

Animasi Interaktif Pembelajaran Kalimat Sederhana Dalam Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 47 Bekasi

Adam Fajariansyah¹, Herlawati^{1,*}

¹ Sistem Informasi; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No.6 Rawa Panjang Bekasi Bekasi Timur
17114 Indonesia; Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail:
adam.fajar31@gmail.com, herlawati@binainsani.ac.id

* Korespondensi: e-mail: herlawati@binainsani.ac.id

Diterima: 9 Mei 2018; Review: 17 Mei 2018; Disetujui: 31 Mei 2018;

Cara sitasi: Fajariansyah A, Herlawati. 2018. Animasi Interaktif Pembelajaran Kalimat Sederhana Dalam Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 47 Bekasi. *Informatics for Educators and Professionals*. 2(2): 207– 220.

Abstrak: Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar banyak keluhan yang dirasakan oleh peserta didik / siswa, seperti pembelajaran yang monoton, susah dalam menghafal kosa kata. Bahasa Inggris dipandang sebagai ilmu yang cukup sulit, dan beban tugas yang diberikan kepada peserta didik / siswa terlalu berat. Dari masalah tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan membantu siswa untuk mempelajari sebuah materi kalimat sederhana dalam bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Melalui penerapan pembelajaran berbasis multimedia interaktif, akan dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Animasi, Bahasa Inggris, Multimedia interaktif.

Abstract: *Computer network technology is experiencing a very significant improvement, especially in the corporate world. Some of the problems experienced in the company include problems in the quality of internet connection where network traffic is very slow at the same time the lack of filtering against websites that do not need to be accessible to every employee at the time of working hours. To fix the issue is need for the Division of traffic evenly using Load Balancing Per Connection Classifier (PCC) and the need for a Web Proxy which will help for filtering against sites website that doesn't need to be accessible by each employee during working hours. Development of the network used in the finish problems Network Development Life Cycle methods (NDLC) in order to reduce the risk of failure in its application. The results of the application of Load Balancing network traffic load Division that is becoming more prevalent. And for the results of the application of Web Proxy that is able to increase the speed of access and successfully perform filtering against specific website will greatly help the business processes running smoothly on the company.*

Keyword: Animation, English, Interactive Multimedia

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan. Dalam perkembangan dunia teknologi terutama di dunia komputer, manusia semakin membutuhkan suatu media yang bisa membantu menyelesaikan masalahnya dengan cepat. Masalah tersebut biasanya bisa dijumpai pada anak sekolah dasar saat ini yang mengalami kejenuhan dalam kegiatan belajar mengajar bersifat menghafal pengenalan bahasa Inggris kepada anak sekolah dasar saat ini. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah dan memungkinkan mereka mendapat nilai yang tidak maksimal karena keterbatasan

media yang digunakan untuk belajar. Dari hal tersebut dapat disimpulkan, minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh cara penyampaian yang dilakukan guru yang masih menggunakan sistem pengajaran konvensional.

Dalam Pelaksanaan pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar pada saat ini dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit. Selain diharuskan menghafal, siswa juga diharuskan dapat menerjemahkan apa yang sudah dihafalkannya, hal itu merupakan salah satu kendala yang cukup berat, mengingat ketika mengenal hal baru, siswa sekolah dasar akan merasa asing dan jika menurut siswa susah, maka siswa tersebut akan merasa terbebani ketika mulai belajar bahasa inggris. Perbedaan gaya belajar siswa yang tidak semuanya dapat diatasi oleh guru, ada siswa yang lebih cepat mengerti ada juga yang sebaliknya. Banyak kasus terjadi di sekolah dasar, ketika mengerjakan soal, ulangan mereka memiliki hasil yang bagus, namun ketika dalam pengucapan bahasa inggris mereka mengalami kesulitan untuk berbicara dalam berbahasa inggris. Penulis tidak menyalahkan siswa yang menyalahkan bahwa mereka kesulitan dan enggan dalam belajar bahasa inggris namun kenyataannya siswa sekolah dasar terkadang kekurangan motivasi untuk belajar bahasa inggris yang mungkin salah satu penyebabnya dalam penyajian materi kurang variatif dan gambar yang kurang menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah dapat kita identifikasi sebagai berikut: 1. Siswa merasa kesulitan untuk memahami percakapan dan kalimat bahasa inggris karena materi yang banyak dan keterbatasan media. 2. Pelajaran bahasa inggris yang masih menggunakan cara konvensional membuat siswa memiliki minat belajar yang rendah terhadap bahasa inggris. 3. Siswa sulit menghafal kosa kata dalam bahasa inggris karena gambar yang tidak lengkap dan kurang menarik.

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini sebagai berikut: **1. Bagi Siswa:** a. Dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran bahasa inggris, sehingga meningkatkan antusiasme belajar siswa karena suasana belajar yang menyenangkan, dan menjadi lebih focus belajar karena memakai media visual secara individual. **2. Bagi Guru:** a. Aplikasi ini membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama pelajaran bahasa inggris. Menambah wawasan guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran. Serta menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

Rendahnya minat belajar matematika di Sekolah Dasar Teguhan Sragen salah satunya dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan guru secara konvensional, hal ini menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika khususnya materi bangun ruang “balok”. Dari permasalahan tersebut perlunya penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran, salah satunya dengan penerapan media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi atau software berbasis komputer. Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi atau software berbasis komputer, agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mempermudah memahami materi pelajaran matematika pada materi bangun ruang “balok”, di Sekolah Dasar Negeri Teguhan Sragen. Metode yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia adalah metode pustaka, observasi, wawancara, analisis, perancangan proyek, uji coba dan implementasi. Dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif ini, akan bermanfaat untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan mempermudah memahami materi pelajaran matematika materi bangun ruang “balok” di Sekolah Dasar Negeri Teguhan Sragen [Hartanto, 2013].

Pengetahuan mengenai sistem peredaran darah menjadi hal yang amat menarik bagi seorang anak. Keterbatasan media pembelajaran bisa menyebabkan anak menjadi cepat bosan sehingga hilang ketertarikan akan pelajaran. Media pembelajaran mampu menimbulkan rasa senang selama proses belajar mengajar berlangsung, apabila menggabungkan text, gambar, musik, audio, animasi gambar maupun video dalam satu kesatuan yang saling mendukung,. Hal ini akan menambah motivasi anak selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal. Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi interaktif adalah metode observasi, wawancara, studi pustaka dan model pengembangan sistem, analisa kebutuhan sistem, desain, code generation, testing, support. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu metode pembelajaran yang menyenangkan serta memudahkan baik dari pengajar maupun siswa [Pratiwi and Herlawati, 2015].

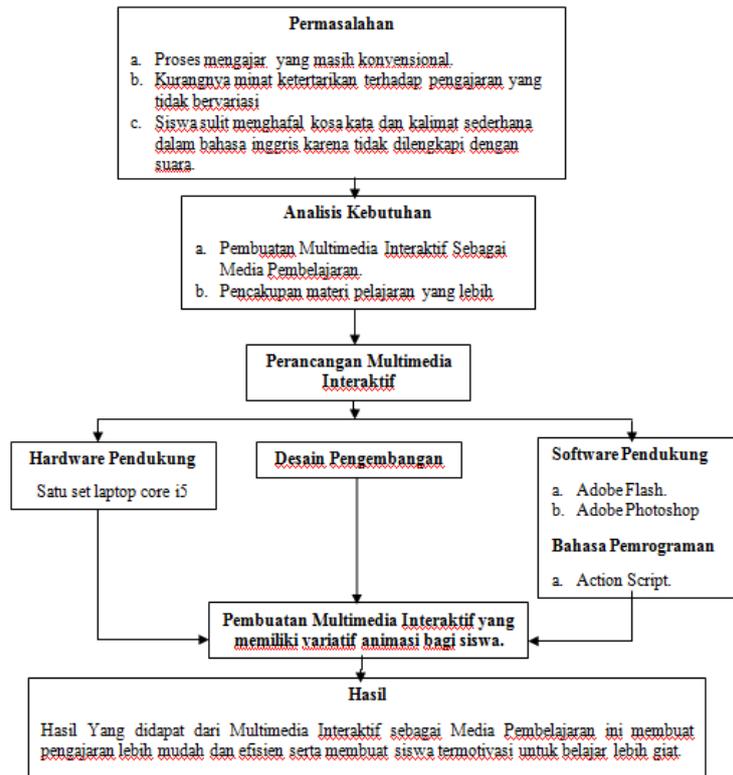
Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut penulis menyimpulkan bahwa beberapa animasi multimedia interaktif yang efektif dikembangkan dan diuji dalam pembelajaran di sekolah cukup, Ada juga beberapa animasi multimedia interaktif yang kurang efektif dilakukan di sekolah. Multimedia interaktif dalam penelitian-penelitian tersebut sudah mencakupi apa yang penulis ingin sampaikan dan memberikan beberapa inovasi dan kreatifitas untuk membuat media pembelajaran ini semakin menarik, terlebih penulis juga dapat menganalisa apa saja yang dibutuhkan dan yang tidak dibutuhkan dalam membuat aplikasi animasi multimedia interaktif.

2. Metode Penelitian

Pada metodologi penelitian terdapat teknik pengumpulan data dan model pengembangan. Adapun teknik pengumpulan data yang akan dibahas dalam penulisan ini sebagai berikut: **Pertama**, obeservasi dilakukan penulis dengan cara mendatangi langsung tempat riset yang ingin diteliti oleh penulis. Penulis melakukan pengamatan langsung ke SD Muhammadiyah 47 Kota Bekasi yang beralamat di Jl. Ki Mangun Sarkoro No. 45, Bekasi Jaya, Bekasi Timur, dengan beberapa acuan yaitu menganalisa beberapa dokumen yang terkait dengan sekolah tersebut dan mengamati proses pembelajaran siswa. **Kedua**, wawancara dengan melakukan tanya jawab kepada jawab secara langsung kepada Ibu Ika Yanuarti, S.Pd dan beberapa orang narasumber lainnya di tempat atau lokasi dimana objek penelitian dilakukan. **Ketiga**, studi pustaka dengan mengumpulkan data dari buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas untuk mendukung data yang telah didapat.

Dalam Penelitian ini metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle*, dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*, yang memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien. [Ariesto Hadi Sutopo dalam Novaliendry, 2013]. Tahap pertama: **Konsep (Concept)**: Tahap konsep merupakan tahap awal dari pengembangan multimedia interaktif. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap konsep meliputi menentukan tujuan pembelajaran, menentukan konsep materi pembelajaran, dan menentukan konsep isi media pembelajaran. Tahap kedua: **Perancangan (Design)**: Tahapan ini dimulai dengan merancang materi, membuat flowchart, dan membuat storyboard. Hal tersebut bertujuan agar pembuatan media pembelajaran lebih terarah dan tertata. Adapun tahap yang dilakukan dalam perancangan meliputi: 1). Merancang materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran kemudian menuliskan naskah materi. 2). Membuat flowchart untuk menggambarkan alur dari satu scene ke scene lain. 3). Membuat storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene. Tahap Ketiga: **Pengumpulan bahan materi (Material Collecting)**: Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan ajar yang akan disajikan dalam media pembelajaran. Bahan berupa materi pembelajaran, gambar, audio, animasi, video dan lain sebagainya untuk menunjang program multimedia tersebut. Tahap Keempat: **Pembuatan (Assembly)**: Tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia seperti teks, gambar, audio, video dan material lainnya yang telah dikumpulkan sebelumnya dibuat menjadi sebuah media pembelajaran yang tersusun dalam satu kesatuan yang utuh sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Tahap Kelima: **Pengujian (Testing)**: Pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah terdapat error atau kesalahan dalam media pembelajaran yang dibuat. Pengujian menggunakan teknik pengujian black box dan juga white box yang bertujuan menemukan fungsi yang salah atau tidak. Selain itu untuk melihat kesesuaian perangkat lunak berdasarkan input dan output apakah sesuai harapan, serta melakukan validasi ahli materi dan media, juga siswa kelas V SD Muhammadiyah 47 Bekasi. Tahap Keenam: **Distribusi (Distribution)**: Setelah dilakukan pengujian media pembelajaran dilakukan tahap distribusi. Pada tahap ini, media pembelajaran disimpan dalam media penyimpanan berupa *Compact Disk* (CD). Setelah dilakukan penyimpanan, media pembelajaran didistribusikan ke guru mata pelajaran bahasa inggris untuk dijadikan sebagai alat bantu mengajar dalam proses pembelajaran.

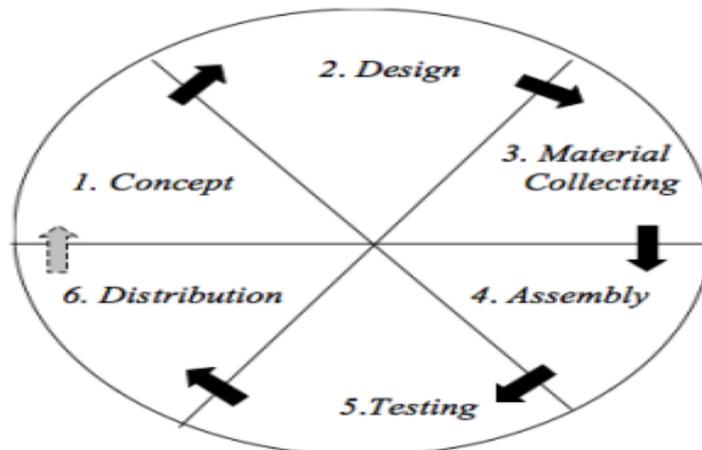
Pada penelitian ini, diperlukan adanya pembuatan kerangka pemikiran yang merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan yang bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada pada SD Muhammadiyah 47 Kota Bekasi yang belum terkomputerisasi, berikut adalah bentuk kerangka pemikiran:



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Berikut Desain pengembangan yang akan digunakan dalam aplikasi animasi interaktif kalimat sederhana dalam bahasa Inggris di SD Muhammadiyah 47 Bekasi dalam bentuk diagram dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Sumber Hasil Penelitian (2018)

Gambar 2. Desain Pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Proses Bisnis Sistem

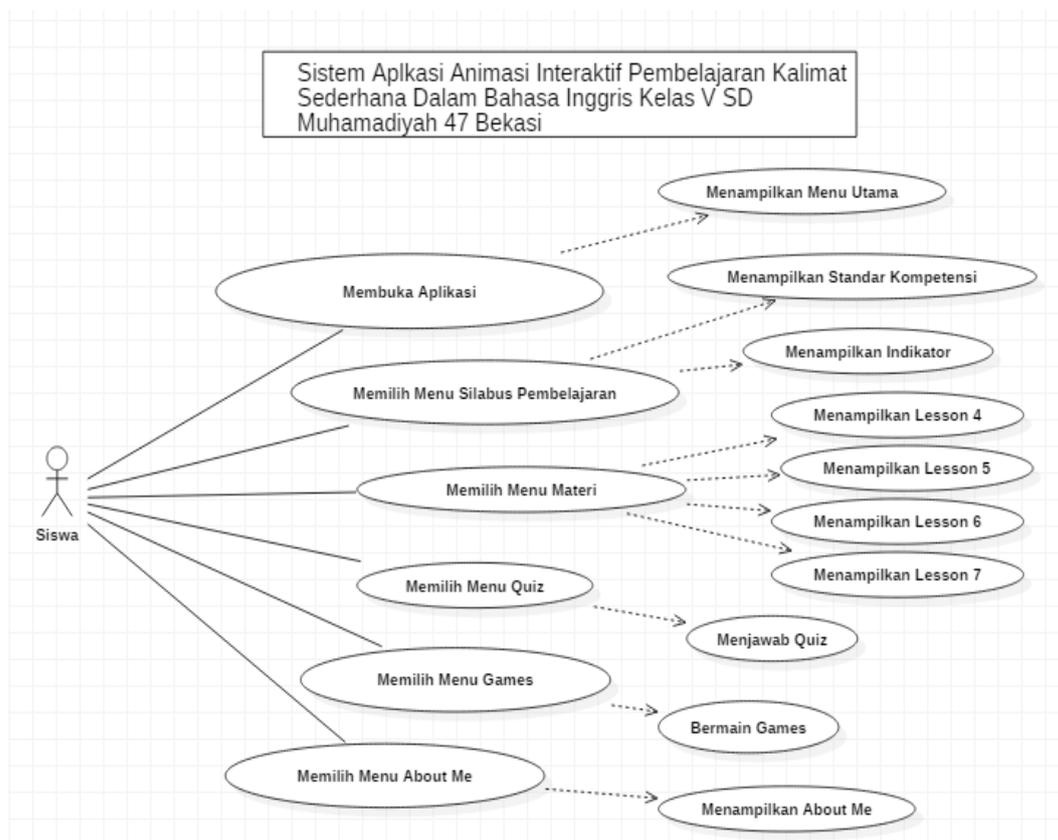
Dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar, bahasa Inggris dipandang sebagai ilmu yang sulit. Dalam bentuk evaluasi belajar Siswa seperti saat ujian, siswa tidak hanya mengartikan kata atau kalimat di dalam bahasa Inggris, juga siswa diharuskan mengerti pola kalimat yang digunakan atau subjek kalimatnya, jika siswa tidak

memiliki minat yang kuat maka hasil ujian pun tidak memuaskan. Pada proses ini, Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi dasar dan indikator yang ada pada silabus Pembelajaran. Buku paket digunakan sebagai media penyampaiannya dan siswa mencatat hal-hal penting pada apa yang disampaikan guru. Setelah proses penyampaian materi, evaluasi hasil pembelajaran dilakukan dengan memberikan soal baik dalam bentuk pilihan ganda maupun isian tertulis. Soal diberikan ketika materi sampai pada akhir penyampaian (akhir bab). Biasanya dalam satu semester (ganjil dan genap) terdapat sekitar 4 bab pembelajaran. Guru dapat menyampaikan kembali materi yang belum dipahami siswa. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata jawaban salah pada soal yang diberikan.

3.2. Desain

Pada tahap ini perancangan perangkat lunak dibuat untuk menyelesaikan masalah yang selama ini dialami guru dan Siswa di SD Muhammadiyah 47 Bekasi. Berikut alur kerja sistem yang diusulkan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif di SD Muhammadiyah 47 Bekasi, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *storyboard*, *user interface* dan implementasi program.

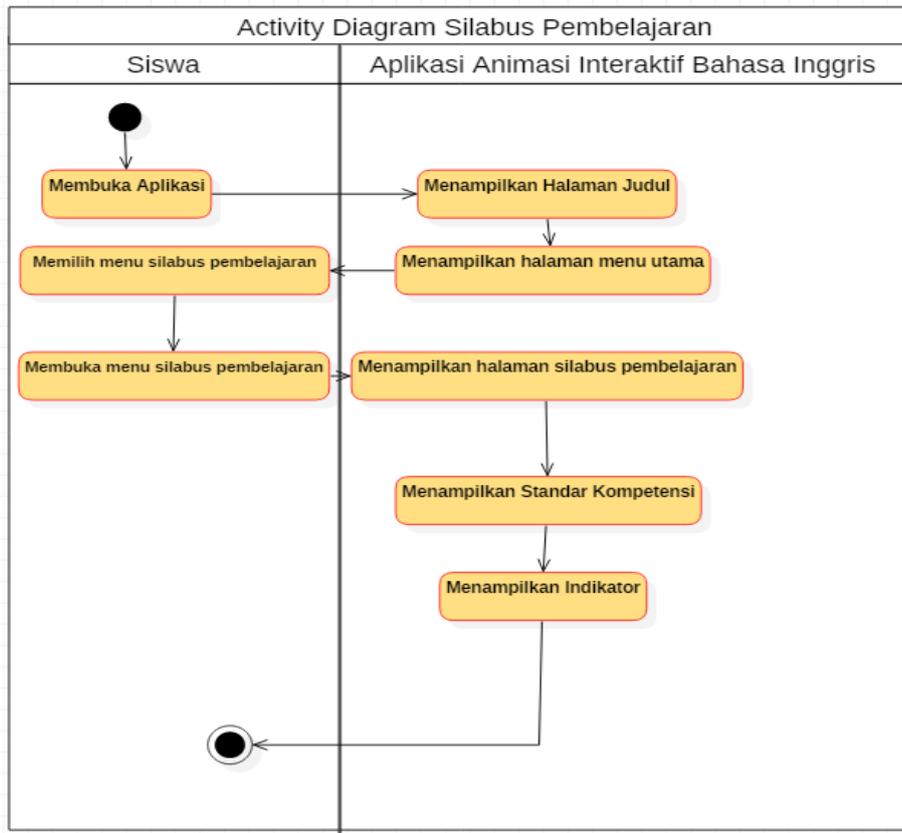
Use Case Diagram menggambarkan tentang cara *user* berkomunikasi dengan sistem yang berjalan dan berfungsi untuk mengetahui fungsi-fungsi yang ada didalam sistem, berikut adalah proses usulan dengan *use case diagram*:



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 3. Bentuk *Use Case Diagram* Animasi Interaktif Kalimat Sederhana Dalam Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 47 Bekasi

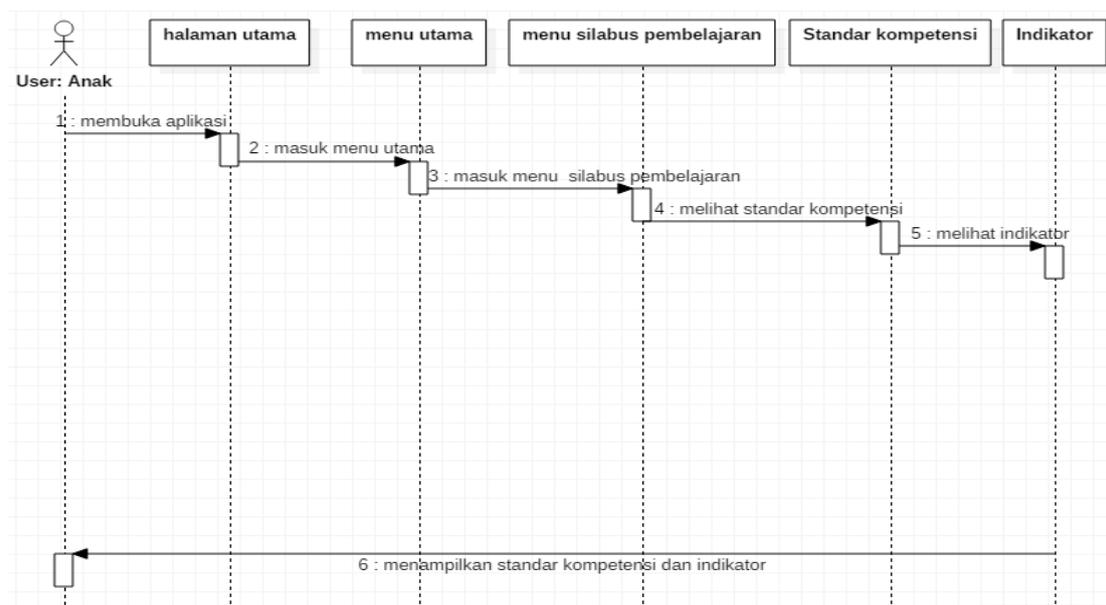
Activity diagram menggambarkan aktivitas atau aliran kerja dari proses bisnis, sistem atau menu yang terdapat pada perangkat lunak. Pada *activity diagram* yang harus diperhatikan yaitu bahwa diagram menggambarkan aktivitas bukan apa yang dilakukan oleh aktor, tetapi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut ini adalah bentuk dari sistem usulan dengan *activity diagram*:



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 4. Activity Diagram Menu Silabus Pembelajaran

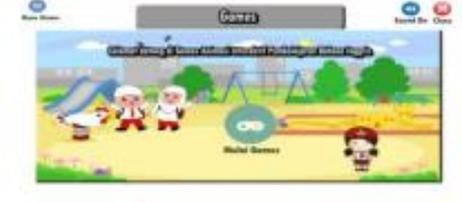
Sequence diagram menggambarkan skenario atau interaksi antar objek dalam sebuah sistem berupa pesan yang dikirimkan dan diterima yang digambarkan terhadap waktu, berikut bentuk gambar *Sequence Diagram*:



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 5. Bentuk Activity Diagram Silabus Pembelajaran

Storyboard menjelaskan bagaimana proses bagaimana aplikasi berjalan.

| No. | Tampilan | Isi |
|-----|---|--|
| 1. |  | Berisi judul yang menunjukkan aplikasi apa yang sedang dibuka dengan tampilan pembuka / intro, dan terdapat tombol play untuk masuk ke menu utama |
| 2. |  | Terdiri dari 6 alternatif pilihan menu, yaitu : Silabus Pembelajaran, Materi, Quiz, Games dan About me. |
| 3. |  | Terdiri dari dua pendasaran materi, yaitu berdasarkan standar kompetensi dan indikatornya. |
| 4. |  | Menu Materi berisikan empat materi pokok sesuai dengan semester 1. Materi ini dipilih berdasarkan permintaan guru SD Muhammadiyah 47 Bekasi. Isi materi diukur dari kompetensi dasar dan indikatornya yang tertuang dalam Silabus Pembelajaran. |
| 5. |  | Menu Quiz, Siswa diharuskan mengisi nama dan kelas lalu menjawab soal-soal pilihan ganda yang dijawab dengan cara memilih jawaban yang paling benar, di dalam Quiz ini terdapat informasi apakah Siswa menjawab soal dengan benar atau salah, jika sudah menjawab maka akan lanjut ke soal berikutnya. Sampai pada nilai hasil total keseluruhan. Siswa juga dapat melihat rekap hasil jawaban benar, dan juga bisa mengulangi Quiz dari awal. |
| 6. |  | Menu Games berisikan permainan mencocokkan gambar. Dimana Siswa harus menaruh gambar ke tempat yang sesuai pada petunjuk yang diberikan, terdapat dua level dalam permainan ini. |

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 6. Storyboard Animasi Interaktif Pembelajaran Kalimat Sederhana Bahasa Inggris

User interface tahap ini merupakan perancangan *user interface* atau tampilan dari program yang akan dibuat. Secara umum gambaran dari perancangan *user interface* ini meliputi proses *input* dan *output*. Berikut gambaran perancangan *user interface* dari sistem yang akan dibuat.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 7. *Interface* Tampilan Judul

Gambar 7 adalah tampilan dari halaman opening, yang terdiri dari animasi gambar dan tombol Mulai. Pengguna hanya perlu klik satu kali pada tombol mulai, maka pengguna akan masuk ke dalam menu utama.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 8. *Interface* Tampilan Menu Utama

Implementasi program, pada tahap implementasi program perlu dilakukan implementasi agar memiliki dampak dan tujuan yang diinginkan. Tahap ini di dapat dari rancangan user interface yang telah dibuat. Berikut adalah implementasi program. Halaman judul adalah halaman yang pertama kali muncul ketika kita membuka aplikasi, halaman ini berisi judul dan gambaran awal mengenai aplikasi animasi interaksi



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 9. Tampilan Judul Aplikasi

Halaman menu utama adalah halaman utama yang didalamnya terdapat 5 menu. Kita bisa memilih tiap menu dengan mengklik tombol pada masing-masing menu.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

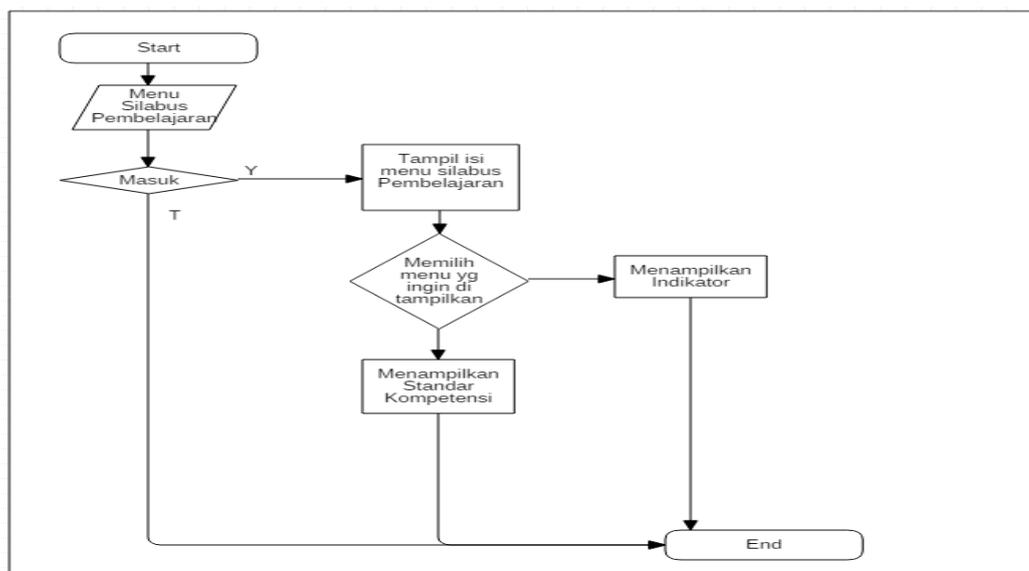
Gambar 10. Tampilan Menu Utama Aplikasi

3.4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan hal terpenting yang bertujuan untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik dan untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan-kekurangan yang terjadi pada perangkat lunak yang diuji, dengan menggunakan metode *whitebox testing* dan *blackbox testing* ini temuan kesalahan dapat di minimalisir dan sistem yang di hasilkan akan menjadi lebih baik. Berikut pengujiannya:

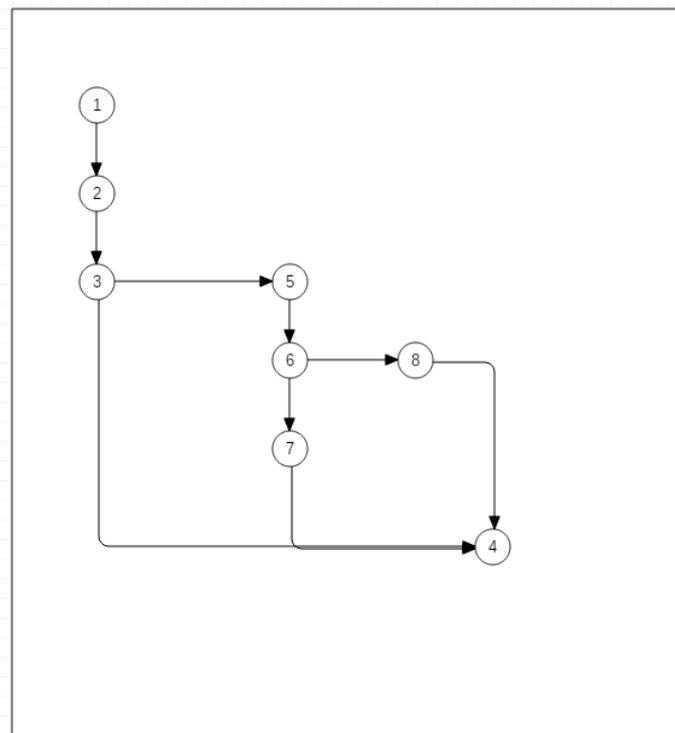
A. Pengujian White Box

Pengujian terhadap perangkat lunak yang dilakukan secara rinci dikenal dengan pengujian *white box*, karenanya *logika path* (jalur logika) perangkat lunak akan diuji dengan menyediakan *test case* yang akan mengerjakan kumpulan kondisi atau pengulangan secara spesifik. Pengujian *white box* berfokus pada struktur kontrol program. *Test case* dilakukan untuk memastikan bahwa semua statement pada program telah dieksekusi paling tidak satu kali selama pengujian dan bahwa semua kondisi logis telah diuji.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 11. Flowchart Menu Silabus Pembelajaran



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 12. Grafik Alir Menu Silabus Pembelajaran

Kompleksitas siklomatis merupakan pengukuran kuantitatif terhadap kompleksitas logis suatu program dari grafik alir dapat diperoleh dengan perhitungan:

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

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

N = Jumlah simpul grafik alir yang ditandakan dengan gambar lingkaran

Sehingga kompleksitas siklomatis Grafik Alir Silabus Pembelajaran:

$$V(G) = 9 - 7 + 2 = 4$$

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

1. 1-2-3-4;
2. 1-2-3-5-6-7;
3. 1-2-3-5-6-8;

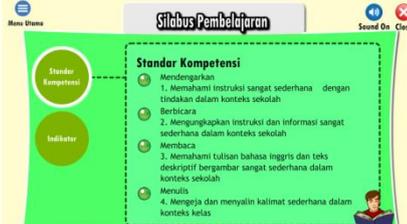
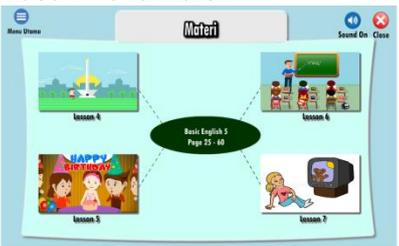
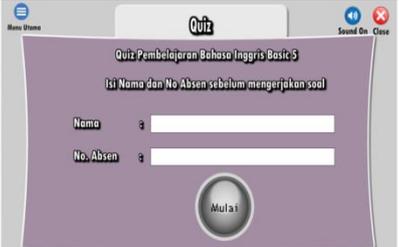
Ketika aplikasi dijalankan, maka terlihat bahwa salah satu basis set yang dihasilkan adalah 1 – 2 – 3 – 4 – 5, dan terlihat bahwa simpul telah dieksekusi satu kali. Dengan ketentuan tersebut dari kelayakan software, sistem menu ini telah memenuhi syarat.

B. Pengujian *Black Box*

Pengujian selanjutnya dilakukan untuk memastikan bahwa suatu event atau masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan output sesuai dengan rancangan.

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box Menu Utama

| No | Skenario Pengujian | Test Case | Hasil yang diharapkan | Hasil |
|----|--------------------|-----------|-----------------------|-------|
|----|--------------------|-----------|-----------------------|-------|

| | | | | |
|----|--|---|--|---------------|
| 1. | <p>Masuk menu Silabus Pembelajaran</p>  | <p>Pengguna menekan tombol Standar kompetensi & Indikator</p> | <p>Muncul Halaman Standar kompetensi & Indikator</p> | <p>Sesuai</p> |
| 2. | <p>Masuk menu Materi</p>  | <p>Pengguna menekan tombol Materi</p> | <p>Muncul Halaman utama menu materi</p> | <p>Sesuai</p> |
| 3. | <p>Masuk menu Quiz</p>  | <p>Pengguna menekan tombol Quiz</p> | <p>Muncul Halaman utama Quiz</p> | <p>Sesuai</p> |
| 4. | <p>Masuk menu Games</p>  | <p>Pengguna menekan tombol Games</p> | <p>Muncul Halaman utama Games</p> | <p>Sesuai</p> |
| 5. | <p>Masuk menu About Me</p>  | <p>Pengguna menekan tombol About Me</p> | <p>Muncul Halaman utama About me</p> | <p>Sesuai</p> |

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

3.5. Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif

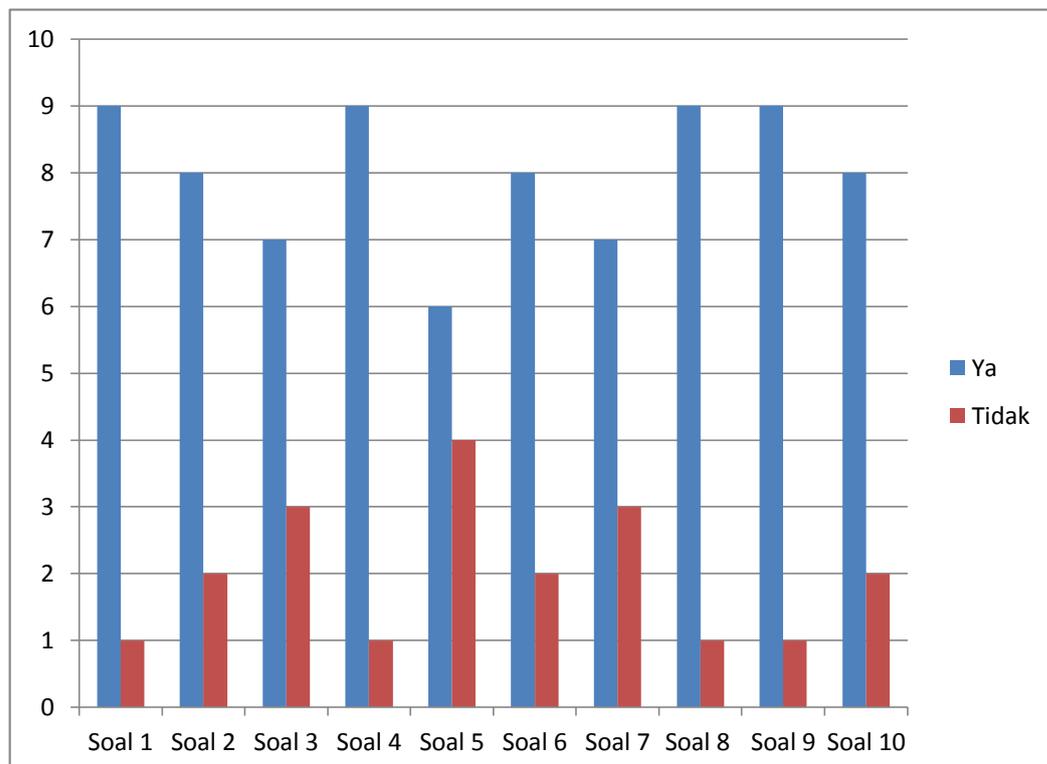
Dalam pembuatan program tersebut dilakukan wawancara langsung dengan siswa/siswi dan para guru di SD Muhammadiyah 47 Bekasi mengenai program animasi yang telah dibuat. Kuesioner diberikan kepada 10 orang siswa/siswi tentang bagaimana pendapat mereka setelah aplikasi ini dijalankan, yang terdiri dari 10 pertanyaan. Berikut ini adalah rincian dari item-item kuesioner untuk para siswa/siswi SD Muhammadiyah 47 Bekasi :

Tabel 2. Kuesioner Animasi Interaktif

| No. | Pertanyaan | Ya | Tidak |
|-----|---|----|-------|
| 1 | Apakah belajar dengan animasi interaktif kalimat sederhana dalam bahasa Inggris menarik ? | | |
| 2 | Apakah animasi interaktif kalimat sederhana dalam bahasa Inggris mudah digunakan ? | | |
| 3 | Apakah animasi interaktif kalimat sederhana dalam bahasa Inggris sesuai dengan yang dipelajari ? | | |
| 4 | Apakah animasi interaktif kalimat sederhana dalam bahasa Inggris membantu kamu memahami pelajaran? | | |
| 5 | Apakah aplikasi ini terlalu sulit digunakan? | | |
| 6 | Apakah soal-soal yang ada di quiz interaktif sulit untuk dijawab ? | | |
| 7 | Apakah aplikasi ini memotivasi siswa - siswi untuk semangat belajar? | | |
| 8 | Apakah Suara yang ada dalam aplikasi ini terdengar dengan jelas? | | |
| 9 | Apakah soal quiz dalam animasi interaktif kalimat sederhana dalam bahasa Inggris mudah dipahami? | | |
| 10 | Apakah dengan menggunakan animasi interaktif kalimat sederhana dalam bahasa Inggris kamu bisa menentukan cara belajar yang kamu sukai ? | | |

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Ket: beri tanda centang (✓) pada jawaban yang di pilih



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 13. Diagram batang hasil kuesioner

Keterangan :

| | | | | | | | | | | |
|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| YA | 9 | 8 | 7 | 9 | 6 | 8 | 7 | 9 | 9 | 8 |
| TIDAK | 1 | 2 | 3 | 1 | 4 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 |

Dari hasil kuesioner pada Tabel 3. dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar siswa – siswi dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah, dapat membantu dalam pembelajaran kalimat sederhana dalam bahasa inggris, lebih tertarik dalam mempelajari bahasa inggris, dapat membuat para siswa – siswi lebih kreatif dalam pelajaran proses belajar. Hasil rata – rata yang didapatkan 8,0 secara keseluruhan.

4. Kesimpulan

Setelah penulis menganalisis dan menguraikan seluruh pembahasan dari penulisan skripsi mengenai animasi interaktif kalimat sederhana dalam bahasa inggris, maka penulis dapat menarik kesimpulan yaitu: 1). Metode pembelajaran animasi interaktif sangat bermanfaat karena dapat memudahkan siswa-siswi dalam memahami materi, kosa kata, kalimat sederhana dalam bahasa inggris. Media interaktif juga menimbulkan rasa senang saat belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan daya kreatifitas siswa. 2). Dengan animasi pembelajaran yang bersifat mudah digunakan, memudahkan siswa-siswi sekolah dasar untuk dapat memahami penggunaannya secara cepat. 3). Dengan diterapkannya animasi interaktif dalam proses belajar mengajar, dapat memotivasi para guru agar selalu kreatif dan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal. Adapun saran yang relevan dengan hasil penelitian berupa masukan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya, yaitu: **1. Aspek Manajerial:** a). Diharapkan diadakan pengarahan tentang bagaimana cara menggunakan teknologi animasi interaktif dengan baik kepada siswa - siswi. b). Diharapkan untuk pengadaan sarana dan prasarana yang lebih lengkap dan baik sehingga siswa dapat menggunakan komputer tidak hanya pada jam pelajaran komputer. c). Diharapkan untuk melakukan pemeliharaan program secara berkala. Saat aplikasi sudah terpasang, pastikan agar tidak ada virus yang dapat menghambat proses dan copy file aplikasi ke berbagai tempat penyimpanan yang lain sebagai backup jika suatu saat terjadi sesuatu, seperti kerusakan, terhapus atau terkena virus. **2. Aspek Sistem dan Program:** a). Diharapkan untuk memperbarui Adobe Flash Player pada setiap komputer yang digunakan sehingga program bisa berjalan dengan baik. b). Diharapkan agar dilakukan pengembangan (*update*) secara berkala terhadap program seperti perubahan materi atau tampilan seiring dengan perubahan akan kebutuhan pembelajaran. c). Diharapkan agar memasang antivirus pada setiap komputer untuk mengantisipasi adanya ancaman virus pada komputer seiring berjalannya aplikasi. **3. Aspek Penelitian Selanjutnya:** a). Diharapkan membuat animasi interaktif pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan seperti penambahan permainan yang lebih variatif, edukatif penggambaran perancangan animasi yang lebih menarik, dan penyampaian materi yang lebih menghibur sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk belajar tanpa ada rasa bosan, sekaligus dapat meningkatkan kreatifitas siswa. b). Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan animasi multimedia interaktif ini jauh lebih maju dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada, seperti mengaplikasikan ke dalam bentuk web atau android.

Referensi

- Dewi GPF. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash.
- Effendi D, Hardiyana B, Gustiana I. 2016. Perancangan Program Aplikasi Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Berbasis Multimedia untuk Siswa SDLB Bagian B Tuna Rungu Menggunakan Object Oriented Approach. J. Simetris 7: 605–618.
- Firdaus S, Damiri DJ, Tresnawati D. 2012. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV Ganetic). Jayaraga Garut Sekol. Tinggi Teknol. Garut 1: 1–10.
- Hartanto A. 2013. Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok Dengan Aplikasi Multimedia Interaktif di SD Negeri Teguh Sragen. Semin. Ris. Unggulan Nas. Inform. dan Komput. FTI UNSA 2013 2: 85–89.
- Haryono ND. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung.

- MI M, D P. 2012. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Novaliendry D. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). Teknol. Inf. dan Pendidik. 6: 106–118.
- Pratiwi B, Herlawati. 2015. Animasi Interaktif Pengenalan Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Pada SD Widya Bhakti Bekasi. Bina Insa. ICT 2: 15–32.
- Rusman, Cepi R. 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta.
- Santi IT, Purnama BE. 2014. Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan. Speed 6: 44–49.