

Perancangan Aplikasi Game Dalam Pengenalan Pancasila Menggunakan Adobe Flash CS6

¹Susilo Tiadi Cahya, ²Syaiful Zuhri Harahap, ³Marnis Nasution, ⁴Muhammad Halmi Dar, ⁵Masrizal

^{1,4}Manajemen Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu
^{2,3,5}Sistem Informasi, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email: susilo2042018@gmail.com, syaifulzuhriharahap@gmail.com,
marnisnst@gmail.com, mhd.halmidar@gmail.com, masrizal120405@gmail.com

Corresponding Author: susilo2042018@gmail.com

Abstract

In this millennial era Citizenship Education is needed in order to guide children in the formation of good character, and foster the spirit of nationalism, mutual respect, tolerance, and also work together with each other, and the author made a Game application in the introduction of pancasila aims to increase the means, as well as the attention of children in knowing the basis of the Indonesian state, and increase knowledge. This Game application is designed using Adobe Flash CS6 software.

Keywords: Game, Animation, Pancasila, Adobe Flash CS6.

1. Pendahuluan

Didalam pendidikan di era globalisasi, jaman sudah berkembang dengan teknologi dan informasi yang dapat membantu serta mempermudah manusia dalam menyelesaikan suatu masalah di dunia pendidikan. Secara teori PKn dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi kognitif, afektif dan psikomotorik yang bersifat konfluen. Secara programatik PKn dirancang sebagai subjek pembelajaran yang mengusung nilai-nilai dan pengalaman belajar dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari (A. Muhibbin and B. Sumardjoko, 2016).

Pendidikan Kewarganegaraan di butuhkan agar menuntun anak-anak dalam pembentukan karakter yang baik, dan memupuk jiwa nasionalisme, saling menghargai, bertoleransi, dan juga bekerja sama antara satu dengan yang lainnya.

Penulis mengambil jurnal dalam pembahasan adalah dalam kamus bahasa Indonesia "game" diartikan sebagai permainan. Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak-anak hingga orang dewasa. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah yang tepat dan akurat. Dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincihan intelektual (intellectual playbilty game) sebagai arena keputusan dan aksi permainan (U. S. Ratulangi, 2017).

Dalam pembuatan aplikasi game ini terdapat proses-proses pembelajaran mengenal pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan dukungan tombol-tombol interaktif, gambar-gambar yang menarik serta audio untuk meningkatkan daya serap anak terhadap isi materi dan juga di lengkapi dengan latihan-latihan soal. Dengan adanya game animasi ini di harapkan membuat anak-anak merasa nyaman dalam belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan pengetahuan anak. Animasi adalah serangkaian gambar

yang bergerak serta merancang sebuah aplikasi yang dibuat dengan continue yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya (S. E. Hardayani and H. Herlawati, 2016).

2. Landasan Teori

Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk membina serta mengembangkan segenap potensi seseorang yang didiknya secara optimal. Pendidikan harus memfasilitasi tumbuh kembangnya sikap seseorang dalam kehidupan nyata.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pelajaran pokok yang harus ditanamkan sejak dini, yang harus dikuasai secara pengetahuan dan diterapkan secara tindakan. PKn juga mengajarkan nilai-nilai luhur landasan Negara Indonesia yakni Pancasila, yang harus diterapkan didalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan kewarganegaraan tidak hanya mendidik generasi muda menjadi warga yang cerdas dan sadar akan hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, akan tetapi juga membangun kesiapan menjadi warga dunia.

Rasa cinta tanah air, jiwa *patriotic*, semangat kebangsaan, kesetiakawanan sosial, kesadaran akan sejarah bangsa dan sikap menghargai jasa-jasa pahlawan bangsa harus tertuang pada lubuk hati bangsa Indonesia, semua itu telah terangkum didalam materi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Prilaku luhur, toleransi, menghargai sesama dan saling memahami harus menjadi sikap yang mendarah daging dan harus dilaksanakan dalam kehidupan, agar pelaksanaan hak dan kewajiban sebagai warga negara Indonesia yang cerdas dan mempunyai aklhak mulia sesuai dengan tuntutan agama bisa terwujud dengan baik (Ummu Aiman, 2018).

Pancasila

Pancasila sejak dulu diposisikan sebagai dasar Negara dan dijadikan pedoman hidup bangsa yang seharusnya sudah terpatri dihati setiap insan. Pancasila acapkali dianggap hanya sebagai sebuah falsafah yang simbolis sifatnya dan ini menjadikan satuan pendidikan menjadi penanggung jawab penguat pancasila.

Perwujudan masyarakat pancasila sejatinya dibangun melalui upaya penguatan karakter manusia pancasila dan harus dimulai sejak masa usia dini. Hal tersebut sangat penting, penanaman nilai memerlukan proses yang panjang dan tak semata menjadi tanggung jawab sekolah juga, akan tetapi juga tanggung jawab keluarga terutama orang tua. Karena seorang anak lebih banyak menghabiskan waktu dirumah. Mengingat pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah.

Pancasila merupakan dasar *falsafah* dan *ideology* Negara, diharapkan menjadi pandangan hidup bangsa Indonesia sebagai dasar pemersatu, lambang persatuan dan kesatuan serta sebagai pertahanan bangsa Indonesia. Pancasila berasal dari dua suka kata, panca berarti lima dan sila yang berarti dasar, artinya bahwa pancasila terdiri dari lima dasar yang dijadikan pandangan hidup bangsa Indonesia. Berikut teks pancasila beserta lambang pancasila :

Pancasila memiliki makna dimana setiap silanya memiliki nilai-nilai luhur. Pancasila sendiri dirancang dari hasil pengamatan Ir.Soekarno terhadap kehidupan pribadi bangsa Indonesia secara turun-menurun. Sebab itulah nilai-nilai pancasila harus diamalkan dengan baik oleh seluruh rakyat Indonesia untuk mejaga da mewarisi nilai leluhur.

Aplikasi

Didalam kamus komputer aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data yang biasanya berpacu pada sebuah *komputasi* yang diinginkan atau proses data yang diharapkan (Andi Juansyah : 2015).

Aplikasi digunakan pengguna *computer* untuk pemecahan masalah, biasanya aplikasi dipasang atau di gabungkan dengan suatu perangkat lunak atau *software* (Achmad Fikri Sallaby, Feri Hari Utami, Yode Arliando, 2015).

Game

Game merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk penyampaian sebuah tujuan, dan tujuan yang terdapat dalam *game* bermacam-macam jenis yaitu, pendidikan, simulasi dan pendidikan. *Game* sendiri sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu dalam bentuk permainan tradisional yang mana *game* selalu ada dan terus di gandrungi oleh kalangan disegala usia sehingga keberadaannya ditunggu sebagai pelepas rasa penat setelah seharian belajar ataupun bekerja. *Game* juga telah meng masa kecil seseorang sehingga bisa mengingatkan kembali masa kecilnya ketika *game* ini dimainkan. Di berbagai Negara mempunyai permainan tradisional tersendiri sesuai dengan budaya di Negara masing-masing. *Game* pada intinya sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif dan ada lawan. Selain klasifikasi *game*, terdapat beberapa jenis *platform* yang digunakan dalam pengembangan atau pengaplikasian *game*.

Animasi

Animasi ialah usaha unruk membuat suatu *presentasi statis* menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual yang memberikan kekuatan besar *multimedia* dan halaman *web* yang dibuat.

Multimedia

Multimedia merupakan gabungan antara seni, vidio, suara, animasi, gambar, dan juga teks yang di *manipulasi* secara *digital* dan dapat disampaikan dan dikontrol secara *interaktif*. Dalam ilmu komunikasi, *multimedia* bisa diartikan sebagai saluran, sarana penghubung dan alat-alat komunikasi.

Elemen-elemen yang ada di *multimedia* disatukan didalam aplikasi hingga membentuk satu kesatuan aplikasi yang harmonis.

Multimedia bisa diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk animasi, audio, teks, grafis, dan video.

Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar bagaimana memperoleh, memproses pengetahuan, keterampilan serta sikap.

Pengertian media pembelajaran ialah segala sesuatu berupa alat fisik yang mampu menyajikan pesan pesan serta membangkitkan anak-anak untuk belajar, contohnya buku, kaset ataupun film, sehingga mampu membantu mempermudah dalam penyampaian

materi kepada anak-anak sehingga mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Adobe Flash CS6

Adobe Flash adalah perangkat lunak yang dirilis oleh perusahaan Amerika Serikat, yaitu *Adobe System Incorporated* dimana *adobe flash* merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe flash CS6* merupakan salah satu perangkat lunak yang mampu mengerjakan hal-hal yang berkaitan dengan *multimedia* dan bisa dikombinasikan dengan program lain seperti untuk pembuatan *game*, *website*, persentasi, *banner* iklan dan berbagai pembuatan animasi, baik itu animasi kartun, animasi interaktif ataupun efek-efek animasi dan sebagainya. Berkas yang dihasilkan dari *software* ini mempunyai *file extension*, *SWF* yang mana file ini dapat diputar dipenjelajah web yang sudah dipasangi *Adobe Flash Player*.

Adobe Photoshop

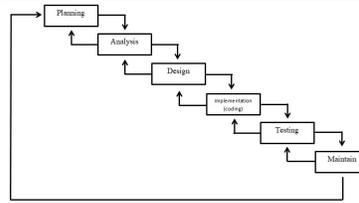
Adobe photoshop adalah salah satu *software* canggih yang dapat digunakan untuk membuat, memanipulasi tampilan, menyunting dan juga mengkoreksi warna agar memberikan efek yang bagus pada gambar ataupun photo. Hasil dari program *Adobe Photoshop* terbagi menjadi dua kelompok yaitu gambar vector dan bitmap. *Adobe Photoshop* merupakan perangkat lunak *grafis* berbasis *bitmap (pixel)*, yang digunakan untuk mengedit foto, membuat ilustrasi dan juga *design web*. Sehingga sering digunakan dipercetakan, biro arsitektur, *production house*, pabrik tekstil, studio foto, dan juga bidang yang berkaitan dengan Teknologi Informasi (Yovita Anum Prihantari : 2013).

Storyboard

Suparni mengemukakan didalam jurnalnya yang berjudul “Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini” *Storyboard* adalah rancangan umum dari sebuah aplikasi yang disusun secara berurutan berdasarkan layar demi layar serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, teks dan layar, akan tetapi harus mengikuti rancangan peta navigasi. *Storyboard* berguna untuk merancang antarmuka atau *interface* bagian dari program yang berhubungan atau berinteraksi langsung dengan *user*. *Interface* atau antarmuka ialah segala sesuatu yang muncul pada layar monitor *user* bertujuan agar program yang dihasilkan terlihat sederhana, juga tidak membingungkan, menarik dan mudah digunakan. Hal tersebut harus difikirkan oleh seseorang yang merancang program karena interaksi *user* dengan aplikasi harus melalui suatu antarmuka atau *interface*. *Storyboard* merupakan penggabungan gambar (*visual*) dan teks atau narasi yang terkoordinasi satu dengan yang lainnya. Seorang *storyboard* harus punya kepekaan terhadap gerak dan harus memiliki kewajiban untuk menghidupkan gambar mati agar dapat seolah-olah bergerak dengan gerakan, ekspresi dan bentuk yang mendukung suatu adegan animasi. Kepekaan terhadap gerak menjadi modal yang sangat penting untuk membuat *storyboard* dibandingkan kemampuan menggambar.

3. Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam membangun aplikasi *game* pengenalan pancasila ini adalah menggunakan model *SDLC (system development life cycle)* air terjun (*waterfall*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak (*software*) secara terurut.



Gambar 1. Model *SDLC waterfall*.

Sumber Gambar : W. S. D. Wahyu Nugraha, Muhamad Syarif, "PENERAPAN METODE SDLC WATERFALL DALAM SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS DESKTOP," J. Sist. Inf. Musirawas, vol. 03, no. June 2018, pp. 23–29, 2018, doi: 10.32767/jusim.v3i1.246.

Unified Modeling Language (UML)

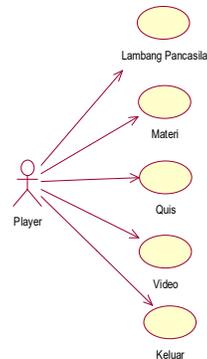
Unified Modeling Language (UML) bukanlah suatu proses melainkan bahasa pemodelan secara grafis untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak yang dibuat. Yang bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam lingkup sistem yang dibahas dan membahas hubungan antara sistem dengan subsistem maupun sistem lain diluarnya. *UML* juga dapat diartikan sebagai bahasa pemodelan yang berbentuk grafis yang digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan suatu sistem perangkat lunak.

4. Hasil Dan Analisa Metode Perancangan Aplikasi *Game*

Dalam proses ini penulis melakukan pembuatan aplikasi *game* dalam pengenalan pancasila ini menggunakan alat bantu untuk membuat perancangan dan desain dengan menggunakan *UML (Unified modeling language)*. perancangan menggunakan *UML* bisa memindahkan kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun dan dapat membuat perangkat lunak sesuai kebutuhan *user*.

Use Case Diagram

Use case diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara *user* dengan aplikasi *game* dalam pengenalan pancasila yang akan dibuat dan dijelaskan pada gambar dibawah ini :

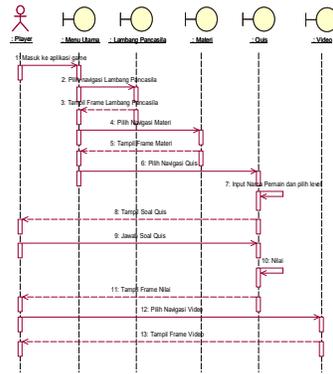


Gambar 2. *Use Case Diagram* Perancangan *Aplikasi Game* Dalam Pengenalan Pancasila

Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan skenario atau serangkaian langkah yang dilakukan sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh sistem dan menanggapi suatu peristiwa untuk menghasilkan *output* atau keluaran tertentu.

Sequence diagram Perancangan Aplikasi Game Dalam Pengenalan Pancasila dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



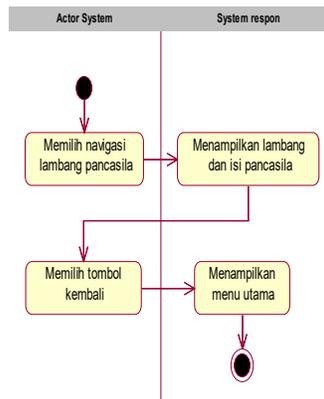
Gambar 3. *sequence diagram* Perancangan Aplikasi Game Dalam Pengenalan Pancasila

Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan aliran kerja atau *aktivitas* yang dapat dilakukan oleh sistem.

Berikut adalah menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh aplikasi *game* ini:

Activity diagram navigasi lambang pancasila

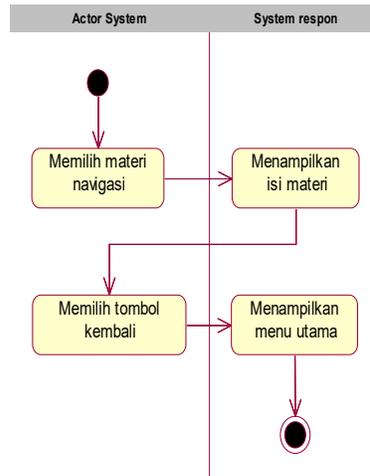


Gambar 4. *Activity Diagram Navigasi Lambang Pancasila*

Pada gambar 3.4 *Activity diagram navigasi lambang pancasila* menjelaskan bahwa:

1. User memilih *navigasi* lambang pancasila
2. Aplikasi *game* menampilkan lambang pancasila dan juga isi pancasila
3. User mengklik tombol kembali
4. Aplikasi kembali ke menu utama

Activity Diagram Navigasi Materi



Gambar 5. *Activity Diagram Navigasi Materi*

Setelah user masuk kedalam aplikasi *game* :

1. User bisa memilih materi
2. Aplikasi *game* menampilkan isi materi
3. User menekan tombol kembali
4. Aplikasi kembali ke menu utama

Activity diagram quiz

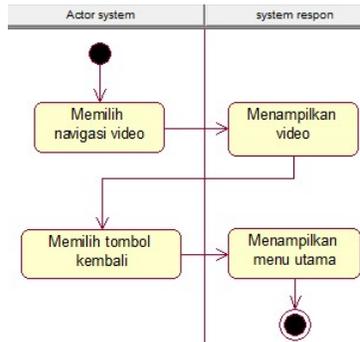


Gambar 6. *Activity diagram navigasi quiz*

Pada gambar 6 *Activity diagram navigasi quiz* menjelaskan bahwa:

1. Memilih *navigasi quiz*
2. Menampilkan tampilan awal *quiz*
3. Mengisi nama dan memilih *level*
4. Aplikasi *game* menampilkan soal
5. User menjawab pertanyaan atau soal yang sudah tersedia dalam aplikasi
6. Aplikasi *game* menampilkan hasil atau *score* yang sudah dijawab oleh *user*.

Activity Diagram tampilan video

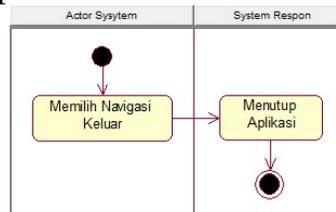


Gambar 7. *activity Diagram* navigasi video

Setelah user masuk kedalam aplikasi game :

1. User bisa memilih navigasi video
2. Aplikasi game menampilkan video
3. User menekan tombol kembali
4. Aplikasi kembali ke menu utama

3.2.3.5. *Activity Diagram* tampilan keluar

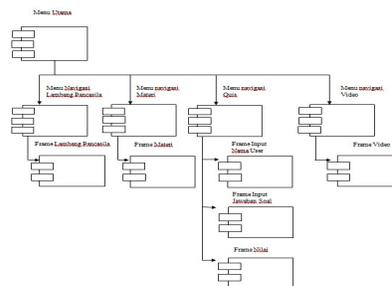


Gambar 8. *Activity Diagram* tampilan keluar

Pada gambar 8 *activity diagram* navigasi keluar menjelaskan bahwa:

1. User mengklik navigasi keluar
2. Sistem menutup aplikasi game

Component Diagram



Gambar 9. *Component Diagram* Aplikasi Game Dalam Pengenalan Pancasila

Pada gambar 9 *Component Diagram* Aplikasi Game Dalam Pengenalan Pancasila menjelaskan bahwa :

1. Menu didalam aplikasi game pengenalan pancasila terdapat beberapa navigasi
2. Di menu navigasi lambang pancasila hanya menampilkan di tiap-tiap makna lambang pancasila saja.

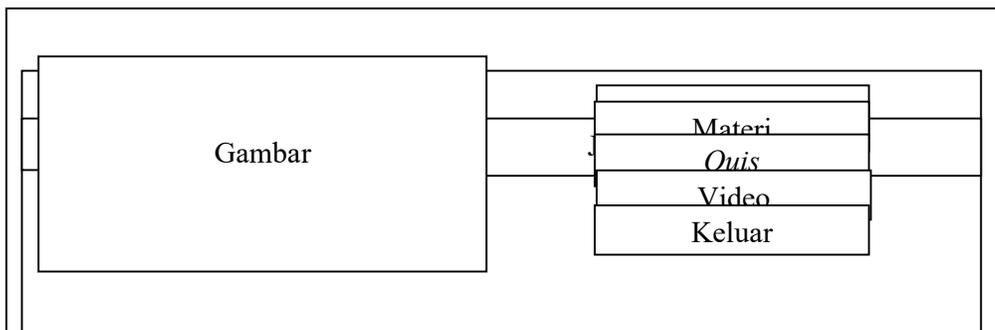
3. Di *menu navigasi materi* hanya menampilkan *materi* tentang lambang pancasila
4. *Menu navigasi quis* terdapat *frame* agar pemain bisa menginputkan nama, kemudian di *frame* berikutnya tampil soal yang akan dijawab oleh pemain dan hasil jawaban *quis* akan tertampil di *frame* nilai.
5. Di *menu navigasi video* hanya menampilkan video tentang pancasila.

Perancangan Tampilan

Salah satu kriteria terpenting dari sebuah antarmuka adalah adanya tampilan yang menarik. Seorang pengguna (*user*), apalagi pengguna baru, biasanya tertarik untuk mencoba sebuah program aplikasi dengan terlebih dahulu tertarik pada suatu tampilan yang ada dihadapan matanya.

Antar Muka Tampilan Menu Utama

Frame ini merupakan menu halaman utama, didalamnya terdapat lima tombol yaitu, tombol materi, tombol lambang pancasila, tombol *quis*, *tombol video* dan tombol keluar.



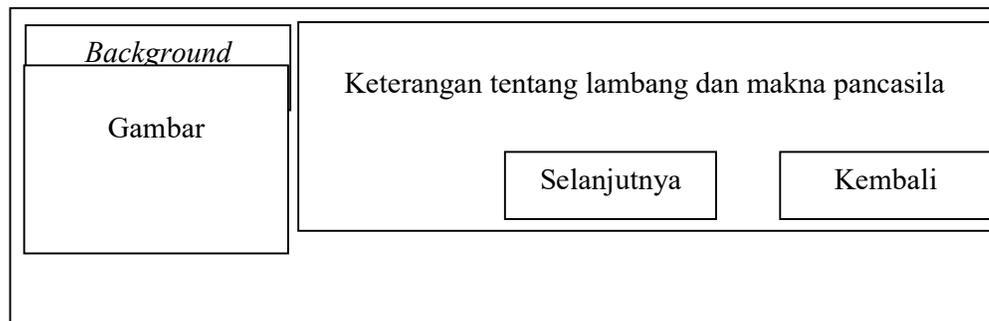
Gambar 10. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Utama Aplikasi *Game*

Antar muka *menu navigasi* lambang pancasila

Frame ini berisi tentang gambar lambang pancasila beserta penjelasan lambang pancasila.

Rancangan antar muka *menu navigasi* lambang pancasila *frame* pertama

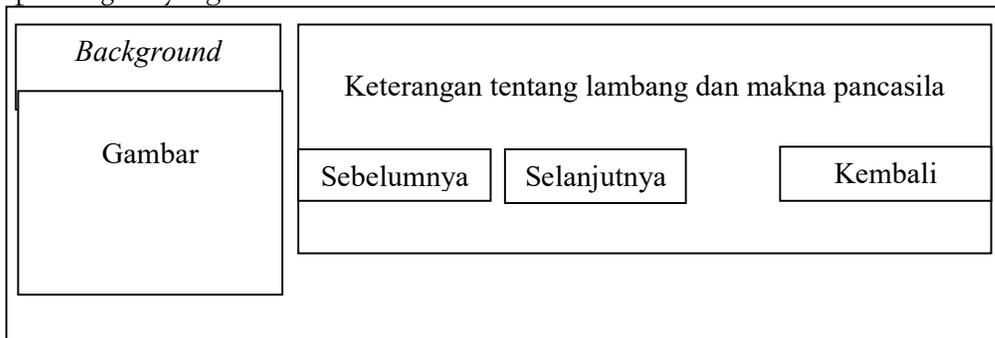
Dalam *frame* ini terdapat deskripsi dari lambang pancasila beserta makna pancasila dan juga terdapat *menu navigasi* tombol selanjutnya, jika di klik akan otomatis pindah ke *frame* berikutnya dan dengan menekan tombol kembali, otomatis akan beralih ke menu utama.



Gambar 11. Rancangan Antar Muka *Frame* Pertama Lambang Pancasila

Antar muka tampilan menu *navigasi* lambang pancasila *frame* berikutnya

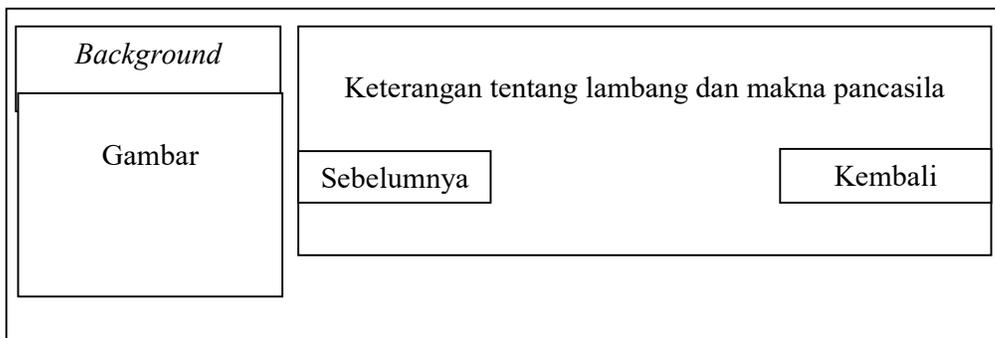
Dalam *frame* ini terdapat deskripsi dari lambang pancasila beserta makna pancasila dan juga terdapat menu *navigasi* tombol sebelumnya, berfungsi untuk kembali ke *frame* sebelumnya, kemudian ada tombol selanjutnya jika di klik akan otomatis pindah ke *frame* berikutnya dan dengan menekan tombol kembali, otomatis akan beralih ke menu utama. Rancangan antarmuka ini digunakan di *frame* kedua, ketiga, keempat dan kelima didalam aplikasi *game* yang akan dibuat.



Gambar 12. Rancangan antar muka tampilan *frame* lambang pancasila

Antar muka tampilan menu *navigasi* lambang pancasila *frame* terakhir

Dalam *frame* ini terdapat deskripsi dari lambang pancasila beserta arti dan juga terdapat menu *navigasi* tombol sebelumnya, yang mana berfungsi untuk kembali ke *frame* sebelumnya dan ada satu tombol kembali, jika diklik akan kembali ke menu utama.



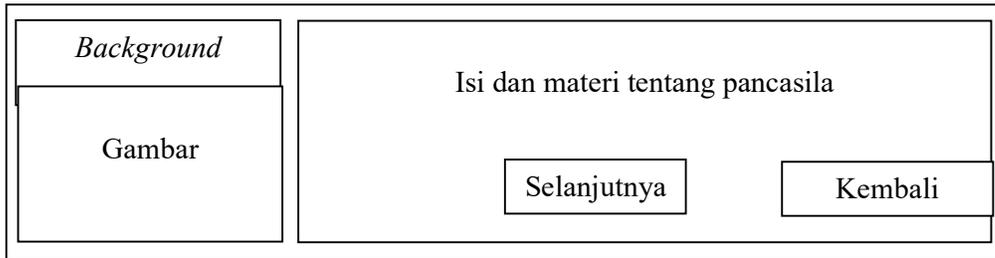
Gambar 13. Rancangan antar muka tampilan *frame* lambang pancasila

Antar muka tampilan menu *navigasi* materi

Dalam *frame* ini berisi materi-materi tentang pancasila yang mana ini akan menambah pengetahuan pengguna dan terdapat tiga tombol yaitu, tombol sebelumnya, tombol selanjutnya dan tombol kembali.

Rancangan antar muka menu *navigasi* materi *frame* pertama

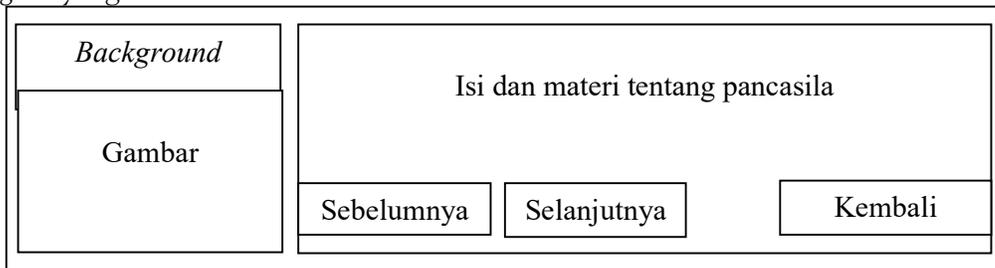
Dalam *frame* ini terdapat deskripsi Isi dan materi tentang pancasila dan juga terdapat menu *navigasi* tombol selanjutnya, jika di klik akan otomatis pindah ke *frame* berikutnya dan dengan menekan tombol kembali, otomatis akan beralih ke menu utama.



Gambar 14. Rancangan antar muka tampilan *frame* materi

Antar muka tampilan menu *navigasi* materi

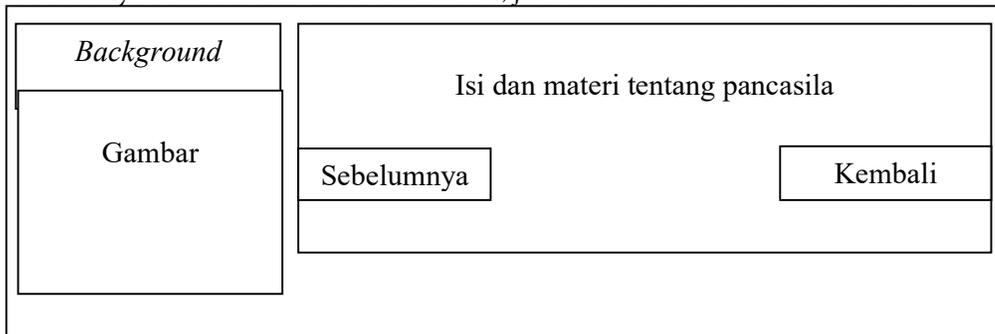
Dalam *frame* ini terdapat deskripsi dari isi dan materi tentang pancasila dan juga terdapat menu *navigasi* tombol sebelumnya, berfungsi untuk kembali ke *frame* sebelumnya, kemudian ada tombol selanjutnya jika di klik akan otomatis pindah ke *frame* berikutnya dan dengan menekan tombol kembali, otomatis akan beralih ke menu utama. Rancangan antarmuka ini digunakan di *frame* kedua, ketiga, keempat dan kelima didalam aplikasi *game* yang akan dibuat.



Gambar 15. Rancangan Antar Muka Tampilan *Frame Navigasi* Materi

Antar muka tampilan menu *navigasi* lambang pancasila *frame* terakhir

Dalam *frame* ini terdapat deskripsi dari isi dan materi tentang pancasila dan juga terdapat menu *navigasi* tombol sebelumnya, yang mana berfungsi untuk kembali ke *frame* sebelumnya dan ada satu tombol kembali, jika diklik akan kembali ke menu utama.



Gambar 16. Rancangan antar muka tampilan *frame navigasi* materi

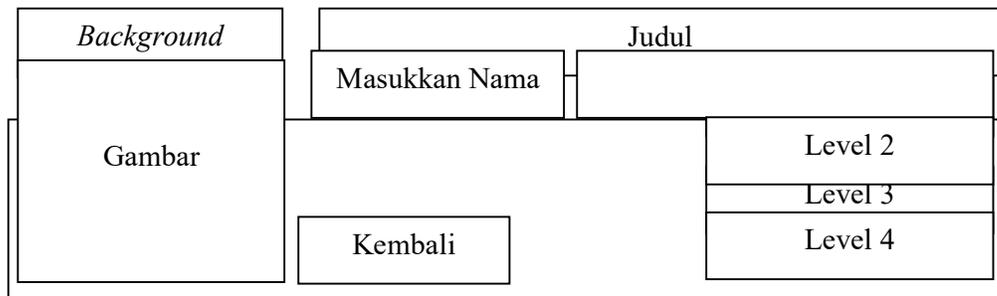
Antar muka menu *navigasi* *quis*

Pada *frame* ini menampilkan soal *game* dalam pengenalan pancasila, dimana pemain atau *player* diharuskan menjawab soal yang diberikan oleh *game*, sebelum menjawab soal

pemain diharuskan mengetik nama dan memilih *level* untuk bermain atau tombol kembali untuk kembali ke menu utama, setelah itu muncul soal-soal yg ditampilkan oleh *game* dan ketika pemain selesai menjawab soal-soal maka nilai akan muncul di *frame* hasil akan ditampilkan nilai keseluruhan yang didapat dari permainan.

Antarmuka tampilan awal *quis*

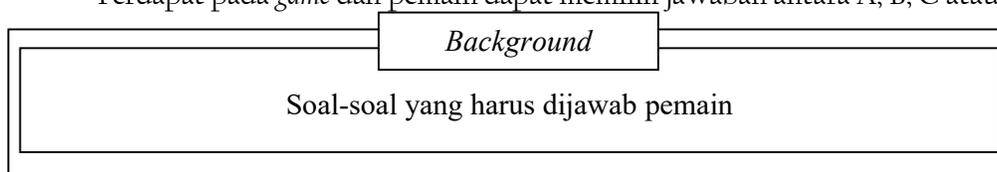
Dalam menjawab soal *player* atau pemain diharuskan memasukkan nama yang tersedia dikolom nama dan dalam tampilan awal *quis* terdapat 4 *level* yang mana pada masing-masing *level* mempunyai pertanyaan yang mana terdapat tingkatan kesulitan tersendiri.



Gambar 17. Antar Muka Tampilan Awal *Quis*

Antarmuka Soal-Soal *Quis*

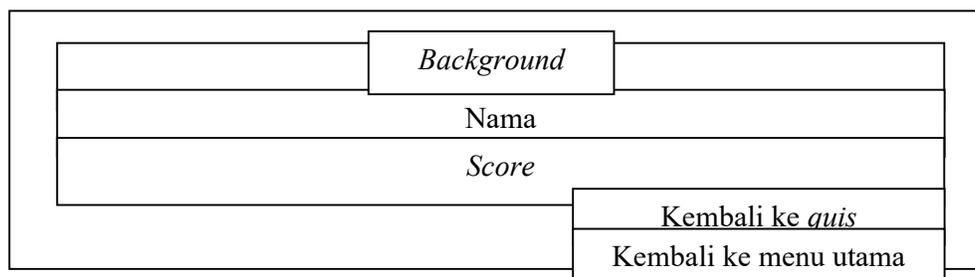
Soal-soal akan muncul secara otomatis apabila *player* menekan *level* yang t
 Terdapat pada *game* dan pemain dapat memilih jawaban antara A, B, C atau D.



Gambar 18. Tampilan antar muka soal-soal *quis*

Antarmuka Hasil *Quis*

Hasil *quis* akan tertampil otomatis apabila *player* selesai menjawab semua pertanyaan yang ditampilkan oleh *game*.



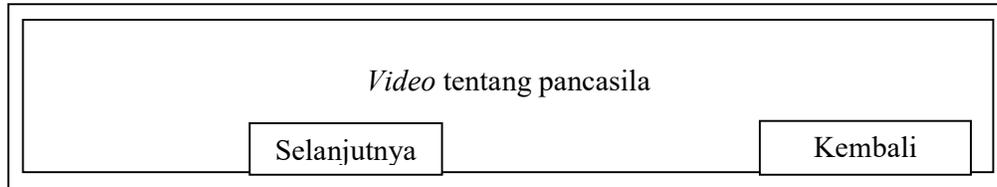
Gambar 19. Tampilan antar muka hasil *quis*

Antar Muka Tampilan Menu *Navigasi Video*

Aplikasi *game* yang akan dibuat menyajikan *video* yang berkaitan tentang pancasila, sehingga akan menambah pengetahuan *player* atau pemain yang menggunakan aplikasi *game* ini.

Antar Muka Tampilan *Frame* Pertama Navigasi *Video*

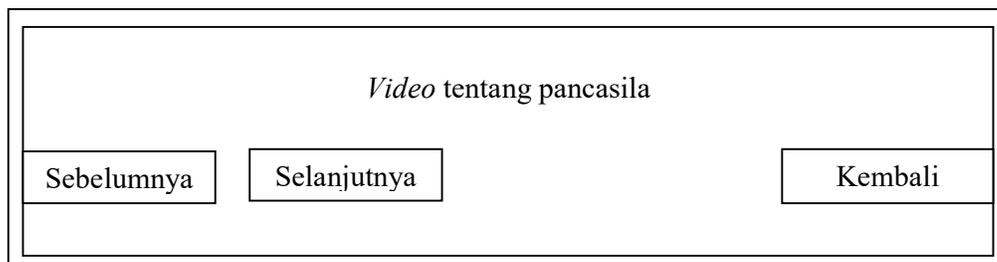
Pada *frame* pertama di dalam *navigasi video* terdapat tombol selanjutnya yang berfungsi untuk memindahkan ke *frame* berikutnya dan tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.



Gambar 20. Antar Muka Tampilan *Frame* Pertama Navigasi *Video*

b. Antar muka tampilan *frame* kedua navigasi *video*

Pada *frame* kedua yang terdapat dalam *navigasi video* terdapat tombol sebelumnya yang berfungsi untuk kembali ke *frame* pertama, tombol selanjutnya yang berfungsi untuk memindahkan ke *frame* berikutnya yaitu ke *frame* ketiga dan tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.



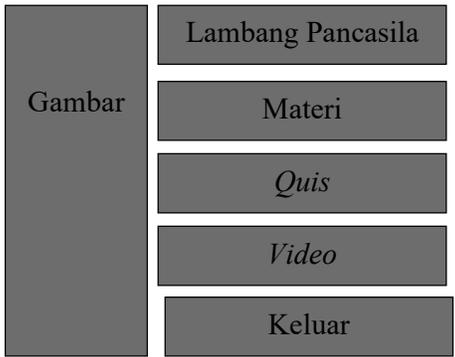
Gambar 21. Antar Muka Tampilan *Frame* Kedua Navigasi *Video*

Antar muka tampilan *frame* ketiga navigasi *video*

Pada *frame* ketiga yang ada dalam *navigasi video* terdapat tombol sebelumnya yang berfungsi untuk kembali ke *frame* kedua dan tombol kembali yang berfungsi untuk kembali ke menu utama.

Storyboard digunakan untuk mendeskripsikan rancangan aplikasi *game* yang akan dibuat, sehingga mempermudah dalam pembuatan aplikasi *game* saat menggambarkan tampilan untuk setiap prosesnya.

Tabel 1. *storyboard* menu utama.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam <i>frame</i> ini terdapat 5 tombol menu <i>navigasi</i> , yaitu <i>navigasi</i> materi, <i>navigasi</i> lambang pancasila, <i>navigasi</i> <i>quis</i> , <i>navigasi</i> <i>video</i> dan satu tombol <i>navigasi</i> keluar, yang bila diklik maka akan keluar dari aplikasi <i>game</i> tersebut.		<i>Instrumen music</i>

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan aplikasi sampai terbentuknya *Aplikasi Game* Dalam Pengenalan Pancasila, dapat diambil kesimpulan bahwa, pemain dapat memahami materi dan menjawab soal-soal *quis* yang ada pada *aplikasi* dan menambah pengetahuan tentang pancasila bagi pemain yang menjalankannya.

6. Daftar Pustaka

- A. F. Sallaby, F. H. Utami, and Y. Arliando, "Aplikasi Widget Berbasis Java," J. Media Infotama, vol. 11, no. 2, p. 172, 2015.
- A. Muhibbin and B. Sumardjoko, "Model pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis isu-isu kontroversial di media massa untuk meningkatkan sikap demokrasi mahasiswa dan implikasinya bagi masyarakat madani," J. Pendidik. Ilmu Sos., vol. 26, no. 1, pp. 1-10, 2016.
- Ansori, "Pengertian Component Diagram: Fungsi, Simbol, dan Contohnya," www.ansoriweb.com. [Online]. Available: <https://www.ansoriweb.com/2020/04/pengertian-component-diagram.html>.
- Asnawati, V. N. Sari, and C. Natalia, "Quis Interaktif Matematika Untuk Anak Sekolah Dasar," Media Infotama, vol. 12, no. 2, pp. 158-166, 2016.
- D. Wira, T. Putra, and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," vol. 7, no. 1, 2019.
- F. Arriani, "ORANG TUA SEBAGAI PENANAM NILAI PANCASILA UNTUK ANAK USIA DINI DI ERA DIGITAL," vol. 1, no. 2, pp. 60-68, 2019.
- J. Andi, "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted - Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android," J. Ilm. Komput. dan Inform., vol. 1, no. 1, pp. 1-8, 2015.
- K. T. Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker," J. Sist. Komput., vol. 5, no. 1, pp. 23-30, 2015.
- M. Ali Akbar Ritonga, Ibnu Rasyid Munthe, "Impelementation Of The Unfield Modeling Language Model In The Criminality Data Processing Information System," J. Mantik, vol. 4, no. 1, pp. 92-96, 2019.

- M. M. Steffi Adam, S.Kom., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam," *CBIS J.*, vol. 3 No 2, no. ISSN 2337-8794, pp. 78–90, 2015.
- M. T. Ade Bayu Septian, Naila Iffah Purwita, Tawarina Aprella Br Barus, Hetti Hidayati, S.Kom., M.T., Indra Azimi, S.T., "GARUDAKU : Aplikasi Pengenalan Pancasila untuk Anak Sekolah Dasar dengan Berbasis Multimedia GARUDAKU : Promoting Pancasila Application for Elementary School Students Based on Multimedia," vol. 4, no. 2, pp. 639–648, 2018.
- S. Ariyati and T. Misriati, "Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna," *J. Tek. Komput. Amik Bsi*, vol. II, no. 1, pp. 116–121, 2016.
- S. E. Hardayani and H. Herlawati, "Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Khas Pulau Indonesia Berbasis Android Pada Tk Kupu-Kupu Mungil Bekasi," *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 2, no. 1, pp. 9–21, 2016.
- Sri Rezeki, "Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 2, no. 4, pp. 856–864, 2018.
- Suendri, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)," *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018.
- Sujalwo and Sukirman, "Pengembangan Game Berbasis Komputer sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP," *Manaj. Pendidik.*, vol. 12, no. No. 2, pp. 239–247, 2017.
- Suparni, "Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini," *IJSE – Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 57–63, 2016.
- U. Aiman, "Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila dan Prestasi Belajar PKn dengan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Model Picture and Picture di MIN 2 Sleman," *Pendidik. Madrasah*, vol. 3, pp. 159–168, 2018.
- U. S. Ratulangi, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam," *J. Tek. Inform. Univ. Sam Ratulangi*, vol. 12, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.12.1.2017.17791.
- W. Steven, P. Metode, S. Waterfall, and D. Sistem, "PENERAPAN METODE SDLC WATERFALL DALAM SISTEM INFORMASI," no. June 2018, 2020, doi: 10.32767/jusim.v3i1.246.
- Y. A. Prihantari, "Media Pembelajaran Adobe Photoshop CS3 pada Sekolah Menengah Atas Kanisius Bharata Karanganyar," *Semin. Ris. Unggulan Nas. Inform. dan Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 49–54, 2013, doi: 10.1016/j.tra.2006.02.001.
- Y. Heriyanto, "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car," *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.
- Yunahar Herianto, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RENTAL MOBIL BERBASIS WEB PADA PT.APM RENT CAR," *Intra-Tech*, vol. 2, pp. 64–77, 2018, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Zakky, "Pengertian Implementasi Menurut Para Ahli, KBBI dan Secara Umum," www.ZonaReferensi.com, 2018. [Online]. Available: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-implementasi/>. [Accessed: 19-Jul-2020].