

**ANIMASI INTERAKTIF MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN
PADA MANUSIA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

YOGA SATRIA MAHARDDHIKA

11152630

Program Studi Sistem Informasi

STMIK Nusa Mandiri Jakarta

Jakarta

2019 PERSEMBAHAN

ABSTRAK

Yoga Satria Maharddhika (11152630), Animasi Interaktif Sistem Pencernaan Pada Manusia

Komputer merupakan suatu peralatan yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia, salah satunya dibidang pendidikan. Animasi interaktif merupakan media pembelajaran yang cukup populer saat ini. Penyampaian yang lebih interaktif serta memiliki nilai seni kreatif tinggi dalam menyampaikan materi, menjadikan pengarang yang signifikan dibandingkan dengan menyampaikan secara manual. Pembuatan animasi interaktif sistem pencernaan pada manusia, bertujuan untuk menambah sarana pembelajaran bagi siswa atau siswi agar minat belajarnya lebih giat. Program animasi interaktif yang dibangun dengan konsep pembelajaran pada SDN 010 Pagi Kembangan Utara dalam pelajaran IPA, salah satunya sistem pencernaan pada manusia. metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan animasi interaktif adalah dengan observasi secara langsung terhadap kegiatan belajar mengajar dari sudut pandang guru dan siswa guna mendapatkan gambaran yang optimal. Dalam program animasi interaktif ini terdapat proses-proses pembelajaran mengenal sistem pencernaan pada manusia dengan dukungan tombol interaktif, gambar-gambar yang menarik serta audio untuk meningkatkan daya serap siswa terhadap isi materi, dan di lengkapi latihan soal. Dengan animasi interaktif ini diharapkan membuat siswa merasa nyaman dalam belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

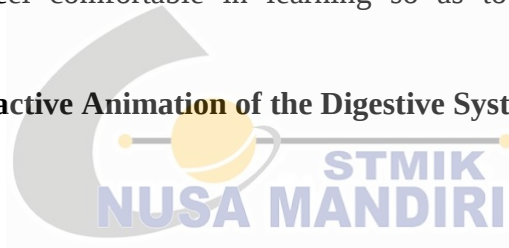
Kata kunci : Animasi Interaktif Sistem Pencernaan Pada Manusia

ABSTRACT

Yoga Satria Maharddhika (11152630), Interactive Animation of the Digestive System in Humans

The computer is a piece of equipment that can be used to facilitate human work, one of which is in the field of education. Interactive animation is a learning medium that is quite popular at the moment. Submission is more interactive and has high creative arts value in delivering material, making significant pengarang compared to submitting manually. Making interactive animations of the digestive system in humans, aims to increase learning facilities for students or students so that their interest in learning more active. Interactive animation program that was built with the concept of learning at SDN 010 Pagi Kembangan Utara in science lessons, one of which is the digestive system in humans. Data collection methods used in the design of interactive animations are by direct observation of teaching and learning activities from the point of view of the teacher and students in order to obtain an optimal picture. In this interactive animation program there are learning processes to recognize the digestive system in humans with the support of interactive buttons, interesting images and audio to increase students' absorption of the material content, and complete with practice exercises. With this interactive animation it is expected to make students feel comfortable in learning so as to improve student learning achievement.

Key word: Interactive Animation of the Digestive System in Humans



DAFTAR PUSTAKA

- Jaya, T. S. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis s. *Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol.03, No.02, Januari 2018 ISSN: 2477-5126 E-ISSN: 2548-9356, 03(02), 45–48.
- Khairani, 2016; Ahern, 2016. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 8, No. 2, 2017, Hal 177 - 186 P-ISSN 2086-5872 E-ISSN 2540-7562, 177–186.
- Kuryanti, S. J., & (2014), A. (2015). Perancangan Animasi Interaktif Tata Cara Pelaksanaan Wudhu Dan Sholat Wajib. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(2), 199–207. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/1668>
- Lestari, K. D., Agustini, K., & Sugihartini, N. (2019). Pengembangan Modul Ajar Storyboard Berbasis Project Based Learning Untuk Siswa Kelas XI Multimedia Di SMK TI Bali Global Singaraja. *ISSN 2252-9063 Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI) Volume 8, Nomor 2, 2019, 8.*
- Makhraj, H., Hompu, U. H. La, Yamin, M., & Sagala, L. O. H. S. (2016). Multimedia pembelajaran interaktif. *semanTIK*, Vol.2, No.2, Jul-Des 2016, Pp. 103-114 ISSN : 2502-8928 (Online), 2(2), 103–114.
- Mustarin, A., Arfyansah, R., & Muh.Rais. (2019). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6 DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X ATPH PADA MATA PELAJARAN ALAT DAN MESIN PERTANIAN DI SMKN 4 JENEPONTO*. 5, 1–8.
- Nabila, A. A., & Arief Budiman, S.Sn, M. S. (2018). PERAN STORYBOARD ARTIST DALAM PERANCANGAN STORYBOARD PADA ANIMASI PENDEK 2D RADIO MALABAR THE ROLE OF STORYBOARD ARTIST IN STORYBOARD DESIGN OF SHORT ANIMATION 2D RADIO MALABAR. *ISSN : 2355-9349 E-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3 Desember 2018 | Page 2097, 5(3), 2097–2103.*
- Sanjaya, A., & Suyanto, M. (2016). ANALISIS PERUBAHAN BENTUK KARAKTER SON GOKU DALAM FILM. *ISSN : 2302-3805*, 6–7.

Sommerville, I. (2016). *TENTH edition Tenth Edition*.

Surjono. (2014). *PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SENTENCES PADA MATA KULIAH BASIC WRITING DI STKIP GARUT*. 110–123.

