

# PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA

Sri Ariyati<sup>1</sup>, Titik Misriati<sup>2</sup>

*Abstract - Computer which is an equipment that can be used to facilitate human work, both at work and in education. At this time Kindergarten Students still use conventional methods to learn about the Asmaul Husna, the use of technology has not been fully utilized. This causes the difficulty of understanding the student in the learning process. Additionally, causing a sense of boredom in memorizing Asmaul Husna. Therefore, it is necessary that the appropriate learning media kindergarten students become more interested in memorizing Asmaul Husna. The use of interactive animations is the best solution to solve the existing problems, but can be used as a medium of learning, interactive animation can also eliminate the tedium of the everyday activities of children.*

**Intisari** – Komputer yang merupakan suatu peralatan yang dapat digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia, baik di bidang pekerjaan maupun di bidang pendidikan. Pada saat ini, Siswa Taman Kanak-Kanak masih menggunakan metode konvensional dalam belajar mengenal Asmaul Husna, penggunaan teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini menyebabkan sulitnya pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, menimbulkan rasa bosan dalam menghafal Asmaul Husna. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang sesuai supaya Siswa Taman Kanak-Kanak menjadi lebih tertarik dalam menghafal asmaul husna. Penggunaan animasi interaktif merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan yang ada, selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran, animasi interaktif juga dapat menghilangkan rasa bosan terhadap aktivitas anak sehari-hari.

**Kata kunci** – animasi interaktif, asmaul husna, media pembelajaran, teknologi,

## I. PENDAHULUAN

Asmaul Husna merupakan salah satu ilmu pengetahuan, yang berkaitan dengan ilmu-ilmu keislaman. Dengan mempelajari Asmaul Husna kita dapat mengetahui nama-nama Allah yang baik, dan agung serta indah sesuai dengan sifat-sifat-Nya. Yang kita ketahui selama ini ada 99 nama, namun sesungguhnya para ulama berbeda pendapat mengenai jumlahnya. Ada yang berpendapat 100, 132, 200, 1000 bahkan 4000 bahkan mungkin lebih.

Namun yang lebih penting dari semua itu bukanlah jumlahnya, melainkan Dzat-Nya, Dzat Allah yang harus kita kenali sebagai sang maha pencipta, maha penguasa, dan Maha Pemilik dari Alam Semesta dan seluruh isinya. Oleh sebab itu, pengenalan Asmaul Husna sangat penting untuk dipelajari dan ditanamkan sejak usia dini saat anak masih

duduk di taman kanak-kanak agar mereka dapat mengerti dan mengenali siapa yang telah menciptakan alam semesta beserta isinya.

Pada saat ini pembelajaran mengenai Asmaul Husna masih kurang diminati para siswa. Hal ini disebabkan adanya beberapa faktor diantaranya metode pengajaran yang dilakukan masih kurang menarik, dan kurang variatif, serta minat siswa yang masih sangat rendah.

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang interaktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer, sebagai media pembelajaran ini dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual.

Media audio visual ini dapat dalam bentuk aplikasi yang interaktif yaitu dengan menggunakan animasi. Animasi dalam dunia pendidikan berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional.

Animasi dalam dunia pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi Siswa dan Pengajar. Bagi siswa, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pengajar, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada Siswa.

Mengingat bahwa asmaul husna adalah ilmu keislaman yang sangat penting untuk dipelajari. Oleh sebab itu, Agar metode pembelajaran ini menjadi menarik dan tidak membosankan bagi siswa, penulis mengambil salah satu metode yang sekarang ini dapat dikembangkan, yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran.

Melalui media ini dapat menyampaikan materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah merancang bagaimana animasi interaktif pembelajaran asmaul husna bagi siswa taman kanak-kanak agar lebih menarik dan variatif sehingga minat siswa dalam belajar kian meningkat.

<sup>1</sup> Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Bekasi, Jl Cut Mutiah No. 88 Bekasi Timur 17111(Telp. 021-82426027, e-mail: [sriariya1707@bsi.ac.id](mailto:sriariya1707@bsi.ac.id))

<sup>2</sup> Program Studi Manajemen Informatika, AMIK BSI Jakarta, Jl. RS Fatmawati No.24 Pondok Labu, Jakarta (telp: 021-7500282; e-mail: [titik.tmi@bsi.ac.id](mailto:titik.tmi@bsi.ac.id))

## II. KAJIAN LITERATUR

### A. Multimedia

Multimedia adalah gabungan video, audio, grafik, dan teks dalam suatu produksi bertingkat berbasis komputer yang dapat dialami secara interaktif [2]. Untuk membuat sebuah media pembelajaran maka dibutuhkan beberapa objek multimedia. Objek-objek dalam multimedia diantaranya teks, image, animasi, audio, video, dan *interactive link*.

### B. Animasi

Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup [1]. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Konsep dasar animasi [2] diantaranya :

#### 1. Movie

Animasi yang dibuat dalam *flash* secara umum disebut dengan movie. Dalam membuat animasi, seseorang akan mengatur jalan cerita dari animasi tersebut. Membuat beberapa objek dan merangkainya menjadi suatu animasi yang disebut *movie clip*.

#### 2. Objek

Objek terlebih dahulu dibuat sebelum animasi, baru kemudian diatur gerakan-gerakan objek tersebut. *Flash* menyediakan tool untuk membuat objek sederhana.

#### 3. Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Teks adalah data dalam bentuk karakter, dalam hal ini adalah kode ASCII (*American Standart Code for Information Interchange*). Dalam penyampaian informasi biasanya digunakan teks.

#### 4. Suara

Suara merupakan fenomena fisik yang dihasilkan dari getaran. Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan efek suara (*sound effect*).

### C. Storyboard

*Storyboard* adalah sebuah ide cerita akan membentuk sebuah naskah dan naskah tersebut dituangkan dalam ilustrasi gambar [3]. *Storyboard* merupakan serangkaian sketsa yang menggambarkan suatu urutan bagian yang digunakan dalam sebuah film. Dalam pembuatan *storyboard* tidak menuntut sang ilustrator dapat menggambar sketsa secara bagus, tetapi lebih diutamakan pemahaman terhadap gambar tersebut oleh pihak lain yang ikut berperan dalam membuat film. Apalagi jika kita bekerja di dalam sebuah team, sang ilustrator dituntut untuk memberikan gambaran sederhana tentang hasil akhir secara sudut pandang kamera.

### D. Pengujian

*Black box testing* adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja

internalnya sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah kotak hitam yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing di bagian luar [5].

Jenis testing ini hanya memandang perangkat lunak dari sisi spesifikasi dan kebutuhan yang telah didefinisikan pada saat awal perancangan. Pada jenis *black box testing*, perangkat lunak tersebut akan dieksekusi kemudian berusaha dites apakah telah memenuhi kebutuhan pengguna yang didefinisikan pada saat awal tanpa harus membongkar *listing* programnya.

## III. METODE PENELITIAN

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 asmaul husna dan 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

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

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisis Kebutuhan

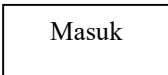
Dalam proses belajar mengajar, seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam mengelola kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa, agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh ketika proses belajar mengajar berlangsung. Disamping itu, hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah penggunaan 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 asmaul husna melalui

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 Asmaul Husna. Media pembelajaran animasi interaktif yang dirancang dimulai dari tampilan awal, menu utama yang berisi mari belajar, mari bermain, petunjuk, dan keluar.


**B. 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	AUDIO
Dalam frame ini terdapat kalimat salam dari program dan hanya terdapat 1 tombol navigasi, yaitu MASUK.		Salam

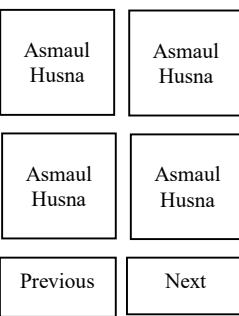
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 1. Storyboard Tampilan Awal**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat 3 tombol menu, yaitu menu mari belajar, menu mari bermain dan menu petunjuk. Serta 1 tombol navigasi yaitu keluar yang jika di klik maka akan keluar dari program.		Selamat Datang

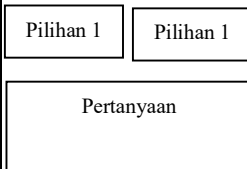
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 2. Storyboard Menu Utama**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat, nama-nama asmaul husna, jika di klik tombol next maka akan muncul tulisan dan suara dari nama asmaul husna yang berikutnya. Dan terdapat 4 tombol navigasi yaitu previous, next, kembali dan beranda.		Suara anak kecil menyebutkan asmaul husna.

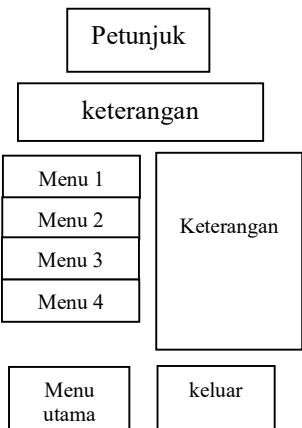
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 3. Storyboard Asmaul Husna**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat soal pertanyaan dan gambar, serta 2 tombol pilihan. Jika diklik salah satu maka akan menuju ke soal selanjutnya.		Instrumen Anak

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 4. Storyboard Soal**

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini terdapat judul petunjuk, keterangan petunjuk. Dan terdapat 4 tombol navigasi beranda dan keluar tombol beranda untuk kembali ke menu utama dan tombol keluar untuk keluar dari program.		Instrumen anak

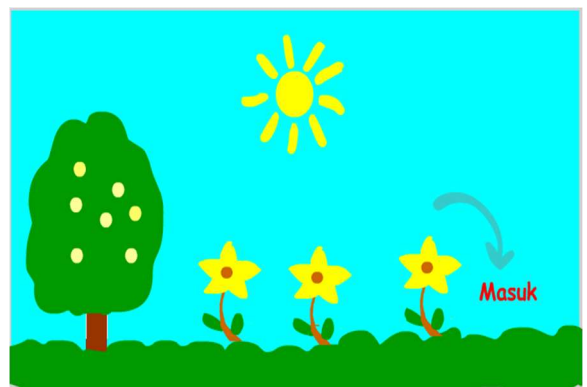
Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 5. Storyboard Petunjuk**

**C. Tampilan Animasi**

1. Tampilan Awal

Tampilan awal merupakan tampilan pembuka dari animasi interaktif ini yang menampilkan ucapan Salam dan terdapat 1 tombol navigasi, yaitu Masuk. Tombol Masuk ini akan menuju ke tampilan Menu Utama.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

**Gambar 6. Tampilan Awal**

2. Tampilan Menu Utama

Tampilan Menu Utama ini berisi 3 tombol menu, yaitu Petunjuk, Mari Belajar dan Mari Bermain. Dan berisi 1 tombol navigasi, yaitu: Keluar. Tampilan Mari Belajar berisi tombol menu Pengertian, Keutamaan dan Asmaul Husna. Tampilan Mari Bermain berisi soal Pilihan Ganda. Petunjuk berisi informasi tentang penggunaan program animasi interaktif. Tombol Keluar untuk mengakhiri program.

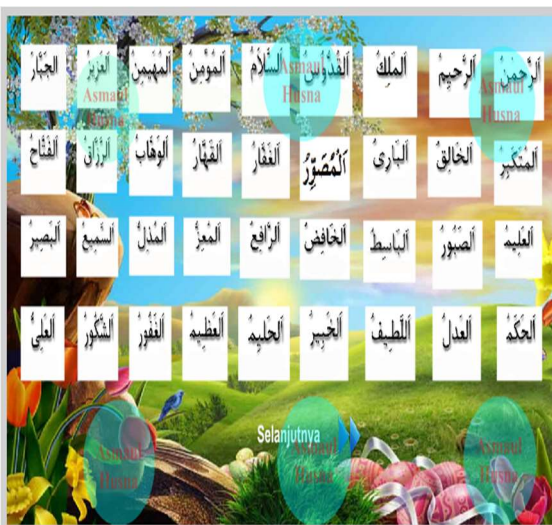


Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 7. Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Asmaul Husna

Tampilan ini berisi 4 tombol navigasi dan 1 tombol menu. Tombol navigasi yaitu Next, Previous, Menu Utama dan Keluar. Dalam tampilan ini berisi materi tentang tulisan, cara membaca dan arti dari Asmaul Husna

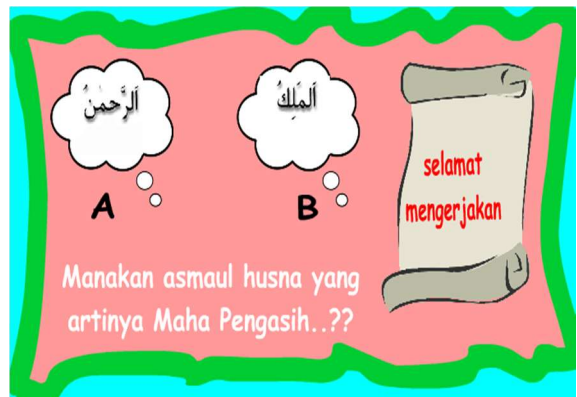


Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 8. Tampilan Asmaul Husna

4. Tampilan Soal Pilihan Ganda

Dalam tampilan ini terdapat 4 tombol navigasi yang salah satunya merupakan jawaban dari soal. Tombol navigasi tersebut yaitu Pilihan A dan Pilihan B.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 9. Tampilan Soal Pilihan Ganda

5. Tampilan Petunjuk

Tampilan ini berisi 2 tombol navigasi yaitu Menu Utama dan Keluar. Serta terdapat informasi mengenai petunjuk cara menjalankan program.



Sumber: Hasil Penelitian (2015)

Gambar 10. Tampilan Petunjuk

D. Pengujian Unit

Metode uji coba yang digunakan adalah *black box testing* yang memfokuskan pada keperluan fungsional dari animasi. Oleh karena itu, uji coba *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

### 1. Pengujian Terhadap Form Tampilan Awal

Tabel 1. Hasil Pengujian *Black Box* Tampilan Awal

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Mulai"	on (release){ gotoAndStop (‘Scene 2’, 1); }	Tampil Menu Utama	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

### 2. Pengujian Terhadap Form Menu Utama

Tabel 2. Hasil Pengujian *Black Box* Tampilan Menu Utama

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Mari Belajar"	on (release){ gotoAndStop (‘Scene 3’, 1); }	Tampil Materi	Sesuai
Tombol "Mari Bermain"	on (release){ gotoAndStop (‘Scene 5’, 1); }	Tampil Kuis	Sesuai
Tombol "Petunjuk"	on (release){ gotoAndStop (‘Scene 6, 1); }	Tampil Petunjuk	Sesuai
Tombol "Keluar"	on(release){ fscommand(“quit”, true);}	Keluar dari program	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

### 3. Pengujian Terhadap Tampilan Asmaul Husna

Tabel 3. Hasil Pengujian *Black Box* Tampilan Asmaul Husna

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Next"	on (release){ gotoAndStop (‘2’); }	Tampil Asmaul Husna	Sesuai
Tombol "Previous"	on (release){ gotoAndStop (‘1’); }	Tampil Asmaul Husna	Sesuai
Tombol "Next"	on (release){ gotoAndStop (‘3’); }	Tampil Asmaul Husna	Sesuai
Tombol "Previous"	on (release){ gotoAndStop (‘2’); }	Tampil Asmaul Husna	Sesuai
Tombol "Next"	on (release){ gotoAndStop (‘4’); }	Tampil Asmaul Husna	Sesuai
Tombol "Previous"	on (release){ gotoAndStop (‘3’); }	Tampil Asmaul Husna	Sesuai
Tombol "Next"	on (release){ gotoAndStop (‘5’); }	Tampil Asmaul Husna	Sesuai
Tombol "Previous"	on (release){ gotoAndStop (‘4’); }	Tampil Asmaul Husna	Sesuai
Tombol "Menu Utama"	on (release){ gotoAndStop (‘Scene 2’, 1); }	Tampil Menu Utama	Sesuai
Tombol "Keluar"	on(release){ fscommand(“quit”, true);}	Keluar dari program	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

### 4. Pengujian Terhadap Tampilan Soal pilihan Ganda

Tabel 4. Hasil Pengujian *Black Box Testing* Tampilan Soal Pilihan Ganda

Input/Event	Proses	Output/Next Stage	Hasil Pengujian
Tombol "Pilihan a"	on (release){ nextFrame(); }	Tampil soal berikutnya	Sesuai
Tombol "Pilihan b"	on (release){ nextFrame(); }	Tampil soal berikutnya	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2015)

### E. Penerimaan User Terhadap Animasi

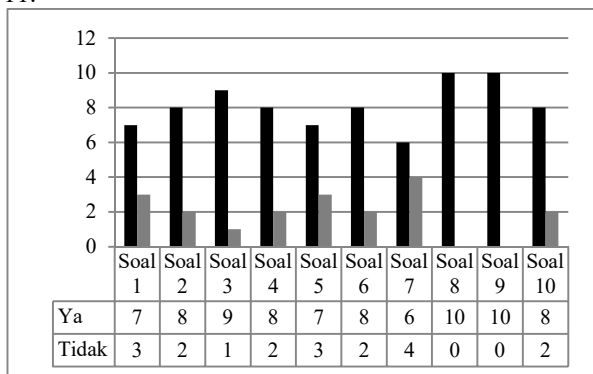
Penulis memberikan kuesioner langsung dengan responden yang dapat mewakili pengguna yang terdiri dari 10 pertanyaan.

Tabel 5. Hasil Penerimaan User

No	Pertanyaan Kuesioner	Ya	Tidak
1.	Apakah tampilan media pembelajaran animasi interaktif ini menarik?	70%	30%
2.	Apakah dengan aplikasi ini anda bisa mengetahui tentang Asmaul Husna?	80%	20%
3.	Apakah dengan aplikasi ini anda sudah mengetahui nama-nama asmaul husna?	90%	10%
4.	Apakah gambar animasi yang ada pada aplikasi ini membantu dalam mendapatkan informasi tentang asmaul husna.	80%	20%
5.	Apakah kalimat yang digunakan pada aplikasi ini mudah dimengerti?	70%	30%
6.	Setelah mencoba, apakah berminat mencoba aplikasi ini kembali?	80%	20%
7.	Apakah kuis yang ada pada aplikasi ini mudah untuk dikerjakan?	60%	40%
8.	Apakah tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi ini berjalan dengan baik?	100%	0%
9.	Apakah media pembelajaran animasi interaktif pembelajaran asmaul husna ini mudah untuk dioperasikan?	100%	0%
10.	Apakah dengan media pembelajaran ini bisa meningkatkan minat belajar anda tentang asmaul husna?	80%	20%

Sumber: Data Kuesioner (2015)

Grafik penerimaan user pada penelitian ini dapat dilihat dalam gambar 11.



Sumber: Hasil Pengolahan Data (2015)

Gambar 11. Grafik Penerimaan User

Dari hasil kuesioner terhadap animas pembelajaran asmaul husna dapat disimpulkan bahwa animasi ini telah mampu digunakan untuk membantu pengguna dalam mendapatkan informasi mengenai asmaul husna. Selain itu penggunaan program tersebut juga cukup mudah dimengerti oleh pengguna awam.

## V. KESIMPULAN

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

- Media animasi interaktif dibutuhkan untuk menunjang kemajuan perkembangan pendidikan.
- Dengan adanya animasi interaktif ini proses penyampaian ilmu pengetahuan akan semakin baik, menarik dan menyenangkan.

Animasi ini ditujukan untuk siswa-siswi anak sekolah taman kanak-kanak dan umum. Karena mereka merupakan penerus bangsa dan agama, sehingga harus dikenalkan dan diberikan pemahaman tentang pentingnya belajar ilmu agama diantaranya Asmaul Husna.

## REFERENSI

- [1] Binanto, Iwan. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2010.
- [2] Hasanuddin. Pemrograman ActionScript dengan Flash 5 dan Aplikasinya. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2010.
- [3] Islandsript. Membuat Animasi Kartun dengan Macromedia Flash 8. Jakarta: Datakom Lintas Buana. 2008.
- [4] Juhaeri. Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran. Diambil dari: [http://ilmukomputer.org/pengantar-multimedia-untuk-media-pembelajaran-bagian-1 .pdf](http://ilmukomputer.org/pengantar-multimedia-untuk-media-pembelajaran-bagian-1.pdf). 2007.
- [5] Rizky, Soetam. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak (Software Reengineering). Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher. 2011.



Sri Ariyati. Tahun 2015 Lulus dari Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Bekasi, Saat ini bekerja di Rumah Qu'ran Prima Harapan Regency.



Titik Misriati, M.Kom. Tahun 2007 lulus dari Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Komputerisasi Akuntansi AMIK BSI Jakarta. Tahun 2010 lulus Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta dan tahun 2013 lulus dari Program Strata Dua (S2) Program Studi Magister Ilmu Komputer STMIK Nusa Mandiri Jakarta.

