



Multimedia Interaktif Mengenal Zaman Pra Sejarah dan Dinosaurus

Muhammad Aziz Saebani, Rio Alfikri Sofian✉, Ricky Firmansyah

Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informasi, Universitas ARS Bandung Indonesia
DOI: 10.35473/ijec.v2i2.566

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 21/7/2020

Disetujui: 10/8/2020

Dipublikasikan: 31/7/2020

Kata Kunci:

video interaktif; dinosaurus;
multimedia

Keywords:

interactive video; dinosaurus;
multimedia

Abstrak

Pembelajaran dalam bentuk video interaktif adalah salah satu bentuk dari bentuk multimedia. Pembelajaran dalam bentuk video interaktif dapat di gunakan untuk mempermudah orang orang untuk mempelajari suatu hal. Pada saat ini, banyak siswa-siswa seperti paud sampai SD masih menggunakan media buku atau manual sebagai media pembelajarannya yang mana bisa sangat jadi membosankan. Tujuan dibuat aplikasi ini adalah untuk mengenalkan zaman pra sejarah khususnya dinosaurus dengan menggunakan video interaktif agar siswa mengenal lebih dalam tentang dinosaurus tidak hanya berbentuk visual dalam bentuk gambar 2D tetapi juga akan ada ilustrasi tentang kehidupan zaman dinosaurus dalam bentuk audio visual.

Abstract

Learning in the form of interactive video is one form of multimedia form. Interactive video learning can be used to make it easier for people to learn something. At this time, many students such as Early childhood education until Elementary School still use the media book or manual as a medium of learning which can be very boring. The purpose of this app is to introduce the pre-historic era of its dinosaurs by using interactive videos to get students to learn more about dinosaurs not only in the form of 2D images but there will also be illustrations of dinosaur age life in the form of audio visual (interactive video)



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© 2020 Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

✉ Corresponding author: Rio Alfikri Sofian
Address: Teknik Informatika, Fakultas Teknik Informasi, Universitas ARS
Email: rioalfikru@gmail.com

e-ISSN 2655-6561
p-ISSN: 2655-657X

PENDAHULUAN

Dalam artikel wikipedia bahasa Indonesia dikatakan bahwa **Dinosaurus** adalah kelompok hewan purbakala dari klad **Dinosauria**. Dinosaurus pertama kali muncul pada periode Trias, sekitar 230 juta tahun yang lalu, dan merupakan vertebrata dominan selama 135 juta tahun, yang dimulai sejak periode Jura (sekitar 201 juta tahun yang lalu) hingga berakhirnya periode Kapur (65 juta tahun yang lalu), dan kemudian musnah akibat peristiwa kepunahan Kapur-Paleogen sebelum Era Mesozoikum. Studi terhadap fosil dinosaurus menunjukkan bahwa spesies burung berevolusi dari dinosaurus theropoda selama periode Jura, dan akibatnya, ribuan jenis burung yang hidup sekarang telah diklasifikasikan sebagai sub-kelompok dinosaurus oleh para paleontolog. Beberapa burung yang selamat dari kepunahan 66 juta tahun yang lalu beserta keturunannya melanjutkan keberlangsungan hidup dinosaurus sampai sekarang.

Selama ini pembelajaran tentang dinosaurus pada siswa sekolah hanya menggunakan buku, ensiklopedia, dan buku sejarah yang ada, dimana hanya terdapat gambar 2D saja yang menyebabkan para siswa akan bosan dengan media pembelajaran seperti itu. Dengan adanya video interaktif atau multimedia diharapkan

para siswa dapat mempelajari dinosaurus dengan lebih menyenangkan dan juga menambah edukasi lebih tentang dinosaurus yang di sajikan dalam konten audio visual ini.

Media audio visual yang digunakan ini berbentuk aplikasi yang didalamnya terdapat konten seperti gambar dan teks juga menyajikan video interaktif yang menarik.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah dengan menggunakan model air terjun (waterfall). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Tahapan dari metode waterfall tersebut adalah:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Penulis melakukan pengumpulan kebutuhan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak seperti menentukan siapa pengguna animasi pembelajaran dinosaurus dan zaman pra sejarah dan juga apa yang dibutuhkan oleh pengguna animasi ini.

2. Desain

Pada tahap ini, penulis membuat storyboard untuk menggambarkan tampilan secara rinci dari animasi yang dibuat.

3. Pembuatan

Kode Program Pada tahap ini, penulis mengubah desain yang telah dibuat ke dalam software yang digunakan dalam pembuatan animasi interaktif ini.

4. Pengujian

Pengujian Penulis melakukan pengujian dengan black box testing pada animasi yang dibuat untuk memastikan bahwa semua bagian yang dibuat berjalan sesuai dengan fungsinya.

PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan


Dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam mengelola kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa, agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh ketika proses belajar mengajar berlangsung. Disamping itu, hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah penggunaan media yang sesuai dan tepat untuk setiap materi yang disampaikan, karena penggunaan media yang tepat akan menunjang untuk pencapaian tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif.

Media pembelajaran ini ditujukan untuk siswa taman kanak-kanak. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menyampaikan informasi tentang Zaman Pra Sejarah dan Dinosaur media audio dan visual, yang diharapkan mampu menjadi

media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menambah semangat belajar dari siswa sehingga diharapkan ada perbaikan nilai dan pengetahuan siswa terkait Zaman Pra Sejarah dan Dinosaur Media pembelajaran animasi interaktif yang dirancang dimulai dari tampilan awal, menu utama yang berisi Penjelasan, Video Tentang Dinosaur, dan keluar.

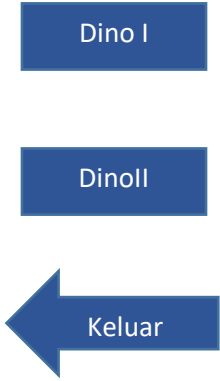
Rancangan Storyboard

Perancangan storyboard ini adalah untuk mempermudah pemahaman gambar oleh pihak lain yang dibuat oleh ilustrator. Storyboard yang terdapat di dalam perancangan animasi interaktif ini adalah:

Visual	Sketsa
Dalam frame ini terdapat kalimat Deskripsi, Video, Dan Keluar	


Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 1. Storyboard Tampilan Awal

Visual	Sketsa
Dalam Frame deskripsi menjelaskan tentang berbagai macam jenis dinosaurus dan tombol keluar	


Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 2. Storyboard Tampilan Deskripsi

Visual	Sketsa
Dalam frame terdapat input nama dan tombol mulai untuk ke frame selanjut nya dan di frame selanjut nya terdapat beberapa soal	

Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 3. Storyboard Tampilan Deskripsi

Visual	Sketsa
Dalam Frame ini terdapat sebuah video tentang Dinosaurs	

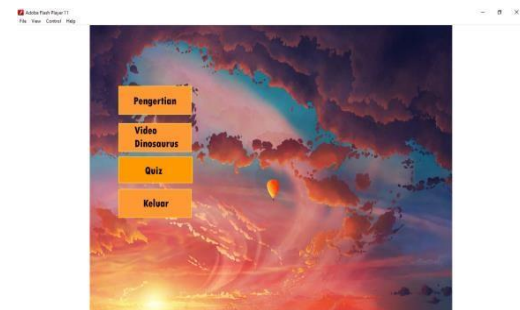
Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 4. Storyboard Tampilan Deskripsi

Tampilan Animasi

Tampilan Awal/Menu Awal

Tampilan awal merupakan tampilan pembuka dan menu awal. Terdapat 3 tombol deskripsi, video, quiz dan keluar.



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 5. Storyboard Tampilan Deskripsi

Tampilan Deskripsi

Tampilan ini berisi 8 tombol navigasi dan 1 tombol menu. Tombol.



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 6. Storyboard Tampilan Deskripsi

Quiz.

Quiz didalam tampilan ini terdapat 1 input nama dan mulai. Lalu di dalam quiz terdapat 5 soal tentang zaman pra sejarah dan Dinosaurus.

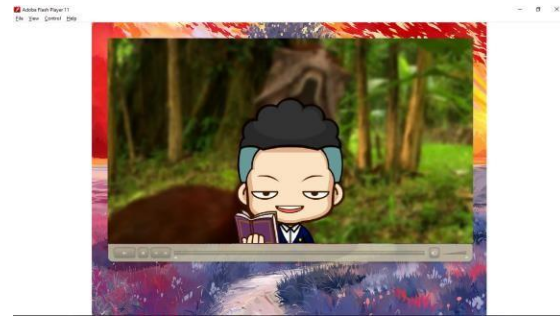


Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 7. Storyboard Tampilan Deskripsi

Tampilan Video Dinosaurus

Dalam tampilan ini terdapat 3 tombol navigasi yaitu play, pause, dan mengatur volume



Sumber: Hasil Penelitian (2019)

Gambar 8. Storyboard Tampilan Deskripsi

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan penulis dalam laporan tugas akhir, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Media animasi interaktif dibutuhkan untuk menunjang kemajuan perkembangan pendidikan.
2. Dengan adanya animasi interaktif ini proses penyampaian ilmu pengetahuan akan semakin baik, menarik dan menyenangkan.
3. Animasi ini ditujukan untuk siswa-siswi anak sekolah taman kanak-kanak dan umum.

Karena mereka merupakan penerus umat manusia dan mereka harus tau tentang dimana zaman dinosaurus bahwa ada yang hidup sebelum mereka, sehingga harus dikenalkan dan diberikan pemahaman tentang pentingnya belajar zaman pra sejarah dan Dinosaurus.

REFERENSI

Ariyanti. 2016. *Animasi Mengenal Asmaul Husna*

Channel youtube asep zaenuri tutorial membuat media interaktif :part 1 sampai8
<https://www.youtube.com/watch?v=prTvvMMUsCk>

[http://tkjpnup.blogspot.com/2013/12/black-box-testing-dan-white-box-testing.html#:~:text=Black%20Box%20pengujian%20adalah%20metode,lihat%20pengujian%20white%20Dbox\).&text=Metode%20uji%20dapat%20diterapkan%20pada,%20C%20fungsional%20C%20sistem%20dan%20peneri%20maan.](http://tkjpnup.blogspot.com/2013/12/black-box-testing-dan-white-box-testing.html#:~:text=Black%20Box%20pengujian%20adalah%20metode,lihat%20pengujian%20white%20Dbox).&text=Metode%20uji%20dapat%20diterapkan%20pada,%20C%20fungsional%20C%20sistem%20dan%20peneri%20maan.)

Islandscrip.2008. *Membuat Animasi Kartun dengan Macromedia Flash 8*. Jakarta: Datakom Lintas Buana

Juhaeri. Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran. Diambil dari:
[http://ilmukomputer.org/pengantar-multimedia-untuk-mediapembelajaran-bagian-1 .pdf](http://ilmukomputer.org/pengantar-multimedia-untuk-mediapembelajaran-bagian-1.pdf). 2007.