

Animasi Interaktif Kosakata Dalam Dua Bahasa (Arab-Inggris) Pada RA Kuwait Pusdiklat Dewan Da'wah Bekasi

Ika Setyorini ^{1,*}, Verra Sofica ²

¹ Program Studi Manajemen Informatika; AMIK BSI Bekasi; Jln Cut Mutia No. 88 Bekasi, (021) 82425634/Fax (021) 82426027; e-mail: ikasetyorini.29@gmail.com

² Program Studi Teknik Informatika; STMIK Nusa Mandiri Jakarta; Jln. Damai No. 8 Warung Jati Barat (Margasatwa) Jakarta Selatan, (021) 78839513/Fax (021) 78839421; e-mail: verra.vsc@bsi.ac.id

* Penulis yang menangani Korespondensi:

E-mail: verra.vsc@bsi.ac.id

Abstract: *In the modern era, there has been growing Learning System one of which is Media Interactive Learning. Neither the teachers nor the students can interact with each other in the use of instructional media. All Subjects can be a good learning media such as Mathematics, Science, etc. For this reason the author tried to make the Final Design of Interactive Animation Intro Vocabulary In Bilingual (Arabic-English) In RA Kuwait Pusdiklat Dewan Da'wah of Bekasi which until now has not used the media interactive animations. At this time the RA Kuwait Pusdiklat Dewan Da'wah of Bekasi still use the teaching manuals in the process of teaching and learning activities, so it looks less attractive and boring for children. The design of this interactive animation is a good solution to solve the existing problems in the process of teaching and learning activities, as in the design of interactive animations discusses some of the themes that exist in the guide book learning, how to teach pronounce vocabulary in Arabic and English so that children able to utter a good vocabulary and correct with cute animated treated so that children can learn in a fun way and in this application there is also an educational game that will make them more interested to learn and know more vocabulary in two languages.*

Keywords: *Interactive Animation, Vocabulary In Bilingual (Arabic-English)*

Abstrak: Di zaman yang moderen ini, telah banyak berkembang Sistem Pembelajaran salah satunya adalah Media Pembelajaran Interaktif. Baik Guru maupun murid bisa saling berinteraktif dalam menggunakan media pembelajaran. Semua Mata Pelajaran bisa dijadikan sebuah Media Pembelajaran yang baik seperti Matematika, Sains, Bahasa dan lain-lain. Untuk itulah perlu dibuatkan Animasi Interaktif Pengenalan Kosakata Dalam Dua Bahasa (Arab-Inggris) Pada RA Kuwait Pusdiklat Dewan Da'wah Bekasi yang sampai saat ini belum menggunakan media animasi interaktif. Pada saat ini RA Kuwait Pusdiklat Dewan Da'wah Bekasi masih menggunakan buku panduan mengajar dalam proses kegiatan belajar mengajar, sehingga terlihat kurang menarik dan membosankan bagi anak-anak. Perancangan animasi interaktif ini merupakan solusi yang baik untuk memecahkan masalah yang ada dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena di dalam perancangan animasi interaktif ini membahas beberapa tema yang ada pada buku panduan pembelajaran, mengajarkan bagaimana cara melafalkan kosakata dalam bahasa arab dan inggris sehingga anak-anak mampu mengucapkan kosakata yang baik dan benar dengan disuguhi animasi yang lucu sehingga anak-anak bisa belajar dengan cara yang menyenangkan dan dalam aplikasi ini terdapat juga permainan edukatif yang akan membuat mereka lebih tertarik untuk mengetahui dan mengenal lebih banyak kosakata dalam dua bahasa.

Kata kunci: Animasi Interaktif, Kosakata Dalam Dua Bahasa (Arab-Inggris)

1. Pendahuluan

Kosakata merupakan salah satu himpunan kata yang tersusun menjadi kalimat baru. Kosakata secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Namun, dewasa ini banyak para sekolah khususnya raudhatul athal atau setara dengan taman kanak-kanak mulai memberikan materi kosakata bahasa pada anak usia 4 sampai 6 tahun. Memberikan materi kosakata bahasa terutama bahasa arab dan bahasa inggris kepada siswa raudhatul athfal tidaklah mudah, karena pada masa itu merupakan masa bermain untuk mereka, dan masih sedikit minat mereka dalam belajar, dan untuk menarik minat mereka dalam belajar para pengajar yang pada awalnya hanya memakai buku materi atau buku panduan anak kini ditambah dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran secara *audio visual*.

Media *audio visual* ini dapat dibuat dalam bentuk aplikasi yang interaktif yaitu dengan menggunakan animasi. Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk *visual* yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan sehingga siswa mengerti dan paham apa yang ingin disampaikan. Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi siswa dan pengajar. Bagi siswa, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman

terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pengajar, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada siswa.

Untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar dan menarik minat siswa terhadap pelajaran tersebut, penulis mencoba membuat sebuah animasi edukasi berupa pengenalan kosakata dalam dua bahasa, dengan menawarkan media pembelajaran yang interaktif melalui animasi yang menarik.

Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan[3]. Pada dasarnya animasi merupakan kumpulan *image* sekuensial (berurutan) yang menyatakan pergerakan, dimana *image* tersebut ditampilkan secara berurutan dalam waktu yang relatif cepat[9].

Kosakata merupakan salah satu aspek bahasa yang sangat penting keberadaannya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, Kosakata diartikan sebagai, “perbendaharaan kata”[4]. Kosakata berarti perbendaharaan kata atau daftar kata [7].

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa para ahli dalam memberi pengertian kosakata hampir sama dan saling melengkapi, sehingga bermanfaat bagi siswa yang belajar berbahasa. Namun didalam pelaksanaannya, penggunaan kosakata harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan atau kematangan anak, baik ditingkat praTK, TK, SD kelas rendah, SD kelas tinggi, dan seterusnya. Untuk SD kelas tinggi tingkat awal, penggunaan kosakata sudah agak luas.

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif[2]. Ada tiga jenis multimedia, yaitu[2]:

1. Multimedia Interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia Linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Perkembangan animasi dibagi dalam beberapa jenis, yaitu[9]:

1. Animasi Gambar Diam (*Stop-Motion Animation*)

Stop-motion animation sering pula disebut *Claymation* dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat (*clay*) sebagai objek yang digerakan.

2. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)

Animasi tradisional merupakan teknik animasi yang pertama kali dikembangkan dan telah menjadi animasi paling dikenal sampai saat ini, animasi tradisional juga sering disebut Animasi Sel (*Cel Animation*).

3. Animasi Komputer (Computer Animation)

Animasi jenis ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer, animasi 2D dan 3D juga dikerjakan secara komputerisasi.

Animasi memiliki Prinsip dalam proses pembuatannya, 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi *Disney* adalah sebagai berikut[9]:

1. *Anticipation*, Ada aksi sebelum sesuatu terjadi, misalnya ancap-ancap ingin lari : bergerak berlawanan dengan arah yang akan dituju.
2. *Squash dan Stretch*, *Squash dan stretch* merupakan salah satu prinsip yang penting, karena dapat membuat animasi menjadi lebih hidup.
3. *Straging*, *Straging* berhubungan dengan pembuatannya, termasuk sudut pengambilan gambar, framing, dan panjang scene. Hal ini akan memengaruhi penonton dan memudahkan penonton memahami interaksi yang terjadi pada animasi.
4. *Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose*, *Straight-ahead action* dimulai dari satu titik dan berakhir di titik lain dalam satu gerakan yang kontinu, misalnya berlari, sedangkan *pose-to-pose* merupakan variasi gerakan dalam satu scene yang membutuhkan kejelasan penggambaran keyframe untuk menandai titik gerakan yang ekstrem. Penggunaan *in-between* dapat mengubah ritme gerakan secara menyeluruh.
5. *Follow-through dan Overlapping Action*, *Follow-through* merupakan lawan dari *anticipation*. Ketika karakter berhenti, ada bagian yang masih bergerak, misalnya rambut atau baju. *Overlapping* terjadi ketika ada aksi *follow-through* yang menjadi *anticipation* untuk aksi berikutnya.
6. *Slow In - Slow Out*, Prinsip ini berarti menggunakan gambar berlebih di awal dan akhir dari suatu aksi dan sedikit gambar di tengah. Teknik ini akan membuat sebuah animasi bola menggelinding melambat dulu baru kemudian menggelinding dengan cepat, atau menggelinding dengan cepat, kemudian melambat untuk berhenti.
7. *Arcs*, digunakan untuk menggambarkan gerakan yang alami. Semua aksi membentuk gerakan memutar karena biasanya semua aksi memutar satu titik seperti sebuah sendi. *Arcs* juga digunakan untuk menggambarkan garis aksi suatu karakter.
8. *Secondary Action*, *Secondary action* adalah aksi lain yang mengambil tempat yang waktunya bersamaan dengan aksi utama, misal hal-hal kecil seperti kepala yang menoleh ketika sedang berjalan atau peregangan badan sebelum tidur.
9. *Timing*, *Timing* terkadang tidak bisa dipikirkan. Penentuannya tentu membutuhkan jam terbang pembuat animasi. *Timing* berkaitan dengan bagaimana karakter berinteraksi secara alamiah. *Timing* berkaitan dengan hal yang harus dilakukan secara teknis untuk

memutuskan berapa banyak gambar yang harus digunakan untuk menggambarkan suatu aksi.

10. *Exaggeration, Exaggeration* mempunyai hubungan dengan *anticipation* dan staging untuk mendapatkan perhatian dari penonton pada suatu aksi yang dibuat. *Anticipation* akan memulai aksi, *straging* memastikan bahwa aksi aksi dapat dilihat dengan baik, dan *exaggeration* memastikan bahwa aksi cukup terlihat sehingga penonton pun bisa melihatnya. Sebagai contoh, jika karakter animasi sedang sedih, karakter tersebut dibuat menjadi lebih/sangat sedih.
11. *Solid Drawing, Solid drawing* digunakan untuk menyampaikan "sense" dari 3D melalui penggambaran garis, warna, dan bayangan.
12. *Appeal, Appeal* memberikan kepribadian (*personality*) kepada karakter yang dibuat. Jika disampaikan tanpa suara (tanpa *soundtrack*) pun, apa yang dimaksud sudah bisa dimengerti.

Animasi interaktif adalah proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk video, atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para penonton dengan tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang timbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Secara kompleks, animasi interaktif dapat di tarik kesimpulan dengan alat perantara yang diciptakan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan secara menarik[1].

Pembuat progman multimedia, atau program pembuat lingkungan multimedia (misalnya pada lingkungan web) yang mencakup penanganan terhadap *sound* (file suara), *still graphic* (gambar mati/gambar diam), *moving graphic* (gambar bergerak/movie), masih ditambah kemampuan untuk membuatnya menjadi interaktif[6].

Kelebihan dari *Macromedia Flash 8.0* antara lain adalah sebagai berikut[6]:

1. Adanya fitur-fitur baru yang tersedia pada *Flash Professional 8*, seperti *Warna Gradient*, *Model Objek Gambar*, *Pengelolaan Teks*, dan *Bidang Kerja Stage* yang lebih luas, sehingga mempermudah dalam menggunakannya.
2. *Tool-tool* yang lebih ekspesif yang memudahkan dalam pengendalian.
3. *Filter-filter* sarana untuk membuat tampilan objek teks, tombol, maupun movie clips.
4. *Blend Mode* komposisi efek yang akan memperkaya efek saat dimainkan dilayar.
5. *Bitmap* yang lebih mulus sekalipun diperbesar maupun diperkecil dalam batas tertentu.
6. Anti alias pada teks untuk memperjelas tampilan teks.
7. *Video Encoder* yang berfungsi untuk mengkonversi file video ke *Flash Video (FLV)*.

Storyboard merupakan pedoman dari aliran perkerjaan yang harus dilakukan[5]. *Storyboard* adalah suatu presentasi bergambar berbentuk semacam komik, biasanya berupa gambaran detail dari cerita yang sangat membantu produser untuk menggambarkan bagaimana hasil dari ide cerita tersebut secara keseluruhan. Sketsa-sketsa dari setiap adegan yang telah dilengkapi dengan dialog dan catatan-catatan lain yang penting[9].

Fungsi *storyboard* Antara lain sebagai berikut[9]:

1. Dapat dipakai untuk mendapat persetujuan pembuat film (produser) dan sponsor sehingga diperoleh gambaran jelas.
2. *Storyboard* yang telah disetujui dapat dipakai sebagai pedoman pelaksanaan produksi.

Pengujian perangkat lunak adalah sebuah elemen sebuah topik yang memiliki cakupan luas dan sering dikaitkan dengan verifikasi (*verification*) dan validasi (*validation*) (V&V)[10]. Pengujian untuk validasi memiliki beberapa pendekatan yaitu *black-box-testing* (Pengujian Kotak Hitam) dan *White-box-testing* (Pengujian kotak putih), Black box testing yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program, pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan[10].

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah dengan menggunakan model *waterfall*. model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)[11]. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut.

Tahapan dari metode *waterfall* tersebut adalah[11]:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak
 2. Desain
 3. Pembuatan Kode Program
 4. Pengujian
 5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)
- ### B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah :

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan proses tanya jawab dan tatap muka secara langsung kepada Kepala Sekolah RA Kuwait Pusdiklat Dewan Da'wah serta pihak-pihak yang terkait.

2. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan melihat objek penelitian langsung ke lapangan, dengan mengunjungi RA Kuwait Pusdiklat Dewan Da'wah.

3. Studi Pustaka (*Literature Library*)

Data diperoleh melalui buku-buku yang berhubungan dengan *Macromedia Flash 8.0* dan pengenalan kosakata yang relevan sebagai bahan referensi.

4. Kuesioner

Dalam pembuatan Animasi Interaktif Pengenalan Kosakata Dalam Dua Bahasa (Arab-Inggris), menyebar beberapa kuisisioner kepada 10 orang untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini berguna bagi anak-anak berpendidikan tingkat Taman Kanak-kanak.

Tabel 1. Kuesioner Animasi Interaktif Pengenalan Kosakata dalam Dua Bahasa (Arab-Inggris)

NO	Pertanyaan Kuesioner	Ya	Tidak
1	Apakah tampilan aplikasi animasi interaktif pengenalan bahasa Arab dan Inggris menarik?		
2	Apakah aplikasi ini berguna dalam mengetahui kosakata dalam 2 bahasa (Arab dan Inggris)?		
3	Apakah dengan aplikasi ini kalian menjadi lebih mudah mempelajari kosakata dalam 2 bahasa ini?		
4	Apakah dengan aplikasi ini kalian jadi lebih mudah menghafal dan mengingat kosakata dalam 2 bahasa?		
5	Apakah dengan aplikasi ini kalian menjadi termotivasi untuk mengetahui lebih banyak lagi kosakata dalam 2 bahasa?		
6	Apakah gambar yang ada pada aplikasi ini menarik?		
7	Apakah aplikasi ini mudah untuk digunakan?		
8	Apakah permainan pada aplikasi ini memiliki tingkat permainan yang sulit?		
9	Apakah setiap fitur yang terdapat pada aplikasi ini berjalan dengan baik?		
10	Apakah dengan bantuan aplikasi ini masalah dalam belajar menjadi lebih mudah?		

Ket: beri tanda silang (√) pada jawaban yang di pilih

3. Hasil dan Analisis

Aplikasi Kosakata dalam Dua Bahasa (Arab-Inggris) berisi tentang gambar-gambar yang menarik, penulisan dan pelafazhan bahasa Arab dan bahasa Inggris, ringkasan dan permainan edukatif dimana siswa/siswi harus mengingat semua kosakata yang ada di pembelajaran untuk menebak gambar. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa/siswi lebih banyak mengenal berbagai macam kosakata.

3.1. Rancangan Storyboard

Dalam pembuatan aplikasi animasi interaktif ini ada beberapa *storyboard* yang dirancang dalam proses pembuatannya diantaranya sebagai berikut:

1. Loading

Dalam pembuatan aplikasi animasi interaktif ini storyboard proses loading yang dirancang seperti pada Gambar 1.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam Scene ini terdapat satu tombol keluar dan satu tombol mulai	<p>The sketch shows five rectangular buttons arranged in a staggered pattern. From top to bottom: 'Judul' (wide), 'Keluar' (small, top right), 'Salam' (medium), 'Sapa' (medium, right), and 'Mulai' (medium, bottom center).</p>	Salam.3ga

Gambar 1. Storyboard Loading

2. Menu Utama

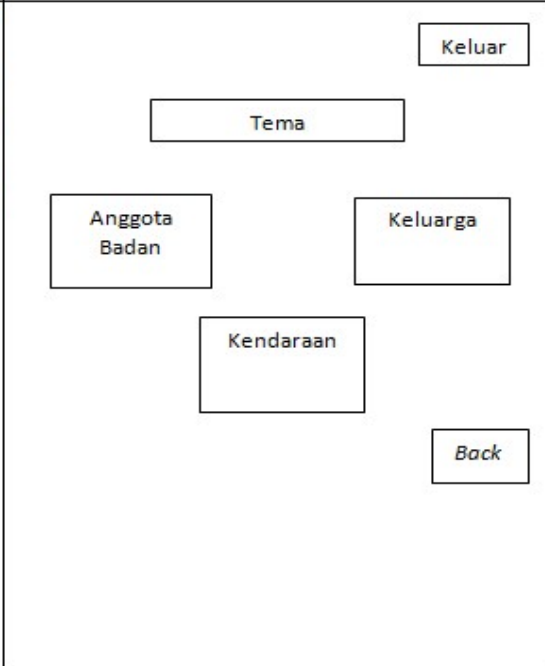
Dalam pembuatan aplikasi animasi interaktif ini storyboard pada tampilan menu utama dirancang seperti pada Gambar 2.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam scene ini terdapat 3 Menu antara lain: - Mari Belajar - Mari Bermain - Keluar	<p>The sketch shows three rectangular buttons. 'Meri Belajar' is centered at the top. Below it, 'Mari Bermain' is on the left and 'Keluar' is on the right.</p>	<i>Background music :</i> Funny Song - Royalty Free Music from Bensound.wav

Gambar 2. Storyboard Menu Utama

3. Mari Belajar

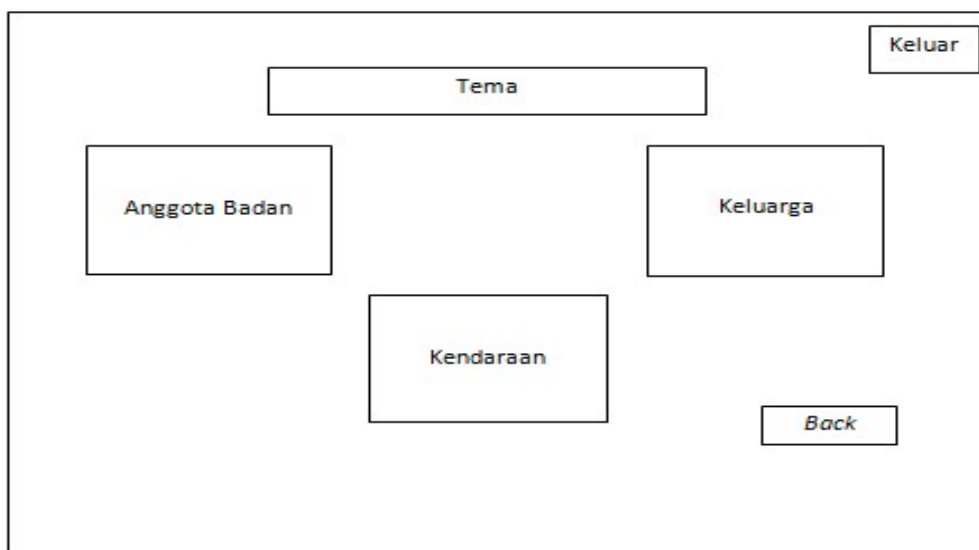
Dalam pembuatan aplikasi animasi interaktif ini storyboard pada tampilan Mari Belajar dirancang seperti pada Gambar 3.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam scene ini ada beberapa Tombol yang digunakan untuk menjalankan program yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anggota Badan - Keluarga - Kendaraan - Keluar - Back 		<p><i>Background music :</i></p> <p>Funny Song - Royalty Free Music from Bensound.wav</p>

Gambar 3. Storyboard Mari Belajar

4. Menu Belajar

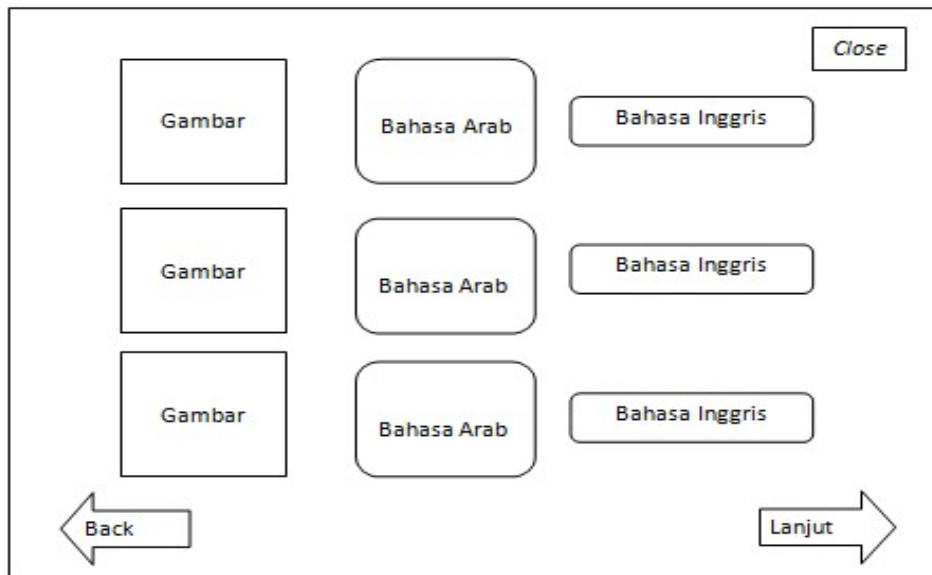
Pada Tampilan ini berisi kosakata sesuai dengan tema yang terdiri dari Anggota Badan, Keluarga dan Kendaraan seperti Gambar 4.



Gambar 4. Storyboard Menu Belajar

5. Tampilan Belajar

Pada Tampilan Anggota badan berisi 2 kosakata bahasa Arab dan bahasa Inggris seperti pada Gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. *Storyboard* Tampilan Belajar

6. Tampilan Bermain

Pada tampilan ini berisi permainan user harus menebak gambar yang ada pada pada kosakata. Pada tampilan ini berisi permainan tidak memiliki level permainan seperti pada gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. *Storyboard* Tampilan Bermain

3.2. Implementasi dan Pengujian Unit

Implementasi rancangan antarmuka pada aplikasi pengenalan kosakata dalam dua bahasa (Arab-Inggris) berdasarkan rancangan antarmuka, antara lain sebagai berikut :

1. Tampilan Loading

Tampilan ini merupakan tampilan pembukaan sebelum menuju menu utama seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 7. Tampilan *Loading*

2. Tampilan Menu Utama

Pada Tampilan ini berisi pilihan menu program aplikasi yang akan dimainkan seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 8. Tampilan *Menu Utama*

3. Tampilan Mari Belajar

Pada Tampilan ini berisi kosakata sesuai dengan tema yang terdiri dari Anggota Badan, Keluarga dan Kendaraan seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 9. Tampilan Mari Belajar

4. Tampilan Belajar

Pada Tampilan Anggota badan berisi 2 kosakata bahasa Arab dan bahasa Inggris beserta contoh gambar seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 10. Tampilan Belajar

5. Tampilan Mari Bermain

Pada tampilan ini berisi permainan user harus menebak gambar yang ada pada pada kosakata. Pada tampilan ini berisi permainan tidak memiliki level permainan seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 11. Mari Bermain

3.2. Blackbox Testing

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing* yang focus terhadap proses masukan dan proses keluaran program. Pengujian dilakukan dalam bentuk tertulis untuk memeriksa apakah aplikasi berjalan seperti yang diharapkan.

1. Hasil Blackbox Testing pada Menu Utama dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Blackbox Testing Tampilan Menu Utama

Input/Event	Proses	Output/ Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Mulai"	on (release) { loadMovie("D:/Program TA/menu_uta ma.swf",0); }	Menu Utama	Sesuai
Tombol "Mari Belajar"	on(release) { loadMovie("D:/Program TA/menu_belajar.swf",0); }	Menu Belajar	Sesuai
Tombol "Mari Bermain"	on(release) { loadMovie("D:/Program TA/permainan.swf",0); }	scene permain an	sesuai
Tombol "Keluar"	on(release){ fscommand("quit"); }	Keluar aplikasi	sesuai

2. Hasil *blackbox testing* pada tampilan menu belajar dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Blackbox Testing Tampilan Menu Belajar

Input/Event	Proses	Output/ Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "kembali"	on (release) { loadMovieNum("D:/Program TA/menu_utama.swf", 0); }	Menu utama	Sesuai
Tombol "keluar"	on(release) { fscommand("quit"); }	Keluar aplikasi	Sesuai
Tombol "Anggota badan"	on (release) { loadMovieNum("D:/Program TA/anggota_badan.swf", 0); }	Scene anggota badan	sesuai
Tombol "Keluarga"	on (release) { loadMovieNum("D:/Program TA/keluarga.swf", 0); }	Scene keluarga	sesuai
Tombol "Kendaraan"	on (release) { loadMovieNum("D:/Program TA/kendaraan.swf", 0); }	Scene kendaraan	sesuai

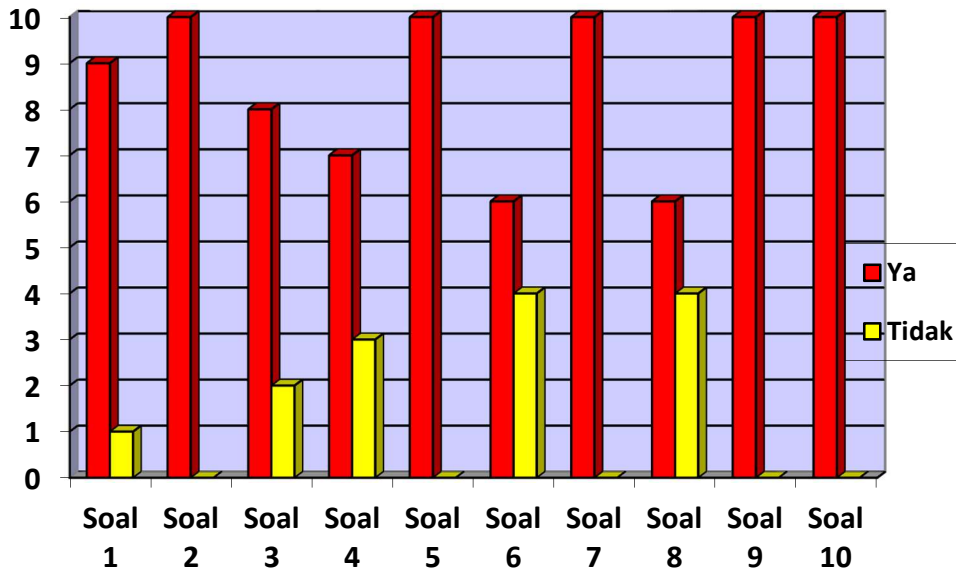
3. Hasil *blackbox testing* pada tampilan mari belajar dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Blackbox Testing Tampilan Menu Belajar

Input/Event	Proses	Output/ Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "keluar"	on(release) { fscommand("quit"); }	Keluar aplikasi	Sesuai
Tombol "mulai"	on (release) { gotoAndStop(2); }	Scene game	Sesuai
Tombol "mulai lagi"	on (release) { gotoAndPlay(3); }	Scane game	Sesuai

3.3. Penerima User Terhadap Animasi

Dari hasil Survei penggunaan aplikasi Pengenalan Kosakata dalam dua bahasa cukup membantu Siswa/siswi dalam pembelajaran. Selain itu permainan yang dapat membantu Siswa/siswi mengingat bentuk dan pelafalannya seperti pada gambar 12 berikut ini



Gambar 12. Grafik Hasil Kuesioner Responden

4. Kesimpulan

Beberapa hal yang akan dapat dijadikan kesimpulan, sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi Animasi Interaktif Pengenalan Kosakata dalam dua bahasa (Arab-Inggris) mempermudah dalam penyampaian informasi dari Guru terhadap Siswa/siswi.
2. Pembelajaran dengan media interaktif ternyata dapat mempermudah Siswa/siswi dalam mengenal dan menghafal kosakata.
3. Dengan adanya aplikasi Animasi Interaktif Pengenalan Kosakata dalam dua bahasa Siswa/siswi Sekolah TK/RA khususnya RA Kuwait menjadi lebih tertarik dalam belajar.

Referensi

- [1] Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. 2008.
- [2] Binanto, Iwan. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya Yogyakarta: Penerbit Andi. 2010.
- [3] Bunadi, Suriman., dan Zeembry. Membuat Animasi Kartu Ucapan dengan Flash 8. Jakarta: PT. Elex Media Komputido. 2007.
- [4] Depdikbud. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. 2007

- [5] Firdaus, Septiana, Dhami Johar Damiri, dan Dewi Tresnawati. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif *Company Profile Generic*. ISSN : 2302-7339 Vol. 01 No. 09 2012
Diambil dari: <http://www.jurnal.sttgarut.ac.id/algorithm/article/index.php>. (20 Januari 2015)
- [6] Kusrianto, Adi.. Panduan Lengkap Memakai Macromedia Flash Professional 8. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2006
- [7] Riwayadi dan Anisyah. Kamus Inggris-Indonesia. Surabaya: Sinar Terang. 2007.
- [8] Saeba. Modeling dan Animasi dengan 3D Studio MAX. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 2008.
- [9] Sugihartono, A, Basnendar H dan Asmoro N.P. Animasi Kartun Analog sampai dengan Digital. Jakarta: Indeks. 2010
- [10] Sukanto, Rosa A. dan M. Salahudin. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: INFORMATIKA. 2013.