

IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE MEDIA IN ENGLISH LEARNING IN PAUD BKB HARAPAN MULYA

IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI PAUD BKB HARAPAN MULYA

Putri Wulandari¹, Dwita Rahmawati², Mariyatul Qibthiyah³, Kiki Setiawan⁴

Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika^{1,2,3,4}

putridariwulan23@gmail.com¹

ABSTRACT

This study aims to apply interactive media in English learning at PAUD BKB Harapan Mulya. With the increasing development of technology, conventional learning approaches, such as lectures and printed media, are considered not to attract children's interest in learning. To solve this problem, this study uses Adobe Flash CS6 to create interactive, interesting, and appropriate learning media for early childhood. This study was conducted through a descriptive qualitative approach. Interviews, observations, and analysis of relevant documents were used to obtain data. The results of the study indicate that the use of interactive media can make students more motivated and involved in learning English. Compared to conventional learning methods, students are more enthusiastic and active in learning when using interactive media. In addition, this study also found several problems faced in the use of interactive media, such as limited access to technology and lack of instructions for teachers. Recommendations for future improvements include improving instructions for teachers and procuring devices that better support interactive learning. As a result, it is expected that the quality of education at PAUD BKB Harapan Mulya will improve as a result of the use of interactive media.

Keywords: Interactive Multimedia, Adobe Flash, English Learning Methods.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris di PAUD BKB Harapan Mulya. Dengan semakin berkembangnya teknologi, pendekatan pembelajaran konvensional seperti ceramah dan media cetak dinilai kurang menarik minat belajar anak. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini menggunakan Adobe Flash CS6 untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan tepat untuk anak usia dini. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Wawancara, observasi, dan analisis dokumen terkait digunakan untuk memperoleh data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran bila menggunakan media interaktif. Selain itu, penelitian ini juga menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan media interaktif, seperti terbatasnya akses terhadap teknologi dan kurangnya instruksi bagi guru. Rekomendasi untuk perbaikan di masa depan mencakup peningkatan instruksi bagi guru dan pengadaan perangkat yang lebih mendukung pembelajaran interaktif. Dengan demikian, kualitas pendidikan di PAUD BKB Harapan Mulya diharapkan meningkat melalui penggunaan media interaktif.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Adobe Flash, Metode Pembelajaran Bahasa Inggris.

PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya teknologi dari tahun ke tahun, tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Pendidikan merupakan peran penting dalam perkembangan pada manusia yang harus diterapkan sejak usia dini, oleh karena itu media pembelajaran dianggap dapat menjadi salah satu penunjang berhasilnya suatu proses pembelajaran, karena dengan adanya

media pembelajaran materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh anak. Keberadaan teknologi dapat mendukung kinerja untuk meningkatkan mutu manusia khususnya dalam dunia pendidikan yang menyesuaikan dengan teknologi yang berkembang pesat ini, salah satunya yaitu pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif. Pembelajaran tradisional yang lebih fokus pada metode ceramah dan penggunaan media cetak kini mulai ditinggalkan.

Sebagai alternatif, multimedia interaktif muncul sebagai solusi inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan minat belajar anak-anak, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, menciptakan respon yang baik antar pendidik dan anak-anak dan mempengaruhi psikologis anak. Hal tersebut didukung oleh Jared Keengwe dan Grace onch-wari (2009:217) menyatakan bahwa “A technology interaction professional development model for practicing teachers”. Maksud dari pernyataan tersebut yaitu bahwa teknologi akan selalu dijadikan sebagai bagian integral dari ruangan kelas dan kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi ini dapat memberi bantuan kepada anak usia dini dalam berkomunikasi, lebih memahami konsep, dan praktek keterampilan hidup. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang telah banyak dipakai oleh banyak negara salah satunya Indonesia. Sebagai bahasa Internasional, penguasaan bahasa Inggris tidak hanya diperlukan dalam konteks akademik, tetapi juga dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu metode pembelajaran interaktif merupakan solusi yang tepat untuk pembekalan bahasa Inggris dasar sejak usia dini. Dengan hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap bahasa Inggris. Berdasarkan penjelasan mengenai pentingnya menerapkan bahasa Inggris sejak usia dini, penulis berhasil melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah & Guru BKB Paud Harapan Mulya bahwa media pembelajaran pengenalan bahasa Inggris masih menggunakan metode lama yaitu media konvensional saja. Perkembangan bahasa Inggris pada anak juga masih kurang optimal, hal tersebut dapat dilihat dari yang masih belum dapat membaca dan megeja secara tepat. Dengan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian

dengan judul “ Implementasi Multimedia Interaktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Paud BKB Harapan Mulya”. Penggunaan Adobe Flash dikarenakan Software ini dapat menghasilkan media interaktif sehingga cocok sekali untuk membuat media yang dikembangkan. Selain itu software ini dapat membuat animasi sesuai keinginan pengguna sehingga akan tercipta komunikasi dua arah antara pengguna dan media. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membantu mengatasi permasalahan siswa yang masih kesulitan dalam belajar bahasa Inggris dasar dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif untuk menjelaskan masalah dan fokus pada penelitian. Metode kualitatif merupakan langkah penelitian sosial dengan tujuan supaya mendapatkan data deskriptif seperti gambar dan kata-kata. Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang menampilkan prosedur penilaian untuk mendapatkan data deskriptif meliputi perkataan secara lisan ataupun tertulis dari subjek serta pengamatan perilaku. Penelitian ini mendeskripsikan data yang diperoleh peneliti dari dokumentasi, observasi, wawancara, sehingga memperoleh jawaban permasalahan dengan jelas dan rinci. Pelaksanaan penelitian ini berdasarkan spesifikasi subjek penelitian serta bertujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam dan mencakup realitas sosial.

IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Teknologi yang dibutuhkan dalam penelitian di BKB Paud Harapan Mulya yaitu, hardware, software dan output yang mendukung dalam proses pembuatan multimedia interaktif dengan rincian sebagai berikut :

a. Hardware (Perangkat keras)

No.	Jenis Hardware	Spesifikasi
1.	Komputer / Laptop	Intel ® Celeron ® N4000 CPU, RAM 8 / 16 GB SSD
2.	Tablet Grafik	Wacom ,XP-Pen atau Huoin

Gambar 1. 1 Hardware (Perangkat Keras)

b. Software (Perangkat Lunak)

No.	Jenis Software	Spesifikasi
1.	Adobe Photoshop	CS6
2.	Adobe Flash	CS6

Gambar 1. 2 Software (Perangkat Lunak)

c. Output

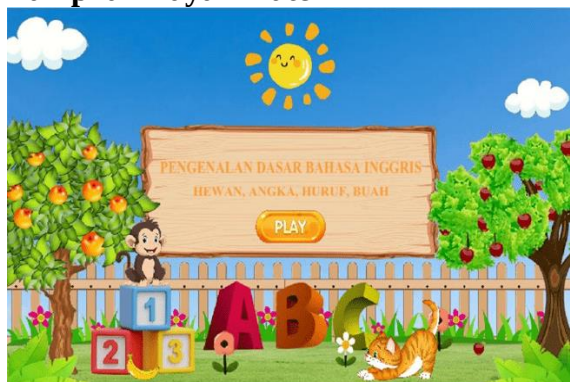
No.	Jenis Output	Format file
1.	Gambar	PNG , JPG
2.	Animasi / multimedia	SWF , HTML5 , MP4

Gambar 1. 3 Output

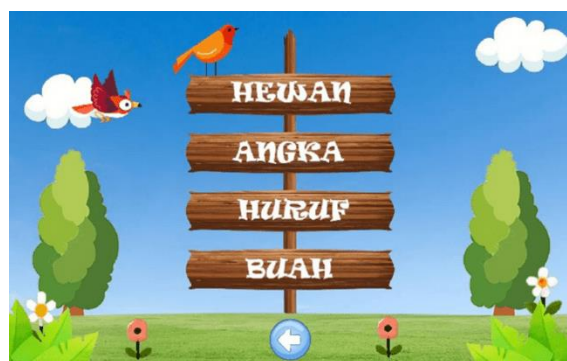
Materi Pembahasan

No	Nama Fungsi atau Modul	Keterangan
1.	Play	Untuk masuk ke dalam aplikasi.
2.	Halaman utama	Menampilkan pilihan materi berupa hewan, angka, abjad, buah-buahan.
3.	Materi hewan	Menampilkan jenis-jenis hewan.
4.	Materi angka	Menampilkan angka 0-10 dengan bahasa inggris.
5.	Materi buah-buahan	Menampilkan jenis-jenis buah berupa mangga, semangka, jeruk, apel dan anggur beserta penyebutannya dalam bahasa inggris.
6.	Materi abjad	Menampilkan abjad A-Z beserta penyebutannya dalam bahasa inggris.
7.	Quiz	Menampilkan pertanyaan dan games seputar 4 materi tersebut.

Gambar 1. 4 Materi Pembahasan

Tampilan Layar Materi

Gambar 1. 5 Layar Mulai



Gambar 1. 6 Layar menu



Gambar 1. 7 Layar Menu Hewan



Gambar 1. 8 Layar Menu Buah-Buahan



Gambar 1. 9 Layar Menu Angka

KESIMPULAN DAN PENUTUP

Hasil penelitian dan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa Inggris di PAUD BKB Harapan

Mulya menunjukkan bahwa menggunakan media berbasis Adobe Flash CS6 dapat meningkatkan minat dan keinginan anak untuk belajar bahasa Inggris. Anak-anak lebih tertarik dan antusias dalam proses pembelajaran karena animasi dan elemen interaktif. Pembelajaran dengan media interaktif telah terbukti lebih efektif daripada pendekatan pembelajaran konvensional. Karena pembelajaran dilakukan secara visual dan interaktif, anak-anak lebih mudah memahami apa yang disampaikan. Perkembangan kognitif anak dipengaruhi positif oleh media interaktif yang dikembangkan. Anak-anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan memahami konsep dasar bahasa Inggris dengan lebih baik dengan adanya animasi, suara, dan interaksi. Di PAUD BKB Harapan Mulya, guru dan tenaga pendidik menganggap penggunaan media pembelajaran ini membantu mereka menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, yang dapat diakses melalui berbagai platform dan menggunakan perangkat lunak yang lebih canggih, memiliki potensi besar untuk berkembang lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

1. Firmantoro, K., Anton, A. & Nainggolan, E. R. Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None*, 13(2), 14–22. <https://doi.org/10.33480/techno.v13i2.202> Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *None* 13, 14–22 (2017).
2. Sudaryono, S., Desrianti, D. I. & Maulida, S. N. Media Animasi Interaktif Untuk Anak Usia Dini Pada Ra Yasir Tangerang. *ICIT J.* 4, 168–179 (2018).
3. Arnada, E. Z. & Putra, R. W. Implementasi Multimedia Interaktif Pada Paud Nurul Hikmah Sebagai Media Pembelajaran. *J. IDEALIS* 1, 394 (2018).
4. Hanafri, Muhammad Iqbal and Syaipul Ramdhan, K. N. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6. *J. Sisfotek Glob.* 7, 38–44 (2017).
5. Maulana, R., Zaizafun Ismi, R. & Indonesia Banda Aceh, S. Rancangan Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Ke Indonesia Untuk Anak Usia Dini Berbasis Adobe Flash. *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)* 4, 379–385 (2020).
6. Ariandini, N. & Ramly, R. A. Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *J. Kependidikan Media Stats* 12, 107–116 (2023).
7. Susilawati, E. Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar. 45–56.
8. Kaffah, S. A. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mengenai Pengenalan Nama Buah dalam Tiga Bahasa untuk Anak Usia Dini. *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini* 2, 95 (2020).
9. Ayuningtyas, I., Fadhilah, M. A. & Arifin, R. W. Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *PIKSEL Penelit. Ilmu Komput. Sist. Embed. Log.* 6, 85–94 (2018).
10. Rasmani, U. E. E. *et al.* Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini* 7, 10–16 (2023).
11. Rondius, B. & No Title Формирование парадигмальной теории региональной экономики. *Экономика Региона* 1–11 (2012).
12. Purwaningsih, E. Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi

Interaktif. *J. Ilmu Pengetah. Dan Teknol. Komput.* **3**, 203–210 (2018).