

## Animasi Interaktif Pengenalan Lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila

Hartono Darmawan<sup>1</sup>, Verra Sofica<sup>2,\*</sup>

<sup>1</sup> Manajemen Informatika; AMIK BSI Bekasi; Jl. Cut Mutia No. 88 Jawa Barat Indonesia, Telp: (021)82425634 Fax: (021)82426027; e-mail: [hr7.famous@gmail.com](mailto:hr7.famous@gmail.com)

<sup>2</sup> Teknik Informatika; STMIK Nusa Mandiri Jakarta; Jl. Damai No. 8 Warung Jati Barat (Margasatwa) Jakarta Selatan Indonesia, Telp, (021) 78839513 Fax. (021) 78839421; e-mail: [verra.vsc@bsi.ac.id](mailto:verra.vsc@bsi.ac.id)

\* Korespondensi: e-mail: [verra.vsc@bsi.ac.id](mailto:verra.vsc@bsi.ac.id)

Diterima: 13 Mei 2017; Review: 20 Mei 2017; Disetujui: 27 Mei 2017

Cara sitasi: Darmawan H, Sofica V. 2017. Animasi Interaktif Pengenalan Lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila. Information Management For Educators And Professionals. 1 (2): 135 – 144.

**Abstrak:** Modernisasi memiliki dampak positif dan negatif. Salah satu contoh dampak negatif yang jelas terlihat adalah mulai pudarnya nilai-nilai pancasila di kalangan remaja. Nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila kurang menjadi perhatian yang penting bagi kalangan remaja karena nilai-nilai pancasila dianggap kurang menarik untuk diterapkan, bahkan lebih parahnya lagi belakangan ini remaja semakin mengarah kepada paham barat yang identik dengan hidup bebas sebebas-bebasnya. dan mereka mereka seakan telah lupa memiliki dasar negara sendiri yaitu Pancasila. Pengenalan lambang negara Garuda Pancasila pada usia dini amat penting. Dengan menggunakan pembelajaran *audio visual* berupa animasi interaktif yang di dalamnya menyajikan sebuah *interface* yang menarik kepada masyarakat khususnya anak-anak sekolah dasar (kelas 4-6) sehingga dapat mengetahui kandungan, nilai-nilai serta sejarah dan ideologi pancasila dari Lambang Garuda Pancasila sejak dini.

**Kata kunci:** Animasi Interaktif, Lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila.

**Abstract:** Modernization has positive and negative effects. One example of the negative impact is clearly visible is started fading values of Pancasila among teenagers. The values contained in Pancasila less a concern that is important for adolescents because the values of Pancasila considered attractive enough to be applied, even worse these days more and more teens leads to understand western that is synonymous with free live freely. and they seemed to have forgotten their own basic state itself, namely Pancasila. The introduction of Garuda Pancasila symbol of the country at an early age is very important. By using audio-visual learning in the form of interactive animations in it presents an attractive interface to the public, especially the children of primary school (grades 4-6) so as to determine the content, values and history and ideology of Pancasila Pancasila Garuda Emblem early.

**Keywords:** *Interactive animations, Introduction State Coat Indonesia Garuda Pancasila.*

### 1. Pendahuluan

Sejak diundangkannya UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) terjadi gejolak baik di dunia pendidikan maupun di masyarakat. Karena UU tersebut tidak lagi memasukkan Pendidikan Pancasila sebagai kelompok mata pelajaran pengembangan kepribadian (MPK) di segala jalur, jenjang dan jenis pendidikan sehingga timbul kekhawatiran kondisi moral dan kepribadian bangsa Indonesia yang selama reformasi telah terjadi degradasi menjadi semakin tanpa arah.

Banyak kalangan melakukan upaya agar Pancasila sebagai ideologi bangsa

Indonesia mendapatkan perlindungan yang serius termasuk mengembalikan Pendidikan Pancasila masuk ke dalam kurikulum pendidikan dan disosialisasi di masyarakat dengan baik dan benar. Namun karena sudah merupakan keputusan lembaga yang berwenang yaitu DPR dan Eksekutif tentunya memerlukan waktu dan tenaga bahkan perjuangan karena keberadaan UU Sisdiknas merupakan produk situasi dan kondisi kejiwaan bangsa yang sedang mengalami hingar-bingar reformasi sekaligus globalisasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dibuat sebuah media pembelajaran *audio visual* berupa animasi interaktif yang di dalamnya menyajikan sebuah *interface* yang menarik kepada masyarakat khususnya anak-anak sekolah dasar (kelas 4-6) sehingga dapat mengetahui kandungan, nilai-nilai serta sejarah dan ideologi pancasila dari Lambang Garuda Pancasila sejak dini. Maksud dari penelitian ini adalah: 1). Membuat media sosialisasi yang interaktif tentang pengenalan lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila dan peran orang tua tentang pendidikan terhadap anaknya dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar menarik, mudah dipahami serta mudah dimengerti. 2). Memberikan gambaran serta penjelasan yang menarik tentang Garuda Pancasila terhadap anak.

#### 1.1. Sosialisasi

Menurut J.Veeger dalam Murdiyatomoko (2007:101), menyimpulkan bahwa: “Sosialisasi adalah suatu proses belajar mengajar. Melalui sosialisasi, individu belajar menjadi anggota masyarakat yang prosesnya tidak semata-mata mengajarkan pola-pola perilaku sosial kepada individu, tetapi juga individu tersebut mengembangkan dirinya atau melakukan proses pendewasaan diri.”

#### 1.2. Multimedia

Menurut Darma dkk (2009:1), menyimpulkan bahwa: multimedia ditinjau dari bahasanya, terdiri dari dua kata yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari *medium*, juga diartikan sebagai sarah, wadah atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi baik berbentuk kata-kata, gambar, musik, angka, atau tulisan tangan dimana dalam dunia komputer bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk digital.

#### 1.3. Animasi

Menurut Yudistira dan Adjie (2007:9), Animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara *continue* yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Menurut Zeembry dan Bunadi (2007:9), Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Kecepatan animasi biasanya diukur dalam fps (*frame per second*), yaitu banyaknya gambar yang ditampilkan dalam satu detik. Menurut Madcoms (2009:83) mengemukakan bahwa Animasi adalah suatu gerakan yang dihasilkan oleh proses manipulasi *visual*. Animasi merupakan perubahan gambar dalam setiap waktu.

1.4. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman yang bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *flash 5*. *Action Script* dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam animasi. *Action Script* pada *flash* awalnya memang sulit untuk dimengerti, namun jika sudah mengenalnya kita tidak bisa lepas dari *Action Script* karena sangat menyenangkan dan dapat membuat pekerjaan jauh lebih cepat dan mudah. Sumber: Madcoms (2011:2)

#### 1.5. Storyboard

Menurut Firdaus dkk (2012: 4) “*storyboard* merupakan pedoman dari aliran pekerjaan yang harus dilakukan”. Menurut Sugihartono dkk (2010: 76) *Storyboard* adalah suatu presentasi bergambar berbentuk semacam komik, biasanya berupa gambaran detail dari cerita yang sangat membantu produser untuk menggambarkan bagaimana hasil dari ide cerita tersebut secara keseluruhan. Sketsa-sketsa dari setiap adegan yang telah dilengkapi dengan dialog dan catatan-catatan lain yang penting.

Menurut Sugihartono dkk (2010: 76) fungsi *storyboard* Antara lain sebagai berikut:

1. Dapat dipakai untuk mendapaat persetujuan pembuat film (produser) dan sponsor sehingga diperoleh gambaran jelas.
2. *Storyboard* yang telah disetujui dapat dipakai sebagai pedoman pelaksanaan produksi.

#### 1.6. Testing Program

Pada tahap *testing* ini, pengujian menggunakan metode *blackbox*, dimana metode ini animasi dapat berfungsi dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan *user*. Pengujian *blackbox* di sini tidak memperhatikan unsur *intern* yang dibuat. Menurut Sukamto & Shalahuddin (2014:275), "yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan". Menurut Simarmata (2010:316) adalah sebagai berikut:

1. Pengujian Fungsional (*Functional Testing*)  
Pengujian dilakukan dalam bentuk tertulis untuk memeriksa apakah aplikasi berjalan seperti yang diharapkan. Pengujian fungsional meliputi seberapa baik system melaksanakan fungsinya, termasuk perintah-perintah pengguna, manipulasi data, pencarian dan proses bisnis, pengguna layar, dan integrasi.
2. Pengujian Tegangan (*Stress Testing*)  
Pengujian tegangan berkaitan dengan kualitas aplikasi di dalam lingkungan.
3. Pengujian Beban (*Load Testing*)  
Pada pengujian beban, aplikasi akan diuji dengan beban berat atau masukan, seperti yang terjadi pada pengujian situs web, untuk mengetahui apakah aplikasi/situs gagal atau kinerjanya menurun.
4. Pengujian Khusus (*ad-hoc testing*)  
Jenis pengujian ini dilakukan tanpa penciptaan rencana pengujian atau kasus pengujian. Salah satu penggunaan terbaik dari pengujian khusus adalah untuk penemuan. Pengujian ini membaca persyaratan atau spesifikasi (jika ada) jarang memberikan panduan yang jelas mengenai bagaimana sebuah program benar-benar bertindak, bahkan dokumentasi pengguna tidak menangkap "*look and feel*" dari sebuah program.
5. Pengujian Penyelidikan (*Exploratory Testing*)  
Pengujian penyelidikan mirip dengan pengujian khusus dan dilakukan untuk mempelajari/mencari aplikasi.
6. Pengujian Usability (*Usability Testing*)  
Pengujian usability adalah proses yang bekerja dengan pengguna akhir secara langsung maupun tidak langsung untuk menilai bagaimana pengguna merasakan paket perangkat lunak dan bagaimana mereka berinteraksi dengannya.
7. "Pengujian Asap" (*Smoke Testing*)  
Pengujian ini dilakukan untuk memeriksa apakah aplikasi tersebut sudah siap untuk pengujian yang lebih besar dan bekerja dengan baik tanpa cela sampai tingkat yang paling diharapkan.
8. Pengujian Pemulihan (*Recovery Testing*)  
pada dasarnya dilakukan untuk memeriksa seberapa cepat dan baiknya aplikasi bisa pulih terhadap semua jenis crash atau kegagalan hardware, masalah bencana, dan lain-lain.
9. Pengujian Volume (*Volume Testing*)  
Pengujian volume adalah pengujian sebuah sistem (baik perangkat keras dan perangkat lunak) untuk serangkaian pengujian dengan volume data yang diproses adalah subjek dari pengujian.
10. Pengujian Domain (*Domain Testing*)  
Pengujian domain merupakan penjelasan yang paling sering menjelaskan teknik pengujian.
11. Pengujian Skenario (*Scenario Testing*)  
Pengujian skenario adalah pengujian yang realistis, kredibel dan memotivasi *stakeholder*, tantangan untuk program dan mempermudah pengujian untuk melakukan evaluasi.
12. Pengujian Regresi (*Regression Testing*)  
Pengujian regresi adalah gaya pengujian yang berfokus pada pengujian ulang setelah ada perubahan. Pada pengujian regresi berorientasi risiko.
13. Penerimaan Pengguna (*User Acceptance*)  
Pada jenis pengujian ini, perangkat lunak akan diserahkan kepada pengguna untuk mengetahui apakah perangkat lunak memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan.

#### 14. Pengujian Alfa (*Alpha Testing*)

Pada jenis pengujian ini, pengguna akan diundang ke pusat pengembangan. Pengguna akan menggunakan aplikasi dan pengembang mencatat setiap masukan atau tindakan yang dilakukan oleh pengguna.

#### 15. Pengujian Beta (*Beta Testing*)

Pada jenis pengujian ini, perangkat lunak didistribusikan sebagai sebuah versi beta dengan pengguna yang menguji aplikasi di situs mereka. Pengecualian/cacat yang terjadi akan dilaporkan kepada pengembang.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

### A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* (Sommerville, 2011:31) yang terbagi menjadi 3 tahapan, yaitu :

#### 1. Analisis Kebutuhan dan Definisi

sebagai suatu proses formal untuk menentukan jarak atau kesenjangan antara keluaran dan dampak yang nyata dengan keluaran dan dampak yang diinginkan, kemudian menempatkan deretan kesenjangan ini dalam skala prioritas, lalu memilih hal yang paling penting untuk diselesaikan masalahnya.

#### 2. Sistem dan Desain Perangkat Lunak

Proses yang berkelanjutan dari analisa dan didalamnya melakukan identifikasi hasil analisa serta menghasilkan konsep dasar untuk kepentingan pengembangan perangkat lunak. Yang hubungannya secara *interface* terhadap *user*.

#### 3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya. Untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk yang sedang diuji.

### B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk penelitian ini adalah :

#### 1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Dalam metode ini penulis melakukan pengamatan objek penelitian secara langsung terhadap aplikasi sejenis baik melalui media *online* ataupun aplikasi kerabat serta sahabat sebagai bahan referensi untuk mendapatkan hasil yang terbaik sesuai dengan materi yang dibahas.

#### 2. Wawancara (*Interview*)

Dalam metode ini penulis melakukan kegiatan wawancara secara langsung terhadap responden Pelajar kelas 4 SD terkait dengan topik penelitian.

#### 3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Yaitu dilakukan dengan mempelajari dan membaca buku-buku ilmiah.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Identifikasi dan analisis kebutuhan pemakai dijadikan acuan untuk merancang animasi interaktif yang diharapkan dapat menjadi media sosialisasi pengenalan lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila. Analisa kebutuhan yang penulis buat adalah:

### 1. Pengertian ideologi pancasila

Ideologi Pancasila merupakan nilai-nilai luhur budaya dan religius bagi bangsa Indonesia. Pancasila berkedudukan sebagai ideologi negara atau bangsa jadi pengertian ideologi pancasila adalah kumpulan nilai/norma yang berdasarkan sila-sila pancasila. Pancasila sebagai ideologi negara dan bangsa Indonesia yang merupakan pandangan hidup seluruh rakyat Indonesia.

### 2. Bahaya pengabaian nilai-nilai pancasila pada anak-anak

Sekarang ini banyak pelajar-pelajar dan generasi muda yang moralnya rusak karena berbagai hal yang mempengaruhi mereka mulai dari teman bergaul, media elektronik yang semain canggih, narkoba, minuman keras, dan hal-hal negatif lain yang dapat mempengaruhi mereka. Mereka juga gemar melakukan tindak-tanduk kriminal, apalagi yang

namanya, seakan-akan itu sudah menjadi kebudayaan bagi pelajar Indonesia. Keadaan yang demikian itu sangat memprihatinkan dan perlu perhatian khusus karena mereka adalah generasi penerus bangsa yang akan meneruskan perjuangan-perjuangan generasi tua membangun bangsa Indonesia ini. Tapi apa jadinya jika sebelum tiba waktu mereka untuk turut serta dalam pembangunan bangsa ini, akhlak dan moral mereka sudah bobrok dan rusak. Mungkinkah Indonesia kita akan maju jika generasi penerusnya tak bermoral? Tentu tidak. Untuk itu perlu pembenahan-pembenahan agar generasi penerus yang mendatang memiliki akhlak dan moral yang baik.

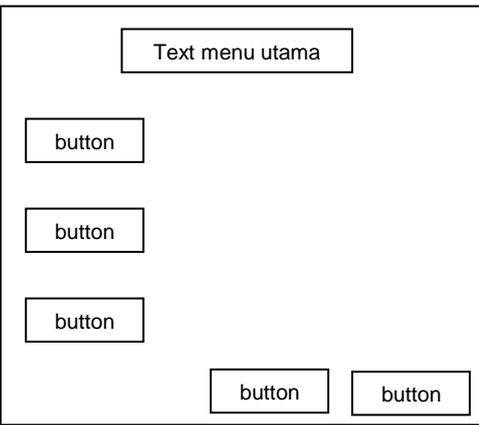
Pengabaian ideologi pancasila dapat dicegah apabila masyarakat dan orang tua bersama-sama mau memahami dan peduli akan bahaya yang dapat ditimbulkan, dengan upaya mencegahnya sejak usia dini.

3. Pencegahan Pengabaian ideologi pancasilan pada usia dini
  - a. Melalui pelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan atau Pendidikan Pancasila
  - b. Melalui nasihat Guru
  - c. Memberikan contoh sikap-sikap yang mencerminkan nilai-nilai pancasila
  - d. Melatih siswa-siswi untuk rajin beribadah
  - e. Siswa-siswi diajak dan dilatih membudayakan 3s (senyum,salam,sapa)

Oleh karena itu, Penulis memanfaatkan teknologi yang sudah ada dan berkembang luas saat ini untuk membantu sosialisasi pengenalan lambang negara Indonesia garuda pancasila, terutama untuk siswa dan siswi Sekolah Dasar. Metode teknologi yang dapat digunakan oleh para pendidik dalam proses penyampaian berupa metode pembelajaran berbasis animasi interaktif. Dengan metode animasi interaktif ini siswa dan siswi bisa melakukan pembelajaran tentang lambang garuda pancasila di manapun dan kapanpun, karena animasi interaktif ini sudah terdapat *audio* suara yang dapat berperan sebagai pengganti pembimbing dalam menjelaskan materi pembahasan yang ada. Pembuatan animasi interaktif ini dirancang semenarik mungkin agar para siswa-siswi tertarik dan lebih termotivasi dalam memahami informasi yang disampaikan atau yang disediakan oleh animasi interaktif tersebut.

### 3.1. Rancangan Storyboard

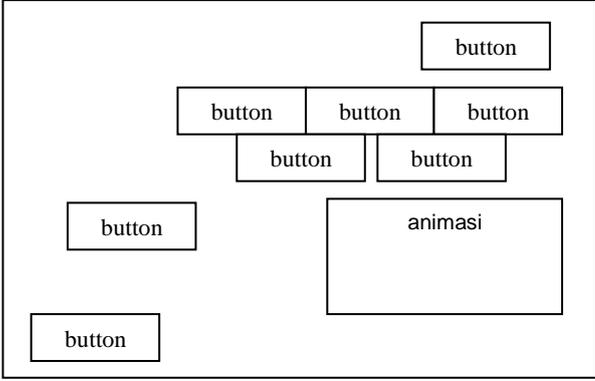
#### a. Storyboard Menu Utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam <i>frame</i> ini terdapat 1 text menu utama dan 5 tombol button,</p>		<p>Musik: menu indo.wav</p>

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 1. Storyboard Menu Utama

b. *Storyboard* Pancasila

VISUAL	SKETSA	AUDIO
<p>Dalam <i>frame</i> ini terdapat 1 animasi dan 8 tombol <i>button</i>.</p>	 <p>The sketch shows a central area with 8 rectangular boxes labeled 'button' and one larger box labeled 'animasi'. The buttons are arranged in a grid-like pattern: one at the top right, three in a row in the middle, two below them, one on the left, and one at the bottom left. The 'animasi' box is on the right side.</p>	<p>Musik: Garuda.wav</p>

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 2. *Storyboard* Pancasila

### 3.2. Hasil Implementasi Rancangan Antar Muka

#### a. Tampilan Menu Pancasila

Tampilan menu pancasila ini berisi teks penjelasan beserta 6 tombol menu yaitu: Sila ke-1, Sila ke -2, Sila ke -3, Sila ke -4, Sila ke -5 dan 2 tombol navigasi tombol menu yaitu Keluar dan Home seperti pada Gambar 3.



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 3. Tampilan Menu Pancasila

#### b. Tampilan Menu Sejarah

Tampilan menu sejarah ini berisi teks pengertian dan 10 tombol pilihan dan 2 tombol navigasi dapat dilihat pada Gambar 4.



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 4. Tampilan Menu Sejarah

c. Tampilan Evaluasi

Pada halaman menu ini, terdapat sebuah pertanyaan dan 3 buah tombol jawaban. Pada akhir soal akan tampil nilai akhir dan juga tombol untuk kembali ke menu utama dapat dilihat pada Gambar 5.



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 5. Tampilan Menu Evaluasi

d. Tampilan Menu Petunjuk

Tampilan Tampilan menu petunjuk ini berisi tentang cara penggunaan program yang dapat dilihat pada Gambar 6.

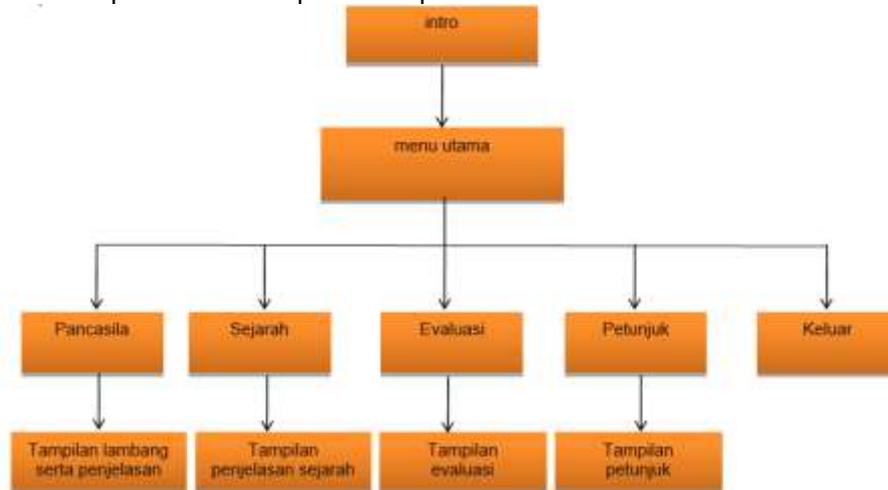


Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 6. Tampilan Menu Petunjuk

e. Tampilan Alur Utama

Alur utama dari penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 7. Alur Utama Animasi Interaktif Pengenalan Lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila

### 3.3. Testing Program/Blackbox Testing

a. Hasil *Blackbox Testing* pada Menu Utama

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan *blackbox testing* yang focus terhadap proses masukan dan proses keluaran program. Pengujian dilakukan dalam bentuk tertulis untuk memeriksa apakah aplikasi berjalan seperti yang diharapkan.

1. Hasil *Blackbox Testing* pada Menu Utama dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 1. Hasil Blackbox Testing pada Menu Utama

INPUT	PROSES	OUTPUT	VALIDASI
Tombol "Pancasila"	on (release) { gotoAndPlay ("pancasila",1) ;}	Halaman Pancasila	Sesuai
Tombol "Sejarah"	on (release) { gotoAndPlay ("sejarah",1) ;}	Halaman Sejarah	Sesuai
Tombol "Evaluasi"	on (release) { gotoAndPlay ("evaluasi",1) ;}	Halaman Evaluasi	Sesuai
Tombol "Keluar"	on(release){ fsccommand("quit");}	Keluar Program	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

2. Hasil *Blackbox Testing* pada Menu Pancasila dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 4. Hasil *Blackbox Testing* pada Menu Pancasila

INPUT	PROSES	OUTPUT	VALIDASI
Tombol "sila ke 1"	on(release){ gotoAndPlay(2)}	Penjelasan	Sesuai
Tombol "sila ke 2"	on(release){ gotoAndPlay(3)}	Penjelasan	Sesuai
Tombol "sila ke 3"	on(release){ gotoAndPlay(4)}	Penjelasan	Sesuai
Tombol "sila ke 4"	on(release){ gotoAndPlay(5)}	Penjelasan	Sesuai
Tombol "sila ke 5"	on(release){ gotoAndPlay(6)}	Penjelasan	Sesuai

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

**3.4. Evaluasi Aplikasi Animasi Interaktif Pengenalan Lambang Negara Indonesia Garuda Pancasila**

Untuk mengetahui lebih lanjut penilaian dari pengguna atau *user* terhadap animasi yang telah dibuat, penulis menggunakan metode *questioner* langsung dengan responden yang dapat mewakili pengguna. Penulis mengambil narasumber sebanyak 10 (sepuluh) murid sd untuk *questioner* yang terdiri dari 10 pertanyaan. Berikut ini adalah rincian item-item *questioner* untuk responden seperti pada Tabel 5.

Tabel 3. Kuesioner Animasi Interaktif

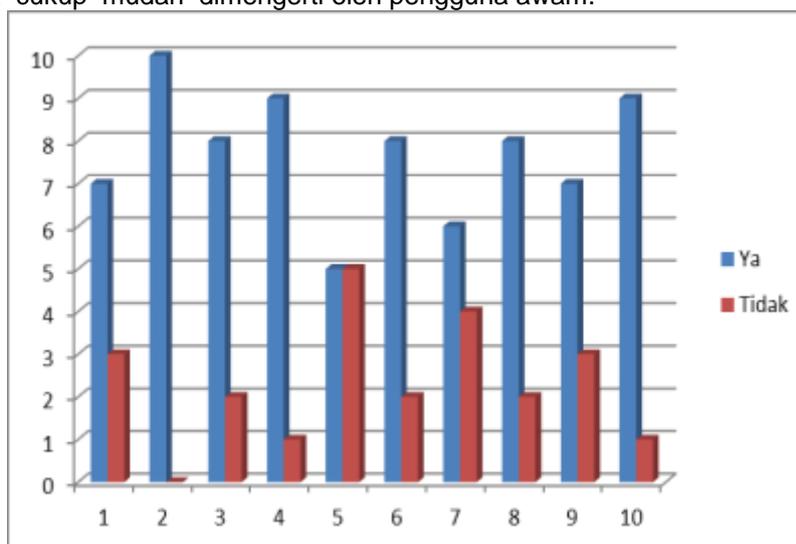
Nama :  
Tanggal :

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi ini menarik?		
2	Apakah dengan aplikasi ini pengguna sudah mengetahui tentang pancasila?		
3	Apakah dengan aplikasi ini pengguna sudah mengetahui makna dari pancasila?		
4	Apakah dengan aplikasi ini pengguna sudah mengetahui tentang lambing dari garuda pancasila?		
5	Apakah aplikasi ini membantu pengguna untuk lebih termotifasi dan fokus dalam memahami materi ?		
6	Apakah suara di dalam animasi ini terdengar jelas ?		
7	Apakah gambar animasi yang ada pada aplikasi ini menarik bagi pengguna ?		
8	Apakah setiap fitur yang terdapat pada aplikasi ini berjalan dengan baik?		
9	Apakah kalimat yang di gunakan di aplikasi ini mudah dimengerti ?		
10	Apakah pengguna berminat mencoba aplikasi ini kembali ?		

Ket: beri tanda centang ( √ ) pada jawaban yang dipilih

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Pada Grafik 1. menunjukkan hasil *questioner* yang telah disebar ke responden dan grafik di bawah dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah mampu digunakan untuk membantu pengguna dalam pemecahan masalah yang dihadapinya. Selain itu penggunaan aplikasi tersebut juga cukup mudah dimengerti oleh pengguna awam.



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Grafik 1. Hasil Kuesioner Animasi Interaktif Pengenalan Lambang Negara Garuda Pancasila

#### 4. Kesimpulan

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam penelitian, maka dapat diambil kesimpulan beberapa hal sebagai berikut.

1. Aplikasi animasi multimedia ini sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran karena animasi ini dapat digunakan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dimana di dalamnya terdapat informasi yang berguna untuk mengenal lambang negara Indonesia Garuda Pancasila.
2. Menurut kajian Psikologi Umum, usia anak yang paling efektif dalam melakukan pendidikan dan menanamkan karakter tertentu adalah usia enam sampai sepuluh tahun atau setara dengan usia anak siswa Sekolah Dasar. Dalam rentang usia tersebut setiap pengalaman dan kejadian-kejadian yang pernah dialaminya akan menentukan bagaimana perkembangan si anak selanjutnya atau dapat dikatakan usia tersebut adalah fondasi bagi masa depan anak. Apabila fondasi yang ditanam pada si anak adalah karakter-karakter yang baik maka secara otomatis karakter-karakter itu akan tetap melekat dalam diri anak dalam setiap proses pendewasaannya.
3. Aplikasi ini dapat menambah pengetahuan mengenai pengenalan lambang negara Indonesia Garuda Pancasila. Mengetahui apa saja contoh, penyebab, serta cara mencegahnya.

#### Referensi

- Darma, Jarot S, Ananda S. 2009. Buku Pintar Menguasai Multimedia. Jakarta: MediaKita.
- Firdaus, Septiana, Damiri DJ, Tresnawati D. 2012. Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif *Company Profile Generic*. ISSN : 2302-7339 Vol. 01 No. 09: 1-10  
Diambil dari: <http://sttgarut.ac.id/jurnal/index.php/algorithm/article/view/10/10>  
(20 Januari 2015)
- Madcoms. 2011. *Adobe Flash CS5 Professional* untuk pemula. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Madcoms. 2009. Panduan Lengkap *Editing Video Dengan Adobe Premiere Pro*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Murdiyatomoko J. 2007. *Sosiologi Memahami Dan Mengkaji Masyarakat untuk kelas X*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Simarmata J. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Sommerville I. 2011. *Software Engineering Ninth Edition*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Sukanto AR, Shalahuddin M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Yudistira, Adjie B. 2007. *3D Studio Max 9.0*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Zeembry, Bunadi S. 2007. *Membuat Animasi Kartu Ucapan Dengan Flash 8*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.