

# Jurnal Teknik Informatika

## Mahakarya (JTIM)

JTIM, Vol. 06, No. (1), Juni (2023) Hal. 43-48 ISSN:2776-849X

### MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BELAJAR MEMBACA KELAS 1 PADA SD N 107 OKU BERBASIS ANDROID

Deki Wijaya<sup>1</sup>, Suryanto<sup>2</sup>, Faik Rahimi<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Manajemen Informatika · Universitas Mahakarya Asia

<sup>3</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Mahakarya Asia

<sup>1,2,3</sup>Jl. Jend A. Yani No.267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Email : dekiwijaya2017@gmail.com<sup>1</sup>, sur72nto@gmail.com<sup>2</sup>, faikbee20@gmail.com<sup>3</sup>

#### Abstrak

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang digunakan sebagai alternatif sistem pembelajaran. Media interaktif berupa aplikasi yang bisa di akses di smartphone merupakan solusi terbaik dalam hal membantu anak-anak pada SD N 107 OKU dalam hal belajar membaca alfabet, karena anak-anak yang tidak menempuh pendidikan usia dini membuat mereka sama sekali belum bisa membaca. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat menciptakan pola pembelajaran yang mudah di pahami sehingga dapat meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar dan menjadikan smartphone sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak.

Subjek dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran interaktif Belajar Membaca menggunakan *Adobe Flash CS6*. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi metode observasi, metode referensi, dan metode wawancara. Alat penelitian dalam penelitian ini yaitu satu unit laptop Acer Aspire A314-32, dengan beberapa menu yang dibuat yaitu tampilan menu intro, tampilan menu utama, tampilan menu materi belajar, latihan, pengembang dan petunjuk penggunaan aplikasi.

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif belajar membaca yang bisa di akses di smartphone, serta terdapat beberapa pembahasan tentang pembuatan aplikasi diantaranya membuat document baru, memasukan gambar, memasukan suara dan mengubah media pembelajaran menjadi aplikasi.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, *Adobe Flash CS6*

### INTERACTIVE LEARNING MEDIA LEARNING TO READ CLASS 1 AT SD N 107 OKU BASED ON ANDROID

#### Abstract

*Interactive learning media is a medium that is used as an alternative learning system. Interactive media in the form of applications that can be accessed on smartphones is the best solution in terms of helping children at SD N 107 OKU in learning to read the alphabet, because children who do not take early education make them completely unable to read. With this interactive learning media, it can create learning patterns that are easy to understand so that they can improve the process of teaching and learning activities and make smartphones as interactive learning media that are interesting and in accordance with the needs of children.*

*The subject of this research is interactive learning media for learning to read using Adobe Flash CS6. Data collection methods used include observation methods, reference methods, and interview methods. The research tool in this study is an Acer Aspire A314-32 laptop unit, with several menus made, namely the intro menu display, main menu display, study material menu display, exercises, developers and application usage instructions.*

*This research produces an interactive learning media application for learning to read that can be accessed on a smartphone, and there are several discussions about making applications including creating new documents, inserting images, entering sound and turning learning media into applications.*

**Keywords:** Learning Media, *Adobe Flash CS6*

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Salah satu teknologi yang saat ini berkembang sangat pesat adalah teknologi yang berupa *Smartphone* berbasis Android. Dengan terus berkembangnya teknologi komunikasi menjadikan *Smartphone* sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan media yang kreatif dan menarik untuk sebuah *Aplikasi* Media Pembelajaran Interaktif.

SD Negeri 107 OKU merupakan salah satu sekolah yang ada di Desa Padang Bindu Kecamatan Semidang Aji Kabupaten Ogan Komering Ulu. Dalam proses belajar mengajar yang biasa diajarkan guru dengan media papan tulis dan menjelaskan materi secara lisan, kadang membuat anak kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru karena sifatnya menonton, mendengarkan, ditambah lagi di masa pandemi Covid-19 yang membuat jam belajar menjadi berkurang dan diberlakukannya pembatasan belajar tatap muka membuat anak-anak harus belajar online dari rumah akibatnya siswa menjadi lebih sulit untuk memahami materi yang di sampaikan oleh guru terutama dalam hal belajar membaca alpabet, sehingga menyebabkan hasil proses belajar kurang maksimal.

*Smartphone* berbasis android merupakan media tambahan untuk memberikan solusi terbaik dalam membantu proses belajar mengajar dan bisa digunakan siswa untuk belajar dari rumah, diharapkan dengan *Aplikasi* Media Pembelajaran Interaktif ini membuat anak lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menarik dan menyenangkan. Maka dari pada itu penulis tertarik untuk mengambil judul "*Media Pembelajaran Interaktif Belajar Membaca Kelas 1 Pada SD N 107 OKU Berbasis Android*".

### 2. Batasan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan di atas, maka ada beberapa masalah yang penulis kemukakan, yaitu Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Belajar Membaca yang dapat dipahami dan menarik untuk Anak Sekolah Dasar kelas 1 menggunakan Adobe Flash CS6 ?

### 3. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini, perlu diberikan beberapa batasan masalah agar mempermudah saat melakukan perancangan, batasan-batasan itu antara lain :

1. Aplikasi ini di buat khusus untuk Anak Sekolah Dasar dari usia 7-11 tahun dan usia anak-anak sebagai alternatif sistem pembelajaran.
2. Media Pembelajaran ini hanya berisi materi tentang Belajar Membaca Alpabet.

### 4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjadikan Aplikasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak.
2. Menciptakan pola pembelajaran yang mudah di pahami sehingga dapat meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar.
3. Untuk menguji dan mengetahui apakah Media Pembelajaran Interaktif dapat membantu dan mempermudah siswa/wi memahami materi yang di sampaikan guru.

### 5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Bertambahnya wawasan dalam membuat Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif
  - b. Menumbuhkan sikap rasa tanggung jawab, mandiri dan mempunyai sikap disiplin yang tinggi dalam proses penyelesaian Tugas Akhir
  - c. Menghasilkan karya yang bermanfaat bagi SD Negeri 107 OKU
2. Bagi Universitas Mahakarya Asia
  - a. Membina hubungan baik dengan Guru di SD Negeri 107 OKU
  - b. Dapat mengetahui sejauh mana mahasiswa dalam penutupan teori maupun praktek yang telah didapat selama kuliah
3. Bagi SD Negeri 107 OKU
  - a. Membantu guru SD Negeri 107 Oku agar lebih mudah dalam penyampaian materi
  - b. Dengan adanya media pembelajarn ini dapat meningkat minat belajar siswa
  - c. Membina hubungan baik dengan Universitas Mahakarya Asia

## KAJIAN TEORI

### 1. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Suryani media pembelajaran interaktif adalah media digital yang memiliki alat navigasi, tombol dan alat interaksi lain yang memungkinkan pengguna media dapat mengendalikan atau berinteraksi dengan isi media tersebut. (2018).

Selain memiliki alat interaksi, media pembelajaran interaktif juga dapat merangkai media teks, gambar, audio dan video sehingga

media pembelajaran interaktif sering juga disebut juga dengan istilah multimedia interaktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media digital yang merangkai berbagai jenis media dan disertai dengan tombol atau alat navigasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan isi media tersebut.

## 2. Adobe Flash

Menurut asrul huda *Adobe flash* (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file *extension.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Flash di desain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, - movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. (2021: 72).

## 3. Audacity

Menurut Asrul Huda, Noper Ardi, *audacity* adalah aplikasi perekam dan pengedit audio gratis dengan antarmuka yang mudah digunakan. Mengetahui beberapa kiat pengeditan dapat membuat *audacity* jauh lebih mudah digunakan untuk tugas-tugas sederhana seperti touching rekaman anda atau memangkas keheningan. (2021: 56).

## 4. CorelDraw X7

Menurut Arista Prasetyo Adi *CorelDraw* merupakan salah satu software/aplikasi untuk membuat gambar vektor. Gambar vektor sendiri adalah gambar yang dihasilkan dari kumpulan garis dan bidang yang membentuk sebuah desain. (2017: 1).

## 5. Android

Menurut Adi Pratomo *android* adalah sistem operasi yang berbasis linux untuk telepon seluler, seperti telepon pintar dan komputer tablet, android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk-menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. (2019 : 6).

## METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Subjek Penelitian

Pada Penelitian ini, Penulis mengambil subjek penelitian mengenai Media Pembelajaran Interaktif Belajar Membaca Kelas 1 Pada SD N 107 OKU Berbasis Android. Data ini diolah menggunakan *Adobe Flash CS6*.

### 2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini berlangsung mulai bulan Januari 2022 sampai dengan selesai. Penelitian ini bertempat di SD Negeri 107 OKU, Desa Padang Bindu, Kecamatan Semidang Aji, Kabupaten Ogan Komering Ulu.

### 3. Alat Penelitian

#### a. Hardware :

- 1) *Processor : Intel(R) Celeron(R) N4000 CPU @1.10GHz*  
(2 CPUs), ~ 1,1GHz
- 2) *Memory : DDR4 4G*
- 3) *Harddisk : ACER 1000 GB HDD*
- 4) *Keyboard dan Mouse*

#### b. Software :

- 1) Sistem Operasi Windows 10 Home 64-bit (10.0, Build 19042)
- 2) *Adobe Flash CS6*
- 3) *Audacity*
- 4) *CorelDraw X7*
- 5) *Adobe Air*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil

Berdasarkan dari hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah “Media Pembelajaran Interaktif Belajar Membaca Kelas 1 Pada SD N 107 OKU Berbasis Android”. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai aplikasi utama pembuatan program, di tambah beberapa software pendukung di antaranya *Audacity* yang berfungsi merekam dan mengedit suara, *CorelDraw X7* berfungsi mengedit gambar. Kemudian

hasil dari program tersebut tampilannya akan saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun tampilan tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan Intro



Gambar 2. Menu utama



Gambar 3. Menu materi belajar



Gambar 4. Membaca alfabet A-Z



Gambar 5. Membaca satu suku kata



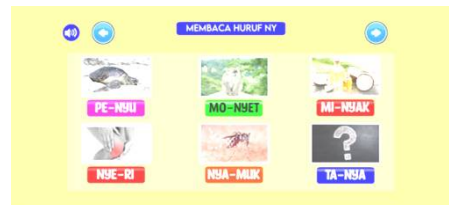
Gambar 6. Membaca dua suku kata



Gambar 7. Membaca tiga suku kata



Gambar 8. Menu membaca huruf NG



Gambar 9. Menu membaca huruf NY



Gambar 10. membaca huruf mati di tengah



Gambar 11. Menu materi latihan



Gambar 12. Membaca huruf vokal



Gambar 13. Membaca huruf konsonan



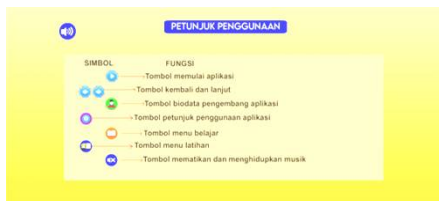
Gambar 14. Membaca kata



Gambar 15. Membaca kalimat



Gambar 16. Menu biodata pengembang



Gambar 17. Menu petunjuk penggunaan



Gambar 18. Menu keluar aplikasi

## b. Pembahasan

### 1) Membuat document baru

- Pilih adobe flash cs6
- Pilih *Air For Android*
- Pilih di *Tab General* > *Air For Android* atur *size stage* (lembar kerja) sesuai dengan ukuran yang di inginkan, disini menggunakan ukuran 1600 x 820.
- Ganti nama *layer* dengan *double* klik, misalkan *Background* kemudian tekan enter.
- Masukan *background* kedalam *library* dengan cara klik *file > import to*

*library* > pilih gambar yang mau di *import* > ok.

- Memasukan *background* kedalam *stage* dengan cara drag (klik, tahan dan geser) gambar *background* kedalam *stage* (lembar kerja).
  - Suaikan ukuran *background* dengan *stage*, caranya klik *background* dan pilih di *properties > position and size* X=0,00, Y=0,00, W=1600,00, H=820,00.
- Memasukan gambar kedalam Adobe Flash CS6
    - SjjsMasukkan gambar kedalam *library* dengan cara klik *file > import > import to library* > pilih gambar yang mau diimport klik OK.
    - Pilih gambar yang diinginkan
    - Memasukkan gambar kedalam *Stage*
  - Membuat *symbol*
    - Jdk Memasukan *button* kedalam *library* dengan cara klik *file > import to library* > pilih *button* yang mau di *import* klik open.
    - Memasukan *button* kedalam *stage* dengan cara drag (klik, tahan dan geser) gambar *button* kedalam *stage* (lembar kerja).
    - Pilih objek yang akan dijadikan *button*, klik kanan *convert to symbol* > pilih type *button > lalu ok*.
  - Memasukan suara kedalam *flash* dan *button*
    - Yifd Memasukan suara kedalam *library* dengan cara klik *file > import to library* > pilih suara yang mau di *import* klik open.
    - Double* klik pada objek yang akan diberi suara dengan cara klik dra (klik,tahan dan geser) suara kedalam *button*, *insert keyframe* dibagian *down*, lalu masukkan suara bagian *down* maka suara akan muncul ketika di klik.
  - Membuat sertifikat
    - Jsjj Klik *file* pilih *publish settings* > klik *player setting* di bagian target > *deployment > certificate > create* > isi semua kolom lalu ok.
  - Mengubah menjadi apk
    - Hshsj Klik *file > publish settings*.

- b) Pilih target *AIR 24.0.0.180 for android* > *player settings*.
  - c) *General* > *aspek ratio* pilih *landscape* untuk tampilan *landscape*, pilih *potrait* untuk tampilan *potrait* > *fullscreen*.
  - d) *Defloyment* pilih *browser* jika sudah membuat sertifikat > pilih folder dimana kita mau menyimpan > lalu masukkan *password* yang kita buat tadi di sertifikat > *air runtime* pilih *embeb AIR runtime with application*.
  - e) *Icon* pilih *72 x 72* untuk membuat iconnya dan pilih folder dimana kita menyimpan *file icon* kita.
  - f) *Permission* > *internet*
  - g) *Languages* > *english*
  - h) Lalu *publish* > ok
- 7) Mengirim file ke dalam handphone.
- a) Hubungkan kabel USB ke laptop
  - b) Copykan file apk ke dalam handphone
  - c) Menginstal apk ke dalam handphone, dengan cara buka *file* apk > klik instal > tunggu proses penginstalan sampai selesai > lalu setelah terinstal buka file apk.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif belajar membaca alfabet pada SD N 107 OKU menggunakan Adobe Flash CS6, diperlukan ketelitian dan kesabaran dalam mengatur layer serta menyusun rangkaian scene dan frame, sehingga susunan gambar dan teks terlihat rapi dan menarik.

Media pembelajaran interaktif belajar membaca alfabet pada SD N 107 OKU menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai aplikasi utama pembuatan program, di tambah beberapa software pendukung di antaranya Audacity yang berfungsi merekam dan mengedit suara, CorelDraw X7 berfungsi mengedit gambar.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif diharapkan dapat memberikan solusi dalam meningkatkan minat belajar anak khususnya dalam belajar membaca alpabet serta mempermudah guru sebagai tenaga pengajar dalam menyampaikan materi kepada muridnya.

Media pembelajaran interaktif belajar membaca alpabet adalah sebuah media aplikasi yang berisikan materi belajar membaca alpabet A-Z, membaca huruf vokal, membaca satu suku kata, membaca dua suku kata, membaca tiga suku kata, membaca ng, membaca ny, serta terdapat menu materi latihan membaca huruf vokal, konsonan, kata dan membaca kalimat.

## SARAN

Dari hasil yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa saran agar memperoleh hasil yang lebih baik dalam penelitian selanjutnya yaitu

sebagai berikut :

1. Suara yang kurang jelas membuat media pembelajaran ini kurang bagus, diharapkan untuk penelitian kedepannya mencari pengisi suara yang sudah bisa membaca sehingga dengan begitu suara yang dihasilkan menjadi jelas dan mudah di pahami oleh siswa.
2. Gambar latar belakang yang masih polos membuat media pembelajaran ini kurang menarik, di harapkan kedepannya menambahkan latar belakang yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak-anak sehingga menambah minat belajar siswa.
3. Pada materi latihan diharapkan ditambahkan materi menyusun kata, menjawab pertanyaan sehingga membuat media pembelajaran interaktif belajar membaca menjadi lebih menarik dan dapat memacu minat siswa dalam belajar membaca.
4. Waktu memang sangat mempengaruhi untuk hasil yang lebih maksimal, maka untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk memanfaatkan waktu sebaik-baiknya agar bisa mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arista Prasetyo Adi. 2017. *CorelDraw untuk Segala Desain*. PT Elex Media Komputindo kelompok Gramedia. Jakarta.
- Adi Pratomo. 2019. *Media Interaktif Berbasis Android*. Poliban Press. Yogyakarta.
- Asrul Huda dan Noper Ardi. 2021. *Teknik Multimedia dan Animasi*. UNP Press. Padang.
- Hamdan Husein Batubara. 2021. *Media Pembelajaran MI / SD*. CV Graha Edu. Semarang.