BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa

Analisa di sini menerangkan suatu cara dalam menentukan program, serta memilah-milah bagian-bagian mana yang akan dibuat sebagai dasar program. Data yang diperoleh dalam pembuatan Multimedia interaktif pembelajaran bahasa inggris pada anak ini adalah data berupa gambar, data video, dan sound.

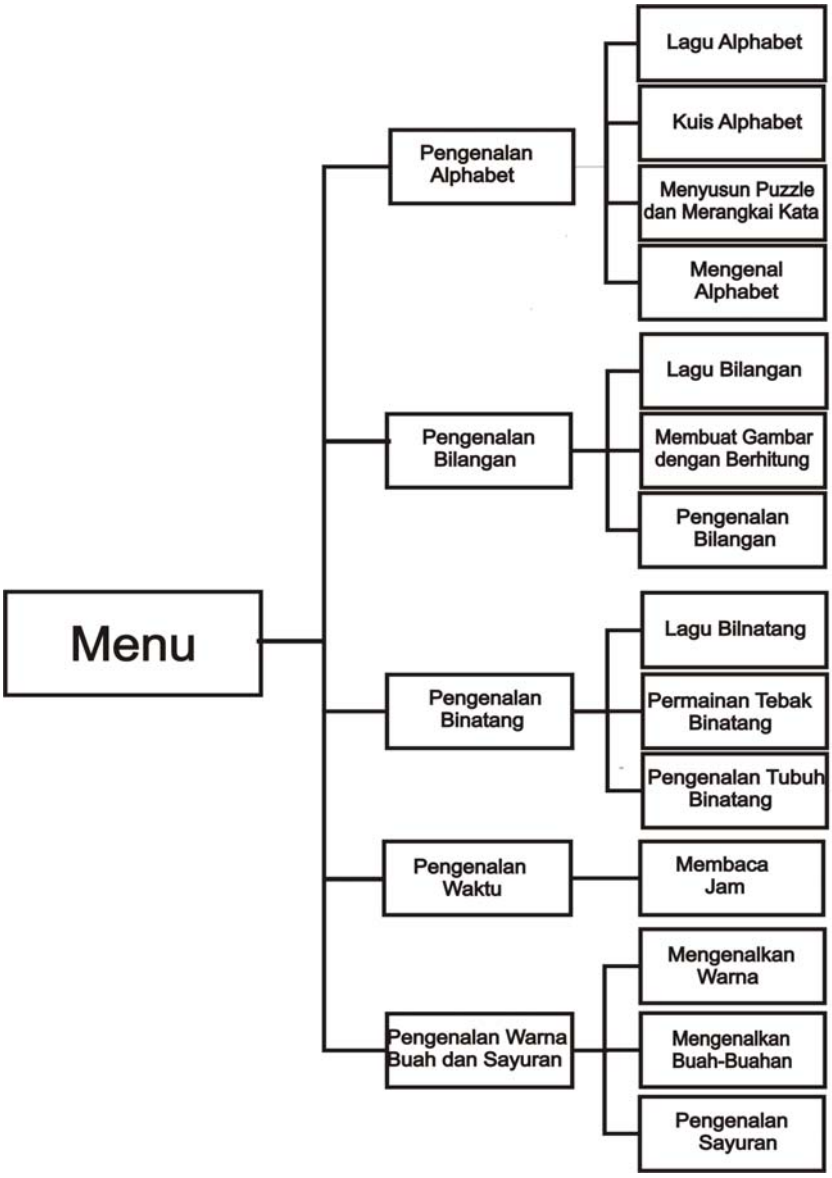
Dalam pembuatan sebuah multimedia interaktif data yang didapat tidak dapat langsung dibuat sebuah interaktif, baik data tersebut berbentuk gambar, data video ataupun sound. Untuk dapat membuat sebuah multimedia interaktif maka data yang telah didapat baik itu berupa gambar,data video, dan sound itu kemudian data tersebut di edit kembali.

3.2 Perancangan

Perancangan adalah menentukan bagaimana proses alir program dari awal hingga akhir program setelah mengumpulkan data dan dianalisis program. Pada tahap perancangan ini akan diuraikan bagaimana Proses pembuatan miltimedia dari pengumpulan data, editing suara, dan editing video. Adapun untuk perancangan menu program akan digambarkan dengan struktur program.

3.2.1 Struktur Program Pembelajaran Bahasa Inggris pada Anak

Berikut akan digambarkan secara jelas struktur menu program dalam program pembelajaran bahasa inggris pada anak.



Gambar 3.1 Struktur Program

3.2.2 Pengenalan alphabet

Rancangan pada pengenalan alphabet adalah sebagai berikut :

1 Mengenalkan alphabet dengan lagu.

Pada menu ini pembelajaran dilakukan dengan mengunakan lagu, ketika lagu berjalan maka akan muncul alphabet yang disebutkan dalam lagu tersebut.

2 Menguji kemampuan dalam mengenal alphabet.

Pada menu ini akan diuji kemampuan anak tersebut dalam mengenal alphabet, ketika anak dapat menunjukan huruf yang sesuai dengan diinstruksikan maka katak akan loncat dari daun ke daun.

3 Menyusun puzzle dengan merangkai kata yang sesuai dengan pernyataan yang diintruksikan

Pada menu ini anak diharapkan anak dapat menyusun kata dengan benar sesuai dengan yang diinstruksikan, bila benar maka puzzle tersebut akan tersusun.

4 Mengenal alphabet per karakter

Pada menu ini anak dapat mengenal huruf dengan mengklik alphabet yang telah tersedia di papan tulis. Di mana ketika mengklik salah satu huruf maka akan ada suara yang mengenalkan huruf tersebut.

3.2.3 Pengenalan Bilangan

Rancangan pada pengenalan bilangan adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan bilangan dengan lagu

   Pada menu ini pembelajaran dilakukan dengan mengunakan lagu, ketika lagu berjalan maka akan muncul bilangan yang disebutkan dalam lagu tersebut.

2. Membuat gambar dengan cara berhitung

   Pada menu ini anak akan belajar berhitung dari bilangan satu sampai dua puluh, apabila benar maka akan membentuk gambar.

3. Mengenal bilangan per bilangan

   . Pada menu ini anak dapat mengenal huruf dengan mengklik bilangan yang telah tersedia di papan tulis. Di mana ketika mengklik salah satu bilangan maka akan ada suara yang mengenalkan bilangan tersebut

3.2.4 Pengenalan Binatang

Rancangan pada pengenalan binatang adalah sebagai berikut :

1. Mengenalkan nama binatang dengan lagu

   Pada menu ini pembelajaran dilakukan dengan mengunakan lagu, ketika lagu berjalan maka akan muncul binatang yang disebutkan dalam lagu tersebut.

2. Menguji kemampuan dengan menebak binatang

Pada menu ini anak diharapkan anak dapat menebak binatang dengan benar sesuai dengan gambar yang intruksikan, bila benar maka gambar tersebut akan muncul.

3. Mengenal bagian tubuh binatang

Pada menu ini anak diajarkan mengenal bagian tubuh pada binatang.

3.2.5 Pengenalan Waktu

Pada menu ini anak-anak diajarkan membaca jam dengan cara diklik gambar jam.

3.2.6 Pengenalan Buah-Buahan dan Sayuran

Pada menu ini anak-anak diajarkan mengenal warna, buah-buahan, dan sayuran dengan cara diklik.