

## ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL PADA SDN SUKAMAJU 10 DEPOK

Jehan Saptia Kurnia  
Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma  
jkurnia@unsurya.ac.id

### **Abstrak**

Mengembangkan pengetahuan sejak Sekolah Dasar (SD) sangatlah penting dalam kehidupan anak selanjutnya termasuk dalam persiapan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Dengan mengembangkan pengetahuan sejarah khususnya tentang tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia diharapkan anak-anak dapat menjadi anak-anak yang lebih mencintai negara Indonesia dan memperkuat rasa nasionalisme. Terdapat suatu hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan metode pembelajaran untuk memotivasi siswa belajar dengan efektif serta menyenangkan diperlukan sumber belajar atau alat peraga yang menarik dan menyenangkan. Pemilihan media pembelajaran dengan menggunakan media animasi interaktif (multimedia) yang berisi gambar bergerak, suara serta tulisan, merupakan salah satu media alternatif pembelajaran yang dapat dipergunakan sebagai alat bantu belajar siswa dalam pembelajaran. Multimedia dirancang secara sistematis dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi siswa agar kualitas belajarnya semakin meningkat dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya nantinya.

Kata Kunci : pahlawan nasional, metode pembelajaran, multimedia

### **Abstract**

*The development of knowledge since primary school is very important for the life of the next child, including preparing the children for further education. By developing their special historical knowledge of the characters of the Indonesian national heroes, one hopes that children can become children who love the Indonesian state more and strengthen the feeling for nationalism. When deciding on the method of learning, one must be taken into account in order to motivate the pupils, to learn effectively and entertainingly if necessary, or to receive interesting and entertaining teaching materials. The selection of teaching media using interactive animation media (multimedia), which contains moving images, sound and writing, is an alternative learning medium that can be used as a tool for learning the students. Multimedia is designed to be systematic and entertaining to increase student motivation to improve the quality of learning, and gives students the opportunity to actively participate in the learning process so that the learning process is more enjoyable and the quality of learning outcomes can be improved later.*

*Keywords : National hero, learning methods, multimedia*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan sebagai lembaga pendidikan yang memiliki tugas utama yaitu mempersiapkan siswa dengan mengembangkan berbagai pengetahuan, sikap perilaku, keterampilan, intelektual dan bahasa. Pandangan ini mengisyaratkan bahwa Sekolah Dasar merupakan lembaga yang mengembangkan kemampuan, yang salah satunya meningkatkan pengetahuan.

Mengembangkan pengetahuan sejak Sekolah Dasar (SD) sangatlah penting dalam kehidupan anak selanjutnya termasuk dalam persiapan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Dengan mengembangkan pengetahuan sejarah khususnya tentang tokoh - tokoh pahlawan Indonesia diharapkan anak-anak dapat menjadi anak-anak yang lebih mencintai negara Indonesia dan memperkuat rasa nasionalisme.

Berdasarkan studi laporan pada SDN SUKAMAJU 10, diketahui sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menyerap materi pelajaran sejarah terutama tokoh - tokoh pahlawan. sebagian lainnya mampu memahami materi pelajaran. Hal ini disebabkan karena pembelajaran melalui metode membaca menggunakan papan tulis, sehingga pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik minat anak dalam belajar membaca.

Teknologi komputer terus berkembang dari hari kehari mengikuti perkembangan jaman. Dunia pendidikan pun sekarang ini merasakan kebutuhan akan pentingnya peranan komputer tersebut. Karena komputer tersebut masuk dalam kurikulum pelajaran yang meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pelajar (Jusuf, 2019:60).

Multimedia dirancang secara sistematis dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi siswa agar mutu dan kualitas belajarnya semakin maju dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya nantinya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan sebuah pengembangan metode pengajaran akan lebih efektif untuk siswa SDN SUKAMAJU 10 dengan menggunakan sistem multimedia yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa akan tokoh-tokoh pahlawan Indonesia.

## 2. Metode Penelitian

Ada beberapa metode pengumpulan data yang dipergunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan guna memenuhi kebutuhan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 2.1. Teknik Pengumpulan data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang dipergunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan guna memenuhi kebutuhan dalam penyusunan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan Langsung (Observasi)  
Penulis melakukan penelitian dengan cara pengamatan langsung ke objek penelitian serta melihat animasi-animasi pada pembelajaran sejenis, guna memperoleh informasi dan data yang diperlukan.
2. Metode Wawancara (Interview)  
Penulis bertindak sebagai pewawancara dengan Kepala Sekolah SDN SUKAMAJU 10 yang bertindak sebagai responden, guna memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Kepustakaan  
Penulis melakukan studi pustaka dalam pengumpulan data dan informasi dengan browsing internet, membaca buku atau literatur yang memiliki hubungan dengan materi Skripsi yang dibahas. antara lain web dan jurnal mengenai animasi pembelajaran dan pendidikan serta buku-buku penunjang lainnya.

## 2.2. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini, yaitu Model Waterfall. Model Waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari:

1. Analisis kebutuhan Perangkat Lunak  
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain  
Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
3. Pembuatan kode program (Code generation)  
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

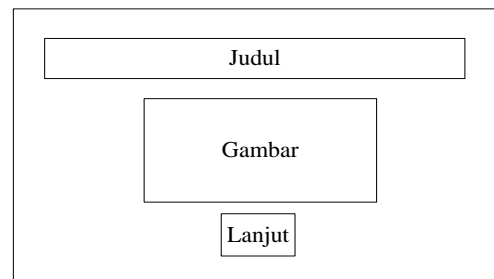
4. Pengujian (Testing)  
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)  
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

## 3. Pembahasan

### 3.1. Storyboard

#### a. Rancangan Halaman Judul

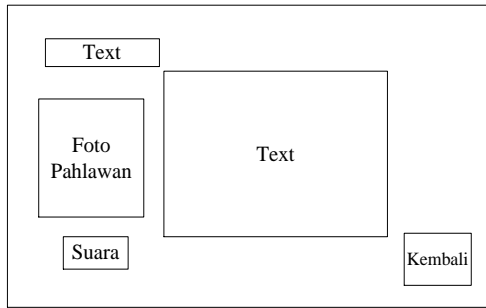
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard judul yang dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Rancangan Halaman Judul

#### b. Rancangan Halaman Pengenalan Pahlawan

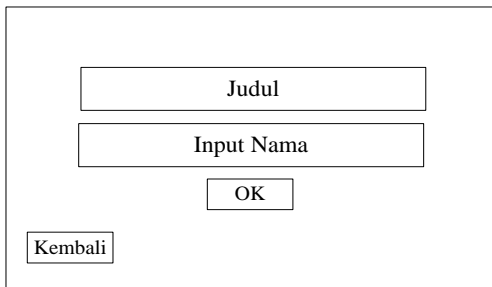
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard Pengenalan Pahlawan yang dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.2 Rancangan Halaman Pengenalan Pahlawan

**c. Rancangan Halaman Evaluasi Input Nama**

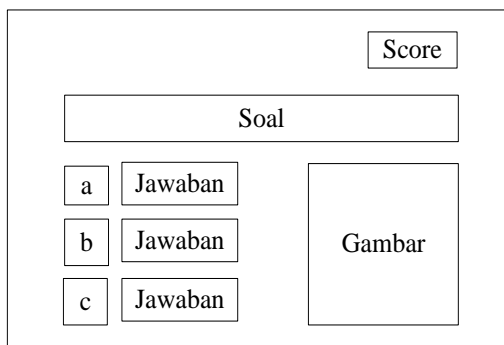
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard Evaluasi Input Nama yang dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.3 Rancangan Halaman Evaluasi Input Nama

**d. Rancangan Halaman Evaluasi**

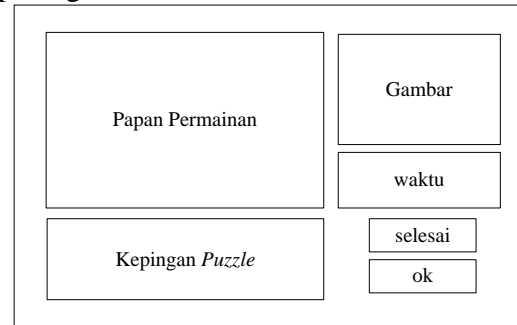
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard evaluasi yang dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.4 Rancangan Halaman Evaluasi

**e. Rancangan Halaman Permainan 1**

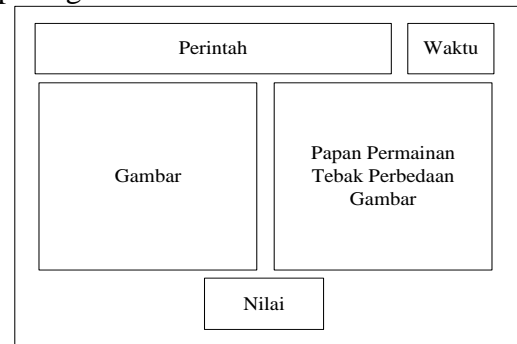
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard Permainan 1 yang dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.5 Rancangan Halaman Permainan 1

**f. Rancangan Halaman Permainan 2**

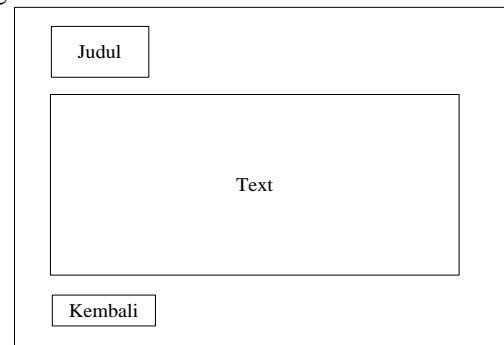
Berikut ini adalah gambaran dari storyboard Permainan 2 yang dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.6 Rancangan Halaman Permainan 2

**g. Rancangan Halaman Bantuan**

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard Bantuan yang dijelaskan pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.7 Rancangan Halaman Bantuan

### 3.2. Antarmuka Pengguna (User Interface)

Pada halaman ini menampilkan judul aplikasi yang sedang dimainkan, klik *button* lanjut untuk melanjutkan dan memasuki ke halaman menu utama.



Gambar 3.8 Halaman judul

Pada halaman ini menampilkan pengenalan Pahlawan.



Gambar 3.9 Halaman Pengenalan Pahlawan

Pada halaman ini menampilkan Evaluasi Input Nama.



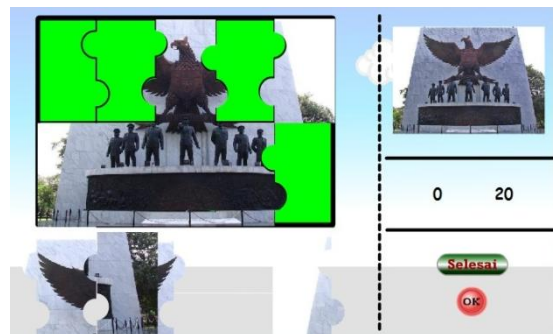
Gambar 3.10 Halaman Evaluasi Input Nama

Pada halaman ini menampilkan Halaman Evaluasi. Halaman ini menampilkan soal evaluasi yang terdiri dari sepuluh soal, nilai 10 untuk jawaban yang benar dan nilai 0 untuk jawaban yg salah.



Gambar 3.11 Halaman Evaluasi

Pada halaman ini menampilkan Halaman Permainan 1. Halaman ini menampilkan permainan menyusun gambar yang sudah di acak dalam waktu tertentu. Klik selesai bila sudah menyelesaikan gambar dan tombol oke untuk melihat sisa waktu yang masih tersisa.



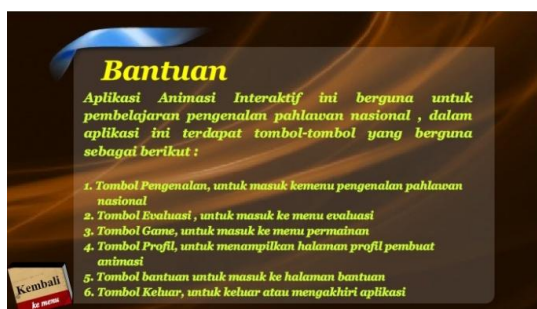
Gambar 3.12 Halaman Permainan 1

Pada halaman ini menampilkan Permainan 2.



Gambar 3.13 Halaman Permainan 2

Halaman ini menampilkan halaman bantuan yang menjelaskan tentang aplikasi animasi ini dan tombol kembali untuk ke menu utama.



Gambar 3.14 Halaman Bantuan

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Sebagai aplikasi pembelajaran berbasis multimedia, mempelajari pengenalan pahlawan menjadi lebih menyenangkan, mudah dan tidak membosankan sehingga meningkatkan minat dan motivasi pelajar dalam mempelajari penge-

nal pahlawan. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai alternatif selain belajar dari buku, serta telah dilakukan uji coba program yang menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik.

Saran penulis untuk aplikasi agar kedepannya animasi pembelajaran ini dapat di kembangkan lagi menjadi animasi yang lebih interaktif dan menyenangkan agar pengguna yang targetnya sebagian besar adalah anak-anak dapat bersemangat dan juga memberikan hiburan yang bersifat bermain sambil belajar.

#### DAFTAR ACUAN

- [1] Septiawan, Nur Arifin. Setiad, Tedy. 2013. Aplikasi Pengenalan Huruf Hangeul Berbasis Multimedia Interaktif. e-ISSN: 2338-5197. Yogyakarta: Jurnal Sarjana Teknik Informatika Volume 1 Nomor 1, Juni2013.
- [2] Jusuf, Heni. 2009. perancangan Aplikasi Sistem Ajar Tematik Berbasis Multimedia. ISSN: 1987-9491 Vo.3 No. 1 Januari 2009.
- [3] Hasrul. 2011. Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. Vol.3 No.2 Oktober 2011.