BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Kasus

Perkembangan teknologi membawa banyak perubahan di segala bidang salah satunya di bidang pendidikan, khususnya pada dunia pembelajaran. Komputer saat ini menjadi media yang sangat membantu dan sudah tidak asing lagi sehingga dapat mudah dipahami oleh segala kalangan. Adanya multimedia interaktif juga telah mempengaruhi metode pembelajaran menjadi lebih menarik, praktis dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

Hal tersebut yang mendasari penulis dalam mengembangkan cara belajar dan mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif agar lebih menarik dan menyenangkan siswa dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan khususnya pada pengenalan kebudayaan nusantara dengan beragam keseniannya dan ditujukan untuk menambah minat belajar siswa RA Al-Bashir Nurhakim. Program animasi interaktif ini dibuat sesuai kebutuhan dan akan membuat siswa menjadi lebih aktif belajar mengenal kesenian bangsanya sendiri dengan metode pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami.

3.2. Desain

Desain alur pembelajaran yang akan dibuat untuk animasi interaktif ini adalah pengenalan berbasis inkuiri praktikum dimana proses pembelajaran berpusat pada siswa, apa yang ingin siswa ketahui serta apa yang ingin dilakukan dan dipelajari merupakan dasar utama pembelajaran dan memiliki konsep dasar animasi pengenalan kebudayaan seperti kesenian, tradisi dan bahasa yang ada di nusantara. Animasi ini ditujukan untuk siswa TK agar lebih mengenal kebudayaan bangsa sendiri sejak dini. Dengan adanya animasi interkatif ini, diharapkan dapat mudah di terima dan dipahami oleh siswa dengan metode pembelajaran yang menarik, menggunakan tampilan halaman yang *user friendly* (mudah dimengerti dan digunakan) sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

3.2.1. Storyboard

Tahap selanjutnya pada pembuatan animasi interaktif ini adalah membuat rancangan desain halaman atau *storyboard*. *Storyboard* merupakan rancangan umum dari tampilan halaman animasi yang dilengkapi dengan penjelasan di setiap halaman animasi tersebut. *Storyboard* dapat dibuat dengan potongan gambar atau *screen capture* dari animasi yang akan dibuat.

a. Alur Utama Animasi



Gambar 111.1 Alur Utama Animasi Budaya Nusantara

Rancangan ini dibuat dalam bentuk tabel untuk membagi keterangan animasi yang akan dibuat secara rinci. Rincian keterangan ini mempermudah dalam proses pembuatan aplikasi secara lengkap. Desain aplikasi dibuat seperti tampilan dibawah ini:





Gambar III.3 Storyboard Menu Utama



Gambar III.5 Storyboard Menu Latihan Soal



Gambar III.6 Storyboard About

×

3.2.2. User Interface

1. Halaman Opening Animasi

Halaman pertama dalam animasi interaktif ini adalah *opening* animasi, pada halaman ini berisi teks "ANIMASI BUDAYA NUSANTARA", dan tiga *button* yaitu *Play* untuk memulai animasi dan masuk ke menu utama, *About* untuk melihat profil pembuat animasi, dan *Exit* untuk menutup animasi.



Gambar III.7 Tampilan Halaman *Opening* Animasi

2. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama pada animasi interaktif ini berisi 5 pilihan Provinsi yaitu Provinsi Jawa Barat, Papua, Sumatera Barat, Jawa Tengah, dan Bali. Ada juga Latiha Soal dan satu *button* pendukung seperti *button Home* untuk kembali ke halaman *opening*.



3. Halaman Provinsi Jawa Barat

Pada halaman menu adat akan di tampilan beberapa *option* untuk belajar kebudayaan jawa barat seperti Pakaian Adat, Rumah Adat, Upacara Adat, Musik, Tarian, dan Lagu.

IAWA BARAT

Gambar III.9 Tampilan Halaman Provinsi Jawa Barat

4. Halaman Latihan Soal

Halaman menu latihan ini berisi *button* Mulai pada awal menu, dan halaman selanjutnya berisi soal latihan dengan gambar, berbentuk pilihan ganda untuk memudahkan siswa menjawab soal yang diberikan. Jika siswa memilih jawaban yang salah maka akan langsung tampil halaman salah, dan begitu pun sebaliknya jika jawaban yang dipilih siswa benar maka akan tampil halaman benar.



Gambar III.11 Tampilan Halaman Soal latihan



Halaman About 5.

Pada button About akan ditampilkan profil pembuat animasi.



Gambar III.13 Tampilan Halaman About

3.3. Implementasi

- 3.3.1. Code Generation
 - 1. Script Play

on (release) ł nextScene(); }

stop(); this.createEmptyMovieClip("clip1", 2); backsound = new Sound(clip1); backsound.attachSound("bensound-ukulele.mp3"); backsound.start(0, 50); backsound.setVolume(50);

2. Script About

on (release)

{

nextFrame();

3. Script Menu
stop();
this.createEmptyMovieClip("clip1", 2);
backsound = new Sound(clip1);

backsound.attachSo<mark>und("</mark>ben<mark>sou</mark>nd<mark>-ukule</mark>le.mp3");

backsound.start(0, 50);

backsound.setVolume(50);

4. Script Provinsi Papua on (release)

```
nextFrame(); VERSITAS
```

stop();

this.createEmptyMovieClip("clip1", 2); backsound = new Sound(clip1); backsound.attachSound("bensound-ukulele.mp3"); backsound.start(0, 50); backsound.setVolume(50);

5. *Script* Provinsi Jawa Barat *on (release)*

{

gotoAndStop(16);

```
}
stop();
this.createEmptyMovieClip("clip1", 2);
backsound = new Sound(clip1);
backsound.attachSound("bensound-ukulele.mp3");
backsound.start(0, 50);
backsound.setVolume(50);
```

 Script Provinsi Jawa Tengah on (release)

gotoAndStop(27);

stop();

ł

```
this.createEmptyMovieClip("clip1", 2);
backsound = new Sound(clip1);
backsound.attachSound("bensound-ukulele.mp3");
backsound.start(0, 50);
backsound.setVolume(50);
```

7. Script Provinsi Sumatera Barat on (release)

```
gotoAndStop(33); ERSITAS
```

stop();

this.createEmptyMovieClip("clip1", 2); backsound = new Sound(clip1); backsound.attachSound("bensound-ukulele.mp3"); backsound.start(0, 50); backsound.setVolume(50);

8. Script Provinsi Bali on (release)

{

gotoAndStop(42);

```
}
backsoundstop();
this.createEmptyMovieClip("clip1", 2);
backsound = new Sound(clip1);
backsound.attachSound("bensound-ukulele.mp3");
backsound.start(0, 50);
backsound.setVolume(50);
backsoundstop();
```

9. Script Latihan Soal



3.3.2. Blackbox Testing

Pada tahap pengujian ini, penulis menggunakan metode *blackbox*, dimana pada metode ini animasi yang dibuat dapat berfungsi dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian *Blackbox* ini tidak memperlihatkan struktur *intern* animasi yang dibuat.

INPUT	PROSES	OUTPUT	VALIDASI
Tombol <i>Play</i>	Menampilkan menu utama	Tampilan pilihan menu utama	Sesuai
Tombol Provinsi Jawa Barat	Menampilkan Provinsi Jawa Barat	Tampilan Provinsi Jawa Barat	Sesuai
Tombol Latihan (Pilihan Ganda)	Menampilkan pilihan latihan soal	Tampilan soal latihan	Sesuai
U	Ketika siswa memilih jawaban, jika jawaban yang dipilih benar akan muncul pesan Jawaban Benar,	Tampil pesan jawaban benar UBEHAR BUDAYA HUSAHYARA	Sesuai
	dan jika siswa memilih jawaban yang salah maka akan muncul pesan Jawaban salah	Dan tampil pesan jawaban salah Salah C Salah	
Tombol About	Menampilkan profil pembuat animasi	Tampilan profil pembuat animasi	Sesuai

Tabel III.1 Tabel Pengujian *Blackbox*

Dari pengujian tersebut, dilihat dari sudut pandang pembuatannya layak untuk digunakan.

Selanjutnya untuk mengetahui lebih lanjut penilaian dari pengguna atau *user* terhadap animasi yang telah dibuat, penulis menggunakan metode kuesioner kepada responden yang mewakili pengguna. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan, berikut ini rincian pertanyaan yang diberikan kepada responden.

DAFTAD DEDTANKAAN		JAWABAN	
DAFTAK PERTANYAAN	YA	TIDAK	
Menurut anda apakah animasi ini mudah digunakan ?			
Apakah animasi in <mark>i dapat</mark> membantu anda lebih mengenal			
budaya nusantara ?			
Apakah setelah mencoba aplikasi ini, anda tertarik dengan			
media belajar seperti ini?			
Apakah media seperti ini membuat anda lebih semangat			
belajar?			
Menurut anda apakah aplikasi ini menarik dan mudah			
untuk dipelajari?			
Menurut anda apakah suara dalam aplikasi ini terdengar			
jelas ?			
Apakah soal latihan yang ada dalam aplikasi ini sulit untuk			
dijawab ?			
	DAFTAR PERTANYAAN Menurut anda apakah animasi ini mudah digunakan ? Apakah animasi ini dapat membantu anda lebih mengenal budaya nusantara ? Apakah setelah mencoba aplikasi ini, anda tertarik dengan media belajar seperti ini ? Apakah media seperti ini membuat anda lebih semangat belajar ? Menurut anda apakah aplikasi ini menarik dan mudah untuk dipelajari ? Menurut anda apakah suara dalam aplikasi ini terdengar jelas ? Apakah soal latihan yang ada dalam aplikasi ini sulit untuk	JAWDAFTAR PERTANYAANValueWenurut anda apakah animasi ini mudah digunakan ?ValueApakah animasi ini dapat membantu anda lebih mengenal budaya nusantara ?Image and tertarik dengan media belajar seperti ini ?Apakah setelah mencoba aplikasi ini, anda tertarik dengan media belajar seperti ini membuat anda lebih semangat belajar ?Image and tertarik dengan menarik dan mudah untuk dipelajari ?Menurut anda apakah aplikasi ini menarik dan mudah untuk dipelajari ?Image and tertarik dengan menarik dan mudah dijawab ?	

Tabel III.2 Kuesioner Animasi Pengenalan Budaya Nusantara

8.	Dengan adanya aplikasi ini apakah pembelajaran		
	membosankan?		
9.	Menurut anda spakah menarik belajar budaya nusantara ?		
10.	Apakah pembahasan materi yang ada dalam aplikasi ini		
	mudah dimengerti ?		

Keterangan: Beri tanda ($\sqrt{}$) pada jawaban yang di pilih.



Berikut ini hasil perhitungan kuesionernya:

Gambar III.14 Tampilan Grafik Hasil Kuesioner Budara

Hasil dari kuesioner yang telah diberikan kepada responden dan garfik di atas dapat penulis ambil kesimpulan bahwa sebagian besar siswa RA Al-Bashir Nurhakim dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah, dan membantu meningkatkan minat siswa untuk belajar mengenal budaya nusantara.

3.3.3. Spesifikasi Software dan Hardware

Dalam sistem komputer harus ada hardware dan software untuk menunjang program animasi ini berjalan dengan lancar. Berikut adalah spesifikasi minimum komputer untuk dapat menjalankan program animasi ini dengan baik adalah:

1.	Processor	: Intel Dual Core 1.8 Ghz			
2.	Motherboard	: Socket LGA 775			
3.	Memory (RAM)	: 1024 MB			
4.	VGA Card	: 512 MB			
5.	Hardisk	: 80 GB			
6.	PSU	: 450 Watt (220V/4A)			
7.	Monitor	: CRT/LCD/LED			
8.	Keyboard 🗙	: QWERTY Port Ps/2 atau USB			
9.	Mouse	: Port Ps/2 atau USB			
10.	Sistem Operasi	: Windows 7/8/10			
		ORMA			
	UNIVERSITAS				