

Program Animasi sebagai Media Interaktif Bahasa Inggris untuk Anak Pra-Sekolah

Mardhiatul Husna

Jurusan Administrasi Niaga
Universitas Politeknik Negeri Medan
Jl. Almamater Kampus USU No. 1 Medan
mardhiatul.husna@polmed.ac.id

Abstrak—Penguasaan Bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi masyarakat modern karena penguasaan terhadap Bahasa Inggris memudahkan seseorang untuk memperluas pergaulannya di dunia internasional. Seperti yang dikatakan oleh Fromkin, “English has been called ‘the lingua franca of the world’” (1990: 259) Bahasa Inggris telah menjadi bahasa internasional yang digunakan hampir di segala bidang kehidupan global. Mengajarkan Bahasa Inggris untuk anak pra sekolah idealnya dimulai sejak usia balita sebelum menginjak umur 12 tahun, untuk itu diperlukan model pembelajaran yang dapat membantu anak-anak pra sekolah untuk mempelajari Bahasa Inggris secara interaktif dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga mereka tertarik menggunakannya serta mudah memahami. Metode pencapaian yang digunakan dalam membuat program animasi pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris untuk anak pra sekolah ini menggunakan metode SDLC dengan memanfaatkan software Abode Flash, Aplikasi Pembelajaran yang berisi kosakata Bahasa Inggris yang mudah dipahami anak-anak pra sekolah, yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang menarik. Tujuan jangka panjang dari penelitian ini adalah terwujudnya sebuah program animasi pembelajaran yang interaktif Bahasa Inggris untuk anak Pra-Sekolah yang dapat digunakan secara luas di masyarakat.

Kata kunci— animasi; pembelajaran; bermain; prasekolah; Bahasa Inggris.

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang mendominasi era komunikasi untuk menghubungkan dan mentransfer ilmu ke seluruh dunia. Oleh sebab itu, penguasaan bahasa Inggris adalah keterampilan yang sangat penting dalam era informasi dan komunikasi saat ini. Keahlian berbahasa asing ini diperlukan untuk menguasai ilmu pengetahuan, memiliki pergaulan luas dan karier yang baik. Hal ini membuat semua orang dari berbagai kalangan termotivasi untuk mempelajari Bahasa Inggris dari usia sedini mungkin.

Menyadari fenomena ini, sejak lima dekade yang lalu, Pemerintah memasukkan pelajaran Bahasa Inggris di sekolah-sekolah menengah. Karena enam tahun dirasa tidak cukup untuk belajar Bahasa Inggris, maka sejak beberapa tahun terakhir ini, Bahasa Inggris mulai diajarkan di bangku Sekolah

Dasar, bahkan banyak Taman Kanak-Kanak yang sudah mulai mengajarkan Bahasa Inggris kepada para siswanya.

Namun, pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah saat ini dirasa kurang efektif. Banyak siswa yang masih belum mampu bercakap-cakap dalam Bahasa Inggris, bahkan mengucapkan salam sederhana dalam Bahasa Inggris pun belum bisa.

Untuk mengatasi masalah ini, para orang tua dapat mengajar sendiri anak-anaknya di rumah. Banyak yang tidak mengetahui bahwa sebenarnya orang tua dapat mengajarkan Bahasa Inggris pada anak-anaknya sejak usia balita. Bahkan, pendidikan bahasa asing akan sangat ideal jika dimulai sejak usia dini, terutama sebelum menginjak umur 12 tahun. Seperti yang Lenneberg dalam Dardjowidjojo[2], usia 2-12 tahun adalah periode emas perkembangan kemampuan berbahasa. Mereka mampu belajar bahasa apa pun seperti penutur asli. Periode ini harus dimanfaatkan sebaik-baiknya.

Namun kenyataannya, banyak sekali orang tua yang tidak menyadari hal ini. Mereka kebanyakan beranggapan bahwa mengajarkan Bahasa Inggris adalah tugas sekolah. Mereka melewatkan masa-masa berharga dalam perkembangan bahasa. Masa kanak-kanak yang seharusnya dioptimalkan dengan baik berlalu begitu saja.

Padahal, pendidikan anak seharusnya dimulai dari keluarga. Yunanto[12] mengutip konsep Ki Hajar Dewantoro mengenai Tri Pusat Pendidikan. Ki Hajar Dewantoro menyatakan bahwa pendidikan dapat berlangsung paling tidak di tiga wilayah, yaitu: sekolah, keluarga/masyarakat, dan negara. Menurut Ki Hajar Dewantoro, pendidikan merupakan kewajiban dari tiga pusat pendidikan tersebut. Untuk itulah diperlukan sebuah model pembelajaran Bahasa Inggris interaktif dengan konsep belajar sambil bermain yang dapat membantu orang tua dalam memberikan materi pembelajaran Bahasa Inggris dengan benar dan menarik

Penelitian ini berkaitan dengan ilmu Pengajaran Berbantuan Komputer yang bertujuan untuk dapat membangun media pembelajaran yang menarik memanfaatkan teknologi komputer, dalam pengajaran berbantuan komputer diperlukan pengetahuan mengenai proses dan macam jenis pengajaran serta bagaimana membangun media pembelajaran yang menarik dan interaktif memanfaatkan pemrograman komputer seperti animasi, dengan animasi pembelajaran diharapkan dapat lebih menarik bagi peserta belajar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep dan Teori Pembelajaran

Istilah pembelajaran dipakai untuk melanjutkan konteks yang menekankan pada pola interaksi antara guru dan siswa. Menurut Usman, pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan[10]. Menurut Syah, pembelajaran adalah kegiatan integral (utuh terpadu) antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dengan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar[9]. Menurut Surakhmad, pembelajaran sebagai suatu proses yang mengandung tujuh komponen penting, yaitu guru, siswa, tujuan, bahan atau materi, metode, sarana atau media, dan alat evaluasi pembelajaran[8].

Dalam pembelajaran, komponen-komponen tersebut tidak dapat berdiri sendiri secara terpisah, tapi saling mendukung dan berkaitan. Jika salah satu komponen itu tidak ada, pembelajaran akan timpang bahkan kualitas pembelajaran tidak terjamin. Oleh sebab itu kualitas dan kehadiran setiap komponen dalam suatu pembelajaran mutlak diperlukan apabila ingin mencapai pembelajaran yang berkualitas.

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh proses interaksi tersebut. Walaupun mengajar dan belajar merupakan dua proses yang berbeda, tetapi keduanya terikat pada tujuan akhir yang sama, yaitu bagaimana supaya terjadi perubahan yang optimal pada diri siswa.

B. Dunia Bermain bagi Anak

Dunia bermain bagi anak-anak merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak untuk mencapai kesenangan yang ditimbulkannya, tidak memperhatikan hasil dan akibatnya. Dalam bermain anak melakukannya dengan sukarela, tanpa paksaan, tekanan dari pihak luar atau kewajiban.

Piaget menjelaskan bahwa bermain merupakan tanggapan yang diulang dengan tujuan kesenangan fungsional. Sementara Shalle memberikan pendapatnya bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah anak melakukan tugasnya, maka permainan merupakan kebalikan dari anak yang melakukan kegiatan atas kewajibannya[1].

Spencer menyatakan bahwa permainan merupakan penyaluran bagi anak untuk melepaskan sisa-sisa energi yang akan disalurkan dalam bentuk bermain dan membentuk kematangan perkembangan fisiologis, yaitu dengan banyaknya gerak anak akan meningkatkan kematangan otot dan mengembangkan otak. Bermain menurut Abu Bakar Baraja secara garis besarnya dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu bermain *realita* (nyata) dan bermain imajinasi (abstrak).

C. Kemampuan Anak Menyerap Informasi

Kemampuan anak dalam menyerap informasi dapat dilihat melalui:

a. Waktu

Jangka waktu konsentrasi anak-anak, secara umum lebih kurang satu setengah kali usia mereka dalam satuan menit, misalnya anak usia tiga sampai empat tahun mampu berkonsentrasi selama empat sampai enam menit.

b. Daya tangkap

Anak-anak menyerap pelajaran melalui panca indra, emosinya, dan secara umum lebih kurang daya tangkap:

1. Mendengar satu arah dapat mencapai 20 % hingga 30 %
2. Komunikasi dua arah dapat mencapai 40 % hingga 50 %
3. Melihat suatu peragaan dapat mencapai 50 % hingga 60 %
4. Terlibat dalam peragaan, turut melakukan, mendengar, meraba, mencium, dan berpartisipasi dalam suatu adegan atau drama (melibatkan tubuh, pancaindra, dan emosi) bias mencapai 70 % hingga 80 % Semakin banyak panca indra yang terlibat, semakin tinggi daya serap anak[11]

c. Menirukan

Anak adalah peniru yang ulung, apa yang didengar diucapkan, apa yang dilihat dilakukan. Menirukan adalah pola umum cara belajar bagi anak-anak, oleh karena itu pemberian teladan merupakan cara efektif dalam pendidikan[11].

D. Pengertian Anak Pra Sekolah

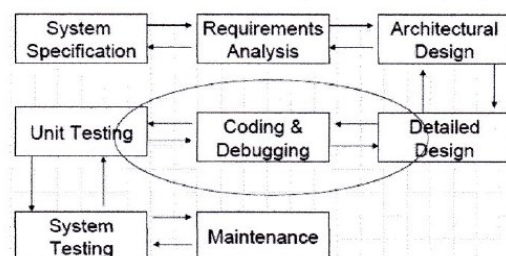
Prasekolah (Bahasa Inggris: pre-school) merupakan pilihan pendidikan bagi kanak-kanak sebelum memasuki sekolah. *Early Childhood* adalah anak yang berusia sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun. Batasan ini sering kali dipergunakan untuk merujuk anak yang belum mencapai usia sekolah dan masyarakat menggunakannya sebagai tipe Prasekolah.

Pendidikan prasekolah adalah satu program yang menyediakan pengalaman pembelajaran kanak-kanak yang berumur 4-6 tahun dalam jangka masa satu tahun atau lebih sebelum masuk ke tahun pertama di sekolah formal. Konsep yang digunakan ialah "Belajar Sambil Bermain" dengan menekankan "Pembelajaran Bertema". Kaidah pembelajaran ialah meliputi aktivitas kelas, aktivitas kumpulan dan aktivitas individu.

Pendidikan prasekolah bertujuan menyuburkan potensi kanak-kanak dalam semua aspek perkembangan, menguasai kemahiran asas dan memupuk sikap positif sebagai persediaan untuk masuk ke sekolah dasar.

III. METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian mengikuti tahapan pengembangan perangkat lunak yakni menggunakan model *Software Development Live Cycle* (SDLC) seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Model SDLC

A. Tahap Persiapan dan Analisis

Teknik pengumpulan dan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara kajian kepustakaan dan observasi langsung terhadap anak prasekolah sehingga dapat

dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris bagi anak prasekolah dan melakukan wawancara dengan pihak sekolah mengenai kurikulum yang diajarkan kepada anak-anak pra-sekolah.

B. Tahap Perancangan

Setelah mendapatkan hasil dari proses analisis selanjutnya dibuatlah perancangan proses dan *interface* dari aplikasi yang akan dibangun

C. Tahap Coding dan Testing

Setelah tahapan perancangan dilanjutkan dengan tahap pembuatan aplikasi sekaligus juga melakukan pengujian-pengujian terhadap aplikasi yang dibangun agar mendapatkan aplikasi yang berkualitas.

D. Tahap Implementasi

Setelah aplikasi telah selesai dibangun maka perlu diimplementasikan atau diujicobakan terlebih dahulu kepada anak pra-sekolah.

E. Tahap Evaluasi

Beberapa kategori yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada animasi pembelajaran ini adalah :

1. Kemampuan anak pra sekolah untuk dapat menggunakan animasi pembelajaran ini (*user friendly*).
2. Tingkat ketertarikan anak pra sekolah terhadap animasi pembelajaran ini.
3. Tingkat keberhasilan menyampaikan informasi pembelajaran yang ingin disampaikan yang diperoleh dengan melakukan beberapa tes kecil kepada anak pra sekolah yang diujicobakan animasi pembelajaran ini.
4. Saran dan kritik dari guru mitra dan rekan-rekan yang memperhatikan animasi pembelajaran ini.
5. Tingkat *error* yang terjadi, baik yang ditimbulkan oleh *user* maupun dari sistem.

F. Parameter Pengukuran dan Pengamatan

Kemampuan peserta belajar mengoperasikan komputer dan peningkatan kosakata dalam Bahasa Inggris

G. Model Penelitian

Model penelitian eksperimen merupakan suatu metode sistematis dan logis untuk menjawab pertanyaan : "Jika sesuatu dilakukan pada kondisi-kondisi yang dikontrol dengan teliti, maka apakah yang akan terjadi ?" Dalam hubungan ini, peneliti memanipulasi suatu *stimuli*, *treatment*, atau kondisi-kondisi eksperimental, kemudian mengobservasi pengaruh atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi tersebut. Untuk memperoleh pengaruh yang betul-betul bersih dari faktor-faktor yang dimanipulasi tadi, maka peneliti perlu melakukan kontrol yang cermat terhadap kemungkinan masuknya pengaruh faktor lain.

Penelitian eksperimental merupakan penelitian yang unik, sebab dilihat dari tujuannya penelitian ini:

- a) menguji efektivitas relatif suatu *treatment* dari suatu kriteria,
- b) merupakan satu-satunya bentuk penelitian yang mencoba untuk mempengaruhi sebagian variabel, dan
- c) satu-satunya bentuk yang secara nyata menguji hipotesis dari hubungan sebab akibat. Dalam penelitian ini peneliti mencoba melihat efek dari *variable* independen terhadap variabel dependen[3].

Gagasan dasar penelitian ini sangat sederhana yakni mencobakan sesuatu dan secara sistematis untuk kemudian diobservasi apa yang terjadi. Kondisi yang diperlukan adalah komparasi dan manipulasi[3].

IV. HASIL DAN DISKUSI

Aplikasi pada penelitian ini dibuat menggunakan *software* Abode Flash untuk program animasi sebagai media interaktif Bahasa Inggris untuk anak pra-sekolah. Pada perancangan program ini terdapat layar utama yang terdiri dari beberapa menu pilihan.

Pada layar utama, ditampilkan animasi yang mengambil tema sebuah akuarium dengan beberapa hewan air dan perlengkapan aksesoris di dalam akuarium yang sebagian berfungsi juga sebagai tombol menu untuk pembelajaran yang akan dikenalkan, seperti kuda laut sebagai tombol menu pengenalan *animal* dan kincir air sebagai menu pengenalan *colour*. Ada beberapa alasan mengapa memilih tema akuarium pada halaman utama ini yaitu :

1. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis bahwa anak-anak suka memperhatikan akuarium yang mereka lihat.
2. Sebagai tampilan awal untuk menarik minat anak untuk memperhatikan sebelum mereka bermain dalam menu-menu yang telah disiapkan.
3. Dengan tampilan ini diharapkan anak tidak cepat merasa bosan di depan komputer.
4. Dapat berfungsi seolah-olah sebagai *screen saver* bila tidak dimainkan.



Gambar 2. Menu Utama

Tampilan layar utama pada Gambar 2 memiliki 5 (lima) buah *button* (tombol) yang mempunyai fungsi untuk menuju ke menu pengenalan *animal*, *alphabet*, *number*, *colour*, *fruit*, serta juga untuk keluar dari sistem ini. Untuk membuat layar menu utama ini dipergunakan beberapa teknik untuk menghasilkan tampilan animasi pada Gambar 2, yaitu dengan teknik *frame by frame* dan *movie clip* yang masing-masing digabungkan, serta untuk membuat semuanya menjadi satu kesatuan dan dinamis digunakan pemrograman ActionScript.

Tombol alfabet digambarkan dengan ABC pada menu utama seperti pada Gambar 3, akan diberi informasi bahwa telah memilih alfabet, di mana akan ditampilkan alfabet secara berurutan satu persatu dari alfabet a sampai alfabet z beserta dengan cara menulis dan lafalnya (pengucapan) dari tiap-tiap alfabet serta objek contoh dari masing-masing alfabet.



Gambar 3. menu Alfabet

Tombol *animal* digambarkan dengan kuda laut pada menu utama, akan diberi informasi kebun binatang yang di dalamnya terdapat beberapa jenis hewan yang di sebutkan dan di tuliskan dengan Bahasa Inggris.

Tombol *colour* digambarkan dengan kincir air pada menu utama, akan dikenalkan dengan 6 (enam) warna dasar, yaitu: merah, biru, kuning, putih, hijau dan hitam, dan apabila menekan tombol warna tersebut akan masuk ke permainan.

Tombol *number* digambarkan dengan kerang laut pada menu utama dan dikenalkan dengan angka-angka. Apabila

menekan tombol angka tersebut, maka akan masuk ke dalam pengenalan angka dari 0 sampai 9 yang dilengkapi dengan permainan.

Tombol fruit digambarkan dengan keranjang pada menu utama dan dikenalkan dengan macam-macam buah.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil evaluasi penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dalam membangun sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris yang interaktif untuk pra-sekolah harus dibangun secara hati-hati agar mudah dipahami sesuai dengan tingkat usia anak. Aplikasi yang dibangun ini dibuat dengan tampilan menarik yang dapat berjalan pada perangkat komputer maupun pada perangkat *mobile* yang memiliki aplikasi Adobe Flash Player, sehingga dapat di aplikasikan pada perangkat tablet maupun smartphone dan selama proses evaluasi anak-anak pra-sekolah tidak mengalami hambatan yang berarti apa lagi bila didampingi oleh orang tua atau guru.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baraja. Abubakar, "Psikologi Perkembangan", Jakarta: Studia Press, 2007
- [2] Dardjowidjojo. Soenjono, "Psikolinguistik : Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia", Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003
- [3] Fraenkel. J.R. & Wallen. N.E., "How to Design and Evaluate Research", New York : McGraw-Hill Inc, 1993.
- [4] Hurlock. Elizabeth, "Perkembangan Anak", Jakarta: Erlangga, 1978.
- [5] Parten. M.B.. "Social Participation Among Pre-School Children". Journal of Abnormal and Social Psychology , 1932, pp 243–269.
- [6] Petty. Walter, dan Julie M. Jensen, "Developing Children's Language", USA: Allyn and Bacon Inc, 1975.
- [7] Richards. Jack, "Approaches and Methods in Language Teaching". USA: Cambridge University Press, 2001.
- [8] Surakhmad. Winarno, "Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran", Bandung:Tarsito, 1986.
- [9] Syah. Muhibbin, "Psikologi Pendidikan suatu Pendekatan Baru", Bandung: Rosda Karya, 1995.
- [10] Usman. Moh.Uzer, "Menjadi Guru Profesional" Bandung:PT. Remaja Rosda Karya.1990
- [11] Wijarnako. Jarot, "Mendidik Anak", Jakarta: Suara Pemulihan, 2006.
- [12] Yunanto. Sri Joko, "Sumber Belajar Anak Cerdas", Jakarta: Grasindo, 2004.