

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran Linier adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media pembelajaran seperti pengenalan bahasa Inggris ini juga dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Berikut adalah beberapa macam-macam media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran anak :

- a. Media Audio
Proses pembelajaran dengan cara perekaman dan transisi suara.
- b. Media Grafis
Menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka dan simbol/gambar.
- c. Media Gambar Diam
Media yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, contohnya saja foto.
- d. Media Televisi
Media yang menampilkan pesan secara audio visual dan gerak.
- e. Media OHPP
Diprojeksikan ke layar yang dirancang untuk bahan yang berbentuk lembaran transparansi berisi tulisan, diagram atau gambar.

- f. Media Visual
Penyampaian pesan atau informasi secara kreatif yang menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima sasaran.
- g. Media Audio Visual
Menyampaikan materi dengan menggunakan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.

Media Pembelajaran Linier dapat diterapkan dalam dunia pendidikan. Multimedia yang dapat digabungkan yaitu didapat dari berbagai media yang terdiri dari beberapa unsur teks, gambar, grafik, suara, video dan animasi yang dikemas menjadi *file* digital dan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia inilah yang sangat banyak fungsinya, diantaranya untuk media pembelajaran, game, film, maupun desain.

Didalam media pengenalan ini, ikut serta pula yang menunjang dalam proses pembelajaran, yaitu animasi 2 dimensi. Secara utuh animasi diartikan sebagai suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dimana pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap *frame*, kemudian dijalankan rangkaian *frame* tersebut menjadi sebuah gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Sedangkan menurut Andreas Andi Sucia (2003) Animasi tersebut adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak berubah

bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya. Menurut Artawan (2010) media animasi dalam proses pembelajaran ternyata dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang belum dimengerti melalui stimulus audio visual yang akhirnya membuahkan hasil yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti halnya mengingat, mengenal, mengenal kembali dan menghubungkan fakta dan konsep. Pembelajaran dengan memanfaatkan media animasi dapat menciptakan pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan, tidak membosankan sehingga mempercepat proses penyampaian materi kepada siswa.

2. METODOLOGI PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penyusunan Proyek Akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

2.1 Alat Pengumpul Data

a) Wawancara

Yaitu melakukan pengumpulan data dengan berdialog atau tanya jawab dengan nara sumber yang berkompeten (guru dan kepala sekolah) untuk lebih memahami kurikulum bahasa inggris kelas 1 SD (usia 6 – 7 tahun) yang menunjang laporan proyek akhir.

b) Observasi

Yaitu mengumpulkan data dengan melakukan

pengamatan atau survei langsung ke lokasi SDN Pleburan 02 Semarang.

2.2 Pengambilan Data Sekunder

a. Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data dengan menggunakan dan membaca buku-buku penunjang dalam pembuatan laporan proyek akhir.

2.3 Target Audien

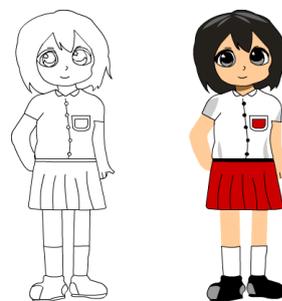
Responden/target audien dari pengumpulan data ini adalah anak kelas 1 SD (usia 6- 7 tahun). Tujuan dibuatnya video animasi linier pengenalan bahasa inggris ini untuk anak pada usia 6 – 7 tahun adalah memberikan kemudahan pengajaran bahasa inggris pada usia dini.

2.4 Pemilihan Lokasi

Lokasi yang dipilih untuk mengimplementasikan proyek ini adalah SD Negeri 02 Pleburan, jalan Kertanegara Selatan no 3, Pleburan Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

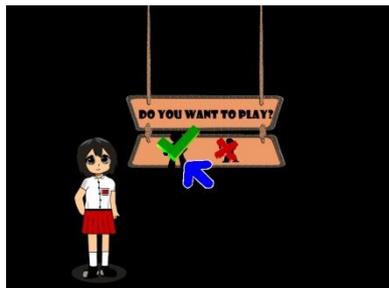
3.1 Print Out Karya



Gambar 1 : Hasil Karakter Dita



Gambar 2 : Animasi *Opening*



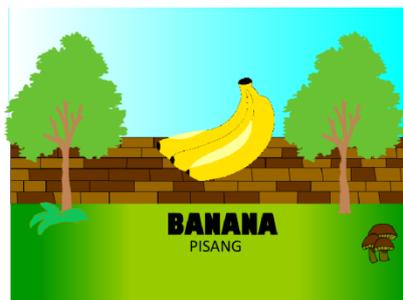
Gambar 3 : Animasi memulai



Gambar 4 : Halaman *Home*



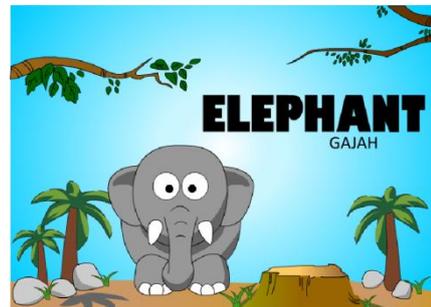
Gambar 5 : Halaman Buah



Gambar 6 : Halaman Pengenalan Buah



Gambar 7 : Halaman Hewan



Gambar 8 : Halaman Pengenalan Hewan



Gambar 9 : Halaman Warna



Gambar 10 : Halaman Pengenalan Warna



Gambar 11 : Halaman Angka



Gambar 12 : Halaman Pengenalan Angka



Gambar 13 : Halaman Alfabet



Gambar 14 : Halaman Pengenalan Alfabet

3.2 Spesifikasi Karya

Tipe File : My Project
TA.wmv
Size : 60,8 MB

Durasi : 07:21 menit
Frame Width : 800 Pixels
Frame Height : 600 Pixels

3.3 Deskripsi Karya

Proyek akhir ini sebuah aplikasi berbentuk Video Linier Pengenalan Bahasa Inggris dengan animasi 2D. Dimana materi di dalamnya beracuan pada kurikulum pendidikan 2011/2012 untuk anak kelas 1 Sekolah Dasar (SD). Materi yang diangkat adalah mengenai buah, hewan, warna, angka dan alfabet dikarenakan target audien (siswa) berusia dini untuk itu pembahasan materi yang digunakan adalah mengenai bahasa Inggris dasar dengan sistem pengajaran yang menyenangkan. Adapun isi dari bahasa Inggris dasar adalah mengenai buah, hewan, warna, angka dan alfabet dengan yang paling dasar seperti mengetahui nama buah, bentuk buah dan cara pengucapannya yang benar.

3.4 Analisis Karya (Estetika)

Aplikasi Video Linier Pengenalan Bahasa Inggris ini dirancang dan digambar dalam bentuk vektor pada Adobe Flash CS3 Professional. Teks yang dipakai adalah Gill Sans Ultra Bold Condensed.

DAFTAR PUSTAKA

Fatmawati, Rini. *Kurikulum Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar*, (online). (publikasiilmiah.ums.ac.i

- d, diakses pada 29 July 2013 pukul 15.00).
- Fani, Ravika Novaria. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Binatang dan Buah-Buahan*, (online). (repository.politekniktelkom.ac.id, diakses pada 29 July 2013 pukul 19.00).
- Ronquillo, Ulysses. *Media Interaktif*, (online). (indonesia.wordpress.com, diakses pada 20 September 2013 pukul 13.00).
- Degokers. *Pengertian Multimedia*. Diakses pada 20 September 2013 pukul 11:15).
- Riadi, Muchlisin. *Pengertian, Teknik dan Perancangan Animasi*, (online). (www.kajianpustaka.com, diakses pada 29 July 2013 pukul 21.00).
- Estetika*, (online). (id.wikipedia.org, diakses pada 02 Agustus 2013 pukul 13.00).
- Desain Grafis, Jasa. *Estetika dalam Desain Komunikasi Visual*, (online). (www.jasadesaingrafis.org, diakses pada 26 September 2013 pukul 15.34).
- Mariana, Erna. *Estetika*, (online). (www.slideshare.net, diakses pada 26 September 2013 pukul 20.33).
- Desain*, (online). (id.wikipedia.org, diakses pada 02 Agustus 2013 pukul 16.00).
- Santoso, Ade U. *Pengertian & Fungsi Desain Grafis*, (online). (www.scribd.com, diakses pada 02 Agustus 2013 pukul 17.00).
- Adobe Flash*, (online). (id.wikipedia.org, diakses pada 02 Agustus 2013 pukul 14.00).