

ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0 BERBASIS FLASH

Dadi Rosadi¹, Ridwan²
STMIK Mardira Indonesia, Bandung^{1,2}
Email: hdadirosadi@gmail.com¹

Abstract

This paper contains a description of the various media interactive learning which is based on research results in the CV. 4 Vision Media, Media interactive learning is a project for clients who request made interactive media on the CV. 4 Vision Media. In this interactive learning media processing software using Adobe Flash Professional CS6 as the main application and device support software other two are Adobe Photoshop and Corel Draw. Given this media interactive learning, teachers and students can be expected to correlate well to create a harmonious atmosphere between the two sides.

Keywords: media interactive learning

Abstrak

Tulisan ini berisi deskripsi dari berbagai media pembelajaran interaktif yang berdasarkan hasil penelitian di CV. 4 Visi Media, Media pembelajaran interaktif adalah sebuah proyek untuk klien yang meminta dibuat media interaktif pada CV. 4 Visi Media. Dalam perangkat lunak pengolah media pembelajaran interaktif ini menggunakan Adobe Flash Professional CS6 sebagai aplikasi dan perangkat utama dukungan perangkat lunak dua lainnya adalah Adobe Photoshop dan Corel Draw. Mengingat media pembelajaran interaktif ini, guru dan siswa dapat diharapkan berkorelasi dengan baik untuk menciptakan suasana yang harmonis antara kedua belah pihak.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini berkembang pesat. Seiring dengan itu secara tidak langsung mengubah pola pikir dan cara pandang manusia, termasuk dalam cara pembelajaran untuk memahami sesuatu. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sedangkan multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Peranan multimedia akan meningkatkan efisiensi, dan motivasi, memfasilitasi belajar eksperimental, dan memandu untuk belajar lebih baik.

Pengembangan animasi pembelajaran interaktif bisa memancing minat belajar terhadap materi pelajaran, sehingga dengan metode pembelajaran yang animatif ini diharapkan siswa bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Pembelajaran akan menggali kemampuan individual masyarakat serta menimbulkan daya tarik, disamping itu animasi pembelajaran interaktif merupakan sebuah tools yang efektif untuk mengajar karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang efektif digunakan dalam penguatan pada level-level yang sulit serta animatif.

Adapun permasalahan yang teridentifikasi adalah :

- a) Sulitnya memahami pemrograman Visual Basic yang di pelajari melalui buku atau modul oleh pelajar bagi seorang pemula..
- b) Bagaimana membuat suatu sarana multimedia pembelajaran yang bersifat animasi interaktif.

- c) Bagaimana memberikan suatu penyajian materi pembelajaran yang mudah dan menyenangkan bagi siswa.
- d) Bagaimana membuat media pembelajaran yang bersifat animasi interaktif dengan materi MS. Visual Basic 6.0 sebagai mata pelajaran nya berbasis flash

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah :

- 1) Untuk membuat siswa menjadi lebih antusias belajar.
- 2) Untuk menciptakan suasana baru ketika proses belajar mandiri.
- 3) Untuk meningkatkan kemampuan siswa pada proses pembelajaran mandiri.

KAJIAN TEORI

Media adalah sebuah alat yang berfungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Alim, 2012). Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Bentuk-bentuk stimulus dapat digunakan sebagai media antara lain hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau diam, tulisan dan suara yang direkam, kelima bentuk stimulus tersebut akan membantu pembelajar mempelajari hal-hal yang baru.

Menurut Setyosari & Sihkabudden ada lima pengelompokan kategori media pembelajaran yaitu :

- 1) Berdasarkan ciri fisik
Berdasarkan ciri fisik dan bentuknya, media pembelajaran

dapat dikelompokkan menjadi empat macam, yaitu :

- a) Media pembelajaran dua dimensi (2D)
 - b) Media pembelajaran tiga dimensi (3D),
 - c) Media pandang diam (*still picture*),
 - d) Media pandang gerak (*motion picture*),
- 2) Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga macam, yakni media visual, media audio, dan media audio-visual.
 - 3) Berdasarkan pengalaman belajar Menurut Edgar Dale mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh pembelajar.
 - 4) Berdasarkan penggunaan Penggolongan media berdasarkan enggunannya dapat di bagi dua kelompok yaitu media yang dikelompokkan berdasarkan jumlah pengguna dan berdasarkan cara penggunaannya

Media yang digunakan penulis adalah media visual yang mempunyai ciri fisik tiga dimensi (3D), dimana tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal.

PEMBAHASAN

Analisis dan Perancangan Sistem

Adapun analisis system aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis flash ialah sebagai berikut :

1. Saat user membuka aplikasi, maka user di berikan pilihan untuk melanjutkan atau tidak.

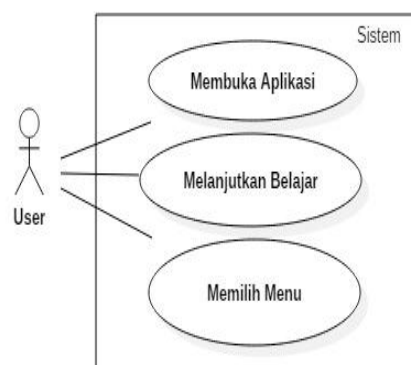
2. Saat user memilih untuk melanjutkan belajar, maka tampil menu utama dari aplikasi.
3. Saat user memilih salah satu menu dari sekian menu yang ada pada halaman menu utama, maka user diarahkan menuju setiap halaman yang di pilih.

1) Usecase Diagram

Usecase Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

Sebuah *use case* dapat meng-include fungsionalitas *use case* lain sebagai bagian proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa *use case* yang di-include akan di panggil setiap kali *use case* yang meng-include dieksekusi secara normal.

System Usecase menerangkan secara rinci aktifitas yang dilakukan pada *system*. *System Usecase* pada sistem yang diajukan adalah seperti gambar yang tampil di bawah ini:



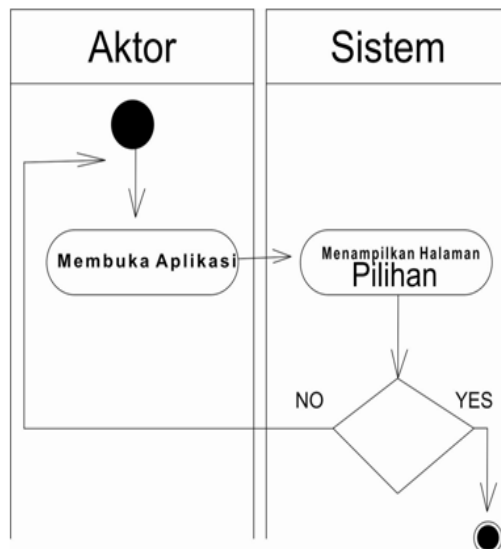
Gambar 1. Sistem Usecase

2) Skenario Membuka Aplikasi

Usecase	Membuka Aplikasi	
Actor	User	
Pre Condition	Sistem menampilkan halaman pilihan	
Post Condition	Sistem menampilkan halaman pilihan	
Main Flow of Event		
	Actor Action	Response System
	1. Memilih untuk lanjut belajar	2. Menampilkan halaman utama
Selection	1. Actor memilih menu utama 2. Actor memilih tombol keluar	

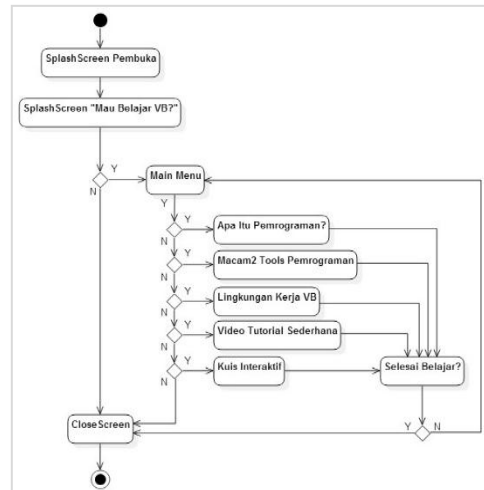
Gambar 2. Sistem Usecase

3) Diagram Sequence membuka Apl.



Gambar 3. Diagram Sequence

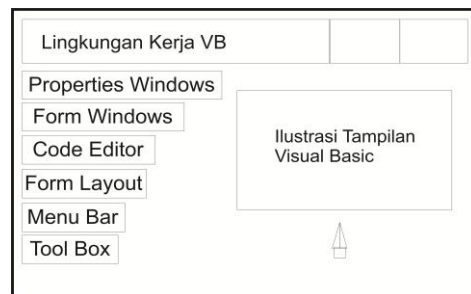
Adapun proses atau alur dari media animasi pembelajaran interaktif ini ialah sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram alur

4) Perancangan Interface

Perancangan Interface merupakan suatu rancangan tampak awal dari Aplikasi yang akan dibuat nantinya, berikut adalah tampilan dari rancangan antar Interface



Gambar 5. Perancangan Interface

Implementasi Sistem

Tahap implementasi dilakukan setelah analisis sistem dan perancangan (desain) sistem secara detail. Tahap ini merupakan tahap tahap untuk menerapkan system supaya dapat dioperasikan. Langkah-langkah dalam implementasi sistem yaitu menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi dan tindak lanjut dari implementasi.

Implementasi sistem merupakan suatu tahap yang dilakukan setelah sistem dianalisa dan dirancang secara detail,

tahap ini juga merupakan tahap menerapkan sistem untuk dioperasikan.

1) Pemilihan Hardware

Untuk menjalankan perangkat lunak dengan baik maka dibutuhkan spesifikasi *Hardware* minimum seperti dibawah ini:

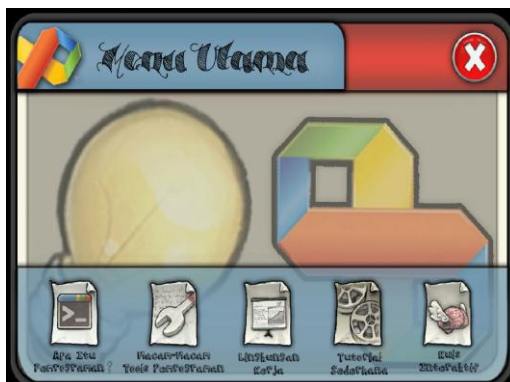
Tabel 1. Spesifikasi Hardware

Perangkat Keras	Keterangan
Hardisk	Min 5 Gigabyte
Memori	Min 128 MB
Monitor	1 Unit
Video card	Min 32 MB
Mouse	1 Unit
Keyboard	1 Unit

2) Penerapan Program Aplikasi



Gambar 6. Halaman Pembuka



Gambar 7. Halaman Menu Utama



Gambar 8. Halaman Lingkungan Kerja VB

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah :

1. Materi Pelajaran Visual Basic 6.0 yang disajikan lebih atraktif.
2. Media Pembelajaran Interaktif ini akan memudahkan seseorang untuk memahami Bahasa Pemograman Visual Basic 6.0
3. Untuk memulai dari Media Pembelajaran ini, pengguna tidak perlu melakukan kegiatan pemasangan. Karena media pembelajaran ini bisa di jalankan di media player yang sudah ada di perangkat komputer / laptop.

REFERENSI

- Al-Bahra Bin Ladjamudin, (2005), *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Deni Darmawan, – Kunkun Nur Fauzi, (2013), *Sistem Informasi Manajemen*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Fandy Tjiptono, Ph.D, (2008), *Service Manajemen Mewujudkan Layanan Prima*, Andi, Yogyakarta
- Jogianto HM, (2005), *Sistem Teknologi Informasi*, Andi, Yogyakarta
- Probowo Pudjo Widodo & Heriawati (2011), *“Menggunakan UML”*, Informatika Bandung
- Spuy, Rex van der. 2009. *Foundation Game Design with Flash*. California: Apress
- Steinmetz, Ralf., Nahratedt, Klara., *Multimedia: Computing, Communications & Applications*, Prentice Hall, 1995.
- Sadiman, dkk. (2002). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan* (edisi pertama, cetakan ke-10). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Webster, S., Yard, T., McSharry, S. 2008. *Foundation ActionScript 3.0 with Flash Cs3 and Flex*. California: Apress/