

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL LINGKUNGAN
SEKITAR DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN
ADOBE MACROMEDIA FLASH**

**Sherly Jayanti, ST., M.Cs¹,
Norhayati, M.Pd²**

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, Jl. G. Obos No. 114
Palangka Raya -73112

Telp./Faks: (0536) 3225515/ (0536) 3224593, e-mail: sherlyjayanti85@gmail.com

Email : humas@stmikplk.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran dengan tema alam sekitar dalam bahasa Inggris pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan menggunakan *Adobe Macromedia Flash*, agar bisa menjadi acuan pada pengembangan ke tahap pembuatan aplikasi media ajar selanjutnya yang bisa lebih bervariasi dalam teknik pengajaran. Pemodelan yang digunakan dalam pembuatan penelitian yaitu menggunakan model *Waterfall* yang terdiri dari beberapa tahapan meliputi : tahap analisis, tahap perancangan, tahap kode program dan tahap pengujian sistem. Pengumpulan data menggunakan beberapa metode yaitu metode observasi (pengamatan) dan metode kepustakaan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan merupakan *blue print* (rancangan) media belajar bahasa Inggris dengan tema alam sekitar berupa diagram *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan rancangan tampilan antarmuka (*interface*) pengguna. Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan studi literatur yang didapatkan dari berbagai sumber, sehingga pembuatan perancangan media pembelajaran mengenal lingkungan sekitar dalam bahasa Inggris untuk usia dini dapat terlaksana dengan baik. Rencana tahap berikutnya dari penelitian ini adalah pembuatan dan implementasi Media Pembelajaran agar bisa diterapkan pada sasaran pengguna yaitu media pembelajaran anak usia dini.

Kata kunci : Perancangan, Media, Pembelajaran, PAUD, Waterfall, Macromedia Flash

ABSTRACT

This study aims to design learning media with the theme of natural surroundings in English in Early Childhood Education (PAUD) using Adobe Macromedia Flash, so that it can be a reference for development to the next stage of making teaching media that can be more varied in management techniques. The modeling used in making the research uses the waterfall model which consists of several stages including: the analysis stage, the design stage, the program code stage and the system testing stage. Collecting data using several methods of observation (observation) and methods of literature.

The results of the research that have been carried out are a blue print (design) of English learning media with the theme of natural surroundings in the form of Use Case diagrams, Activity Diagrams, Sequence Diagrams, and user interface display designs. Data collection by conducting studies and literature studies obtained from various sources, so that the making of learning media designs to recognize the environment in English for an early age can be carried out well. The plan for the next stage of this research is the creation and implementation of Learning Media so that it can be applied to the target users of early childhood learning media.

Keywords: Design, Media, Learning, PAUD, Waterfall, Macromedia Flash

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kebutuhan akan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media dengan unsur visual,

suara atau animasi dalam dunia pendidikan meningkat, hal tersebut dapat dilihat dari makin banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi yang mulai digunakan dari berbagai kalangan baik dari kalangan anak didik, siswa, mahasiswa, tenaga pengajar, akademisi maupun

pegiat pendidikan lainnya. Ketertarikan dengan media ajar tersebut karena tampilan yang disajikan dikemas dengan menarik, sehingga minat untuk belajar semakin meningkat dan menjadi mudah untuk memahami konten yang sedang dipelajari. Demikian pula pada anak didik PAUD (pendidikan anak usia dini) media tersebut sangat diminati dan menjadi salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar berlangsung secara maksimal.

Pada anak didik PAUD pengetahuan tentang alam sekitar (seperti: tumbuh-tumbuhan liar, ilalang, pohon, hutan, kupu-kupu, belalang, serangga, burung, dll) menjadi salah satu fokus utama untuk pengenalan tentang alam sekitar, namun pada kenyataannya terkadang untuk proses pembelajaran tentang alam sekitar disajikan dalam bentuk gambar/poto pada buku. Sehingga anak didik terkadang menjadi tidak fokus pada saat penjelasan yang sedang dilakukan oleh guru dan pada akhirnya anak didik tidak paham bahkan imajinasi pada anak tidak berkembang. Apalagi jika materi pengenalan alam sekitar disuguhkan kedalam dual language (bahasa Indonesia – Inggris), maka fokus anak menjadi hal penting utama yang harus diperhatikan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Pada kenyataan tersebut, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu sarana yang dapat dipilih untuk membantu proses belajar mengajar pada anak didik PAUD agar lebih maksimal khususnya untuk pengetahuan pengenalan alam sekitar yang bisa diterapkan. Dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat menghindari proses belajar yang membosankan, menghilangkan kejenuhan, serta mudah dicerna/dimengerti oleh anak didik untuk mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana membuat suatu rancangan Media Pembelajaran Mengenal Lingkungan Sekitar dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Macromedia Flash?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diberikan agar penelitian tidak meluas dari yang akan dibahas. Adapun beberapa batasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Hasil penelitian berupa *blue print* dari media ajar.
2. Perancangan tampilan interface dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Adobe Macromedia Flash* dan rancangan alur sistem menggunakan *Microsoft Visio*
3. Tema dari media pembelajaran bahasa Inggris yang dibahas adalah tentang pengenalan lingkungan sekitar (mengetahui warna, buah-buahan, nama-nama anggota tubuh, dan perintah sederhana) untuk anak usia dini
4. Tingkat kebahasaan yang digunakan adalah bahasa Inggris untuk anak usia dini/*young learner*

1.4 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat rancangan media pembelajaran bahasa Inggris dengan tema mengenal lingkungan sekitar bagi anak usia dini dengan menggunakan *Adobe Macromedia Flash*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran yaitu Media Pembelajaran bahasa Inggris yang berbasis multimedia untuk usia didik PAUD.
2. Memperkenalkan media ajar yang baru dan menarik minat peserta didik PAUD untuk belajar bahasa Inggris

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yaitu merancang (merencanakan) yang berarti mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu).

Menurut Rizky (2011:140) Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan suatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail mengenai komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Keterangan pada tabel harus terlihat di atas tabel.

2.2 Media Pembelajaran

Peran pembelajar adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi pembelajar kita. Wujud interaksi antara pembelajar dengan sumber belajar dapat bermacam-macam.

Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari pembelajar memang merupakan salah satu wujud interaksi tersebut. Namun belajar hanya dengan mendengarkan saja, patut diragukan efektifitasnya. Belajar hanya akan efektif jika si pembelajar diberikan banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu, melalui multi-metode dan multi-media. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, pembelajar akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki pembelajar.

Kalau kita amat lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pembelajar dalam kegiatan mengajar

(teaching aids). Alat bantu mengajar berikutnya yang digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat pebelajar dalam belajar (David, Bern, 1991).

1. Visual: Gambar, sketches, ilustrasi, pola, diagram, foto, film, film strip, slide, chart, graphs (pictorial, lingkaran, balok, garis), drawings, lukisan, buletin, koran, majalah, poster, periodical, buku (teks, referensi, perpustakaan), ensiklopedia, kamus, komik, kartun, karikatur, peta (wisata, komersial atau ekonomi, politik), globe, direktori jalan, brosur perjalanan, rute dan timetable kereta dan pesawat, iklan, kalender, mural, tabel, diorama, friezes, simbol (seperti x à \$), demonstrasi, miming, desk presenter.

2. Audio (musik, kata, suara dan efek suara): rekaman, tape, radio, laporan siswa, cerita, puisi dan drama, alat musik, pre-recorded plays, laporan, diskusi.

3. Audio-visual: sound moving pictures, televisi, puppets (stick, glove, string), improvized and scripted dramatization, role playing, ekskursi, fenomena alamiah yang ditemui di sekeliling, demonstrasi, LCD, dan computer.

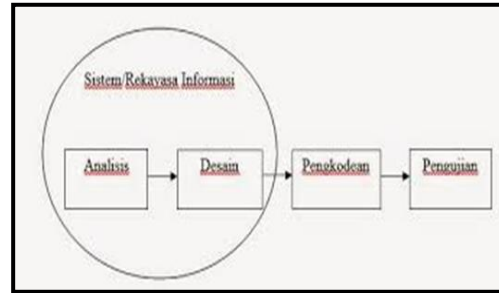
4. Tactile: specimen, objek, ekshibit, artifact, model, sculptured figure, live and stuffed animals, eksperimen; tools, material yang telah dikonstruksi dari suatu model, mainan, wayang dan pertunjukan wayang; mengukur dan menimbang, kebun pekarangan; templates, dan termometer.

5. Virtual: Internet, website, e-mail, audio-video streaming, chatting, messaging, audio-video conferencing, e-newsgroup, cybernews.

2.3 Model Waterfall

Menurut sukamto dan Shalahuddin (2016:28) menjelaskan bahwa model SDLC air terjun (*Waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*Sequential Linear*) atau alur hidup klasik (*Classic Life Cycle*). Model air terjun dapat dilihat pada Gambar 1 menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Waterfall Model adalah suatu proses pengembangan percontohan, dimana membangun suatu sistem yang mengalir bergerak dari atas ke bawah yang menyediakan pendekatan alur hidup pengembangan perangkat lunak secara sekuensial atau terurut.



Gambar 1. Model Waterfall

Sumber : Generation Journal /Vol.3 No.1/ e-ISSN: 2549-2233 / p-ISSN: 2580-4952

Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan pada *Waterfall* :

1. Tahapan Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami, perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Tahapan Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Tahap Pengkodean/ pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Tahap Pengujian

Setelah tahapan desain dan pengkodean telah selesai, maka dilakukan pengujian atau testing program untuk melihat apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan baik mengenai input ataupun output yang dihasilkan, apakah masih ada kesalahan dalam programnya, sehingga nantinya aplikasi penjualan ini bisa diimplementasikan pada Toko Fadhil Genteng Bogor. Untuk lebih detailnya dalam pengujian ini menggunakan metode black box. Metode Black Box artinya menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

2.3 Materi bahasa Inggris untuk Young Learner

Dalam memberikan materi pelajaran bahasa Inggris harus kita sesuaikan dengan tingkat perkembangan mereka. Ruang lingkup (scope) materi yang dapat kita berikan kepada anak usia dini antara lain :

- Names of colours (Nama-nama Warna)
- Numbers up to ten (Angka satu sampai sepuluh)
- Family (keluarga)
- Animals (Binatang)
- Fruits and Vegetables (Buah-buahan dan sayur-sayuran)
- Parts of the body (Anggota tubuh)
- I am / You are
- There is / there are
- I like / I don't like
- Simple classroom commands; stand up, sit down open your books etc.

Batasan tersebut merupakan ruang lingkup pengajaran bahasa Inggris untuk anak usia dini secara umum. Diberikan semua atau tidak atau bahkan ditambah dengan materi yang lain tergantung dari kemampuan anaknya dan gurunya yang lebih tahu. Lingkungan dimana mereka tinggal (di desa / kota) sangat berpengaruh terhadap tingkat penguasaan bahasa Inggris pada anak usia dini.

Di bawah ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memberikan kegiatan untuk pengajaran Bahasa Inggris pada anak:

- Kegiatan sebaiknya cukup sederhana bagi anak untuk dipahami.
- Tugas yang diberikan sebaiknya sesuai dengan kemampuan mereka.
- Kegiatan sebaiknya sebagian besar berbasis pada bahasa lisan (oral), tentu saja untuk anak usia dini kegiatan mendengar (listening) juga diberi porsi yang cukup besar.
- Kegiatan menulis (writing) sebaiknya dihindarkan untuk anak usia dini.

2.4 Adobe Flash Professional CS6

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat

berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

Flash adalah program grafis yang diproduksi pertama kali oleh Macromedia corp, yaitu sebuah vendor software yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia flash 8. Sekarang Flash telah berpindah vendor ke Adobe. Semua tools pada dasarnya sama, hanya yang membedakan disini adalah adanya jenis Actionsript 3.0. Actionsript ini merupakan versi terbaru dari penulisan actionsript di flash. Namun anda jangan khawatir, actionsript 2.0 masih berlaku di Adobe Flash.

Menurut Saputro (2016:2), flash adalah salah satu perangkat lunak yang sangat familiar dan mudah dioperasikan. Bagi pengguna awam, Adobe Flash CS6 merupakan versi terbaru dari versi sebelumnya, Adobe Flash CS5. Program ini memiliki banyak fungsi , seperti pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web, hingga dapat digunakan untuk pembuatan film animasi.

Menurut Grover dalam Gautama dkk (2013:4), program Adobe flash adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh desainer untuk menghasilkan desain yang profesional. Adobe flash biasanya digunakan untuk membuat animasi web yang akan ditampilkan pada sebuah situs internet, pembuatan animasi-animasi film, animasi iklan dan sebagainya.

Dari beberapa definisi yang disebutkan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Adobe Flash CS6* merupakan versi terbaru dari versi Adobe Flash CS5 yang berfungsi untuk pembuatan animasi objek, membuat presentasi, animasi iklan, game, pendukung animasi halaman web dan dapat digunakan untuk pembuatan film animasi.

UML (Unified Modeling Language)

UML adalah sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan, dan juga pendokumentasian sistem aplikasi. Saat ini UML menjadi bahasa standar dalam penulisan blue print software (arsitektur).

Menurut Rosa-Salahuddin (2011:113), Unified Modelling Language atau UML merupakan salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk menggambarkan kebutuhan (requirement), membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (PBO).

Beberapa diagram yang akan digunakan

1. Usecase Diagram

Use Case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. Use case melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistem itu dipakai. Use case juga dipakai untuk membentuk perilaku (behaviour) sistem yang akan dibuat. Sebuah use case menggambarkan sebuah interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem yang sudah ada.

2. Activity Diagram

Activity diagram ialah sesuatu yang menjelaskan tentang alir kegiatan dalam program yang sedang dirancang, bagaimana proses alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana sistem akan berakhir.

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menjelaskan interaksi objek dan menunjukkan (memberi tanda atau petunjuk) komunikasi diantara objek-objek tersebut.

Sequence diagram digunakan untuk menjelaskan perilaku pada sebuah skenario dan menggambarkan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi, termasuk pesan yang dipakai saat interaksi. Semua pesan digambarkan dalam urutan pada eksekusi.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah metode Deskriptif kualitatif yaitu jenis penelitian yang bertujuan menafsirkan dan menguraikan data yang ada bersamaan dengan situasi yang sedang terjadi, serta mengungkapkan sikap, pertentangan, hubungan serta pandangan yang terjadi pada sebuah lingkup responden.

3.2 Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, lalu disimpulkan. Pada penelitian ini variabel yang diteliti berupa data materi tentang lingkungan sekitar dalam bahasa Inggris untuk

pembelajaran anak usia dini yang akan dipakai dalam perancangan media pembelajaran berbasis multimedia.

3.3 Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengumpulan data-data sekunder yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan dan perumusan masalah dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu:

1. Teknik Pengamatan

Tim peneliti akan mengamati kegiatan belajar mengajar pada lembaga pendidikan anak usia dini, taman kanak-kanak dan sekolah dasar pada level rendah (kelas 1 sampai dengan kelas 3). Hal ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik anak usia dini dalam belajar.

2. Studi Literatur

Tim peneliti mencari literatur untuk mendapatkan informasi-informasi yang berhubungan dengan media dan materi pembelajaran tentang lingkungan sekitar dalam bahasa Inggris melalui buku dan hasil penelitian dalam jurnal dan artikel sebelumnya.

3.4 Model Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan Model Waterfall, prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen desain sistem yang menggunakan sistem berbasis komputer. Tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Tahap analisis sistem adalah meneliti sistem pembelajaran pada umumnya untuk materi Bahasa Inggris tentang Lingkungan Sekitar pada anak didik PAUD yang kemudian dianalisa dengan tujuan untuk merancang sistem baru yaitu Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Lingkungan Sekitar Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Macromedia Flash 6.0.

2. Tahap Perancangan Sistem

Tahap ini adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Digunakan pula untuk mengidentifikasi komponen-komponen sistem yang akan didesain secara terperinci yaitu pembuatan kerangka berfikir, usecase diagram, alur *flowchart* media pembelajaran dan desain user interface.

3. Tahap Penerapan Sistem

Pada penelitian ini, untuk tahapan ini belum dilaksanakan karena penelitian hanya sampai perancangan sistem saja.

4. Tahap Penggunaan Sistem

Pada penelitian ini, untuk tahapan ini belum dilaksanakan karena penelitian hanya sampai perancangan sistem saja.

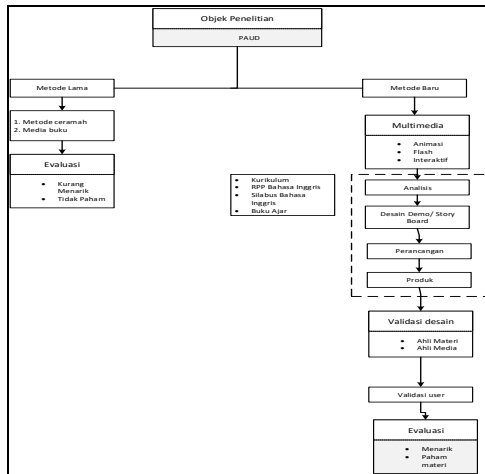
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan alat perancangan penelitian maka berikut ini beberapa perancangan dari penelitian ini:

a. Kerangka Berfikir

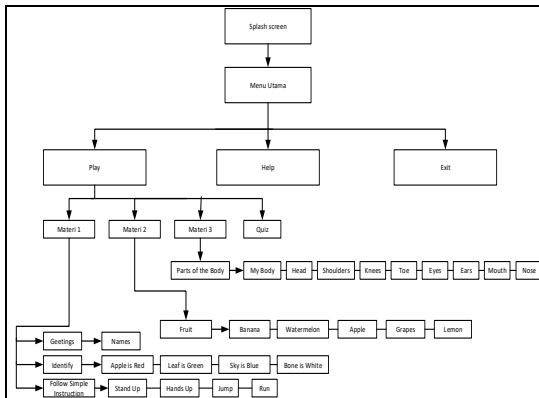
Kerangka berfikir dimaksudkan adalah untuk mengetahui bagaimana sistem lama yang sedang terjadi dibandingkan dengan sistem baru yang akan dibuat atau dirancang, dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Kerangka Berfikir

b. Flowchart Media Pembelajaran

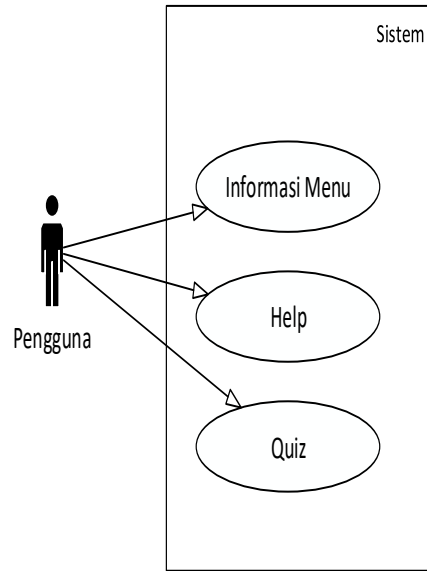
Pada flowchart berfungsi untuk membuat alur dari penggunaan dari Media Pembelajaran yang dirancang yaitu alur dari tahap awal sampai pilihan dalam menjalankan aplikasi.



Gambar 4.2 Flowchart Media Pembelajaran

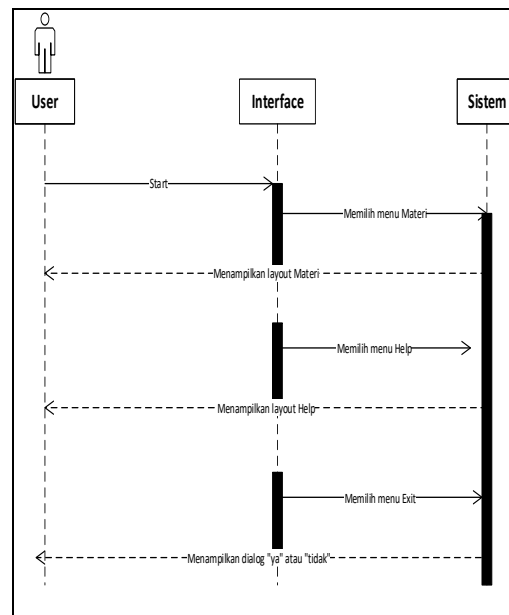
c. Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Pada Gambar 4.3 berikut adalah Use Case Diagram :



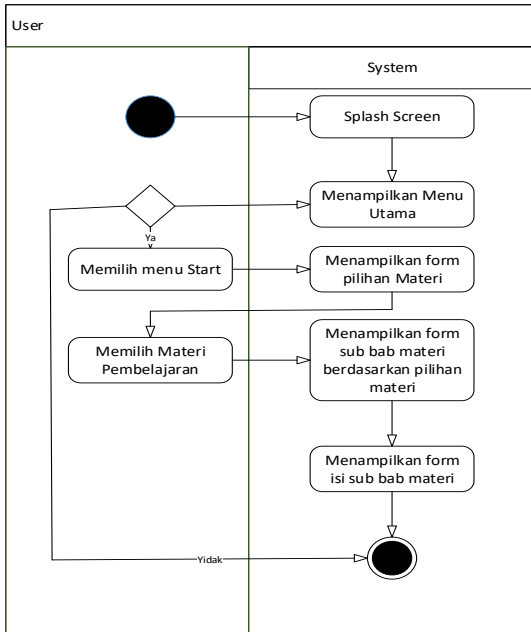
Gambar 4.3 Diagram Use Case

d. Diagram Sequence



Gambar 4.4 Sequence Diagram

e. Activity Diagram



Gambar 4.5 Activity Diagram



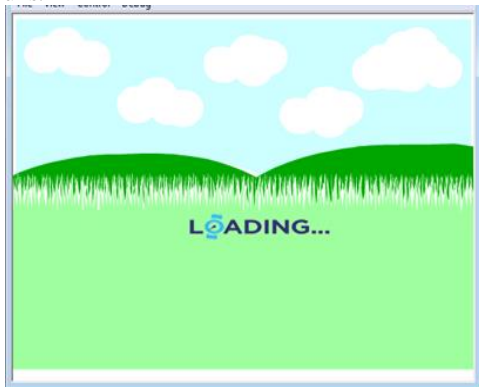
Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Menu Utama



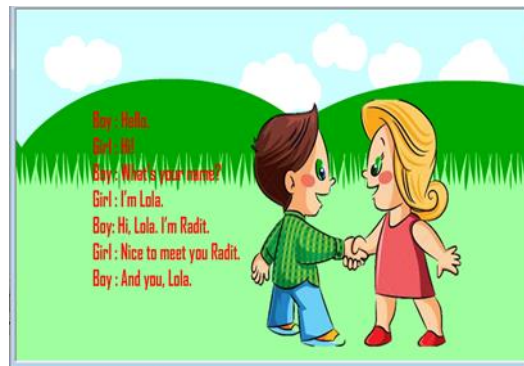
Gambar 4.8 Rancangan Tampilan Menu Greetings

f. Rancangan Tampilan (Interface)

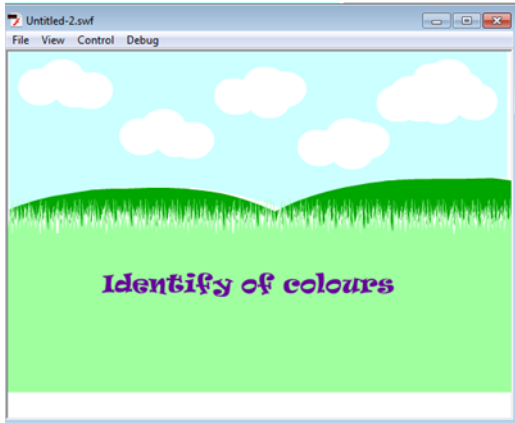
Pembuatan rancangan interface dimulai dari desain tampilan awal atau opening sampai dengan tampilan isi dari materi mengenal lingkungan sekitar. Berikut rancangan untuk tampilan-tampilan yang telah dibuat penulis.



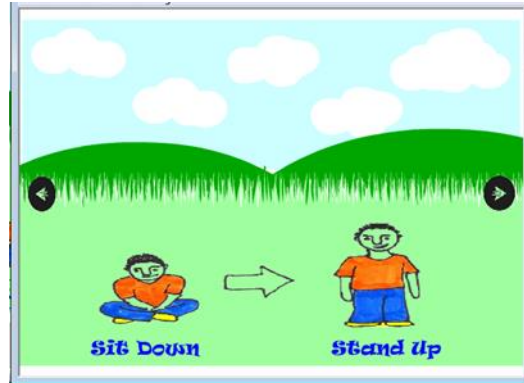
Gambar 4.6. Rancangan Tampilan Awal



Gambar 4.9 Rancangan Tampilan Materi Perkenalan



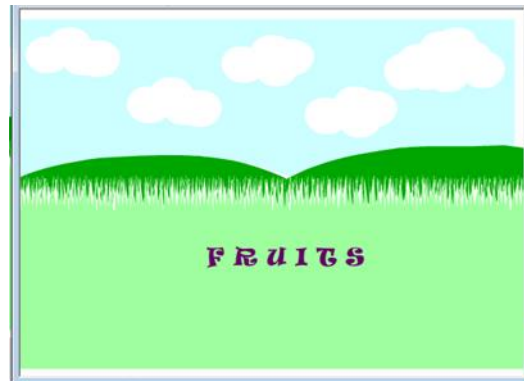
Gambar 4.10 Rancangan Tampilan Menu Identify



Gambar 4.13 Rancangan Tampilan perintah Stand up



Gambar 4.11 Rancangan Tampilan mengenal warna hijau



Gambar 4.14 Rancangan Tampilan Materi 2 (dua)



Gambar 4.12 Rancangan Tampilan Menu Follow simple instruction



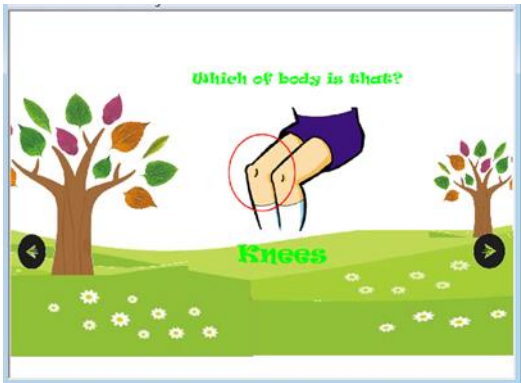
Gambar 4.15 Rancangan Tampilan mengenal Banana



Gambar 4.16 Rancangan Tampilan Materi 3 (tiga)



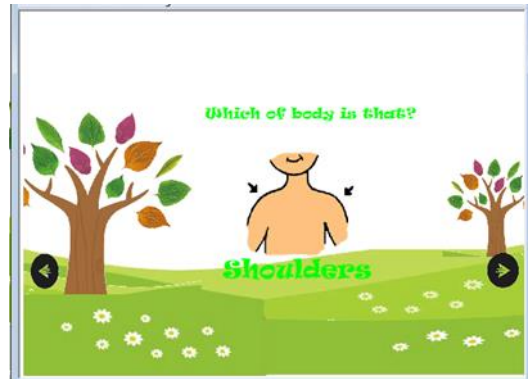
Gambar 4.17 Rancangan Tampilan mengenal My body



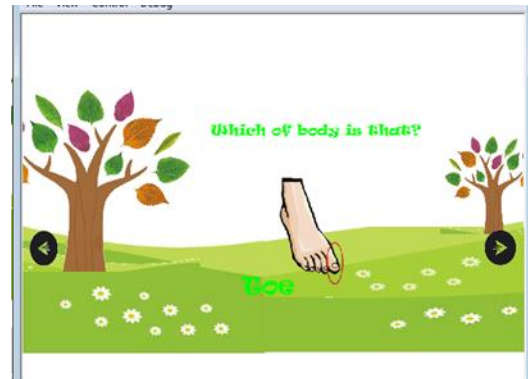
Gambar 4.18 Rancangan Tampilan mengenal Knees



Gambar 4.19 Rancangan Tampilan mengenal Head



Gambar 4.20 Rancangan Tampilan mengenal Shoulders



Gambar 4.21 Rancangan Tampilan mengenal Toe



Gambar 4.22 Rancangan Tampilan mengenal My body

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Perancangan yang dilakukan berdasarkan pengumpulan data pada tahapan sebelumnya dan dapat dilanjutkan untuk membangun

Media Pembelajaran sehingga nantinya dapat diimplementasikan.

b. Rancangan hanya sebagai acuan saja, karena dalam implementasinya bisa saja terdapat perubahan saat membangun sistem sesuai dengan kebutuhan.

5.2 Saran

a. Diharapkan perancangan yang ada dapat dikembangkan untuk menjadi sebuah aplikasi media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kebutuhan.

b. Desain tampilan masih terdapat kekurangan, sehingga diharapkan untuk pengembangan selanjutnya bisa lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. Psikologi Belajar. Cetakan ke-2. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. 2012. Psikologi pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fathansyah. 2012. *Basis Data*. Bandung : Informatika Bandung.
- F. Ada Adi. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Hessa Air Genting. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*. Vol 2 No. 1. 15-20.
- Hariana, E., Guardian Yoki Sanjaya, Annisa Ristya Rahmanti, Berti Murtiningsih, dan Eko Nugroho. 2013. Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) Di DIY. Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia. Hal. 428-343
- Hurlock, Elizabeth. 2003. Psikologi Perkembangan. Edisi keenam. Jakarta: Erlangga.
- Jogiyanto, H. 2010. Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi IV. Jogyakarta: ANDI
- Kendall, K.E. dan Julie, E.K., 2011, *Systems Analysis and Design*, Prentice Hall, New Jersey
- Khodareza & Komachali, E. (2012). The Effect of Using Vocabulary Flashcard on Iranian on Iranian Pre-University Students' Vocabulary Knowledge. *Canadian Center of Science and Education Journal*, 5 (3): 134-147.
- Mahedy, K. (2012). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Ipa Mahaanak Jurusan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. *Prosiding APTEKINDO*, 6(1). Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/APTEKINDO/article/view/70/64>
- M. Gina, J. Asahar, dkk. (2014). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Konsep Gaya Pada Mata Pelajaran Fisika Smp Kelas VIII. *Jurnal Rekursif*, Vol. 2 No. 2, 112-120. Retrieved from: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/view/312/272>
- N. Nurchikawati, dkk. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Trigonometri Berbasis Multimedia Interkatif. *Jurnal LP3M Universitas Sarjanawijaya Tamansiswa Yogyakarta*. Vol.4 No. 2. 114-121.
- Purwanto, M. Ngalim. 1988. Psikologi Pendidikan. Bandung: Remadja Karya CV
- R. Rahmat & Irfan, D. (2019). Rancang Bangun Media Pemebelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK. *Jurnal Vocational Teknik Elektro Dan Informatika*, Vol. 7 No. 1, 48-53. Retrieved from: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/103642/101428>
- Santoso, Insap. 2009. Interaksi Manusia dan Komputer. Yogyakarta : Andi Offset
- Sardiman, A.M. 2000. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta Grafindo Persada.
- Sitompul, E. (2014). Teaching Vocabulary Using Flashcards and Word List. *Journal of English and Education*, 1(1), 52-58. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/L-E/article/view/325/214>
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktorfaktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Winkel. 2004. Psikologi pendidikan dan evaluasi belajar, Jakarta: Gramedia