapan distribution dimana tahapan ini aplikasi akan didistribusikan dalam bentuk apk. Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan setelah multimedia interaktif pengenalan nama benda dibangun : Materi pada multimedia interaktif pengenalan nama benda yang dibangun saat ini sangat terbatas untuk pengembangan lebih lanjut dapat menambahkan lebih banyak materi tentang nama benda, Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan aplikasi ini menggunakan *database* sebagai penyimpanan data pada menu *evaluasi*.

Daftar Pustaka

- [1] R. Rosnawati and T. N. Sari, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Terpadu Model *Webbed* Melalui Pendekatan Tematik Di TK," *As-Sibyan J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 107–116, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/3658>
- [2] N. A. Taggiling, "Perancangan Ilustrasi Grafis Media Pembelajaran Pengenalan Nama Buah Dan Hewan Bagi Anak Usia Dini," *J. Imajin.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–50, 2018.
- [3] F. Armansyah, S. Sulton, and S. Sulthoni, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi," *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 224–229, 2019, doi: 10.17977/um038v2i32019p224.
- [4] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia *Development Life Cycle*," *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [5] M. (2018) Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113-121," *JurTI (Jurnal Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 2, pp. 113–121, 2018, [Online]. Available: <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>
- [6] D. Erlansyah, "Multimedia Interaktif Objek Wisata Di Kota Palembang Dengan Menggunakan *Swish Max*," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2021.
- [7] M. R. Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
- [8] M Junius Effendi, dkk, " Perancangan Sistem Informasi Penjualan Bubuk Kopi Pada UMKM Lematang Indah Kota Pagar Alam", Vol 5 No 2 (2024): Jurnal Teknologi Sistem Informasi, <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i2.8782>
- [9] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI,
- [10] S. Samsudin, M. D. Irawan, and A. H. Harahap, "*Mobile App Education* Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc," *J. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 141, 2019, doi: 10.36294/jurti.v3i2.1009.
- [11] K. Yusmiarti and M. Triawan, "Animasi Pembelajaran Pada Smp Pgri Kota Pagaralam Berbasis *Adobe Flash Cs6*," *J. Inform. Lembah Dempo*, vol. 7, no. 2, pp. 25–37, 2019.
- [12] Aswir and H. Misbah, "" *Photosynthetica*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, 2018, [Online]. Available: <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887->
- [13] Muhammad Junius Effendi and Welly Fransiska, " Sistem Informasi Penjualan Sparepart Di Bengkel Karisma Motor Berbasis Web", Vol 6 No 1 (2024): Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya, <https://doi.org/10.52303/jb.v6i1.139>
- [14] F. Nurwulan, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Pensiun Pada PT PLN (PERSERO) Distribusi Jawa Barat," *J. Ilm. Manaj. Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 22–29, 2020.

- [15] L. Rahmadi and M. Triawan, “*Game ‘ Quiz Besemah ’* Sebagai Media Untuk Memperkenalkan Budaya Kota Pagar Alam,” vol. 3, no. 3, pp. 673–685, 2021.