

Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 Berbasis Adobe Flash CS6

Ari Nurul Alfian ^{1*}, Endang Retnoningsih ²

¹ Manajemen Informatika; Universitas Bina Insani; Jl. Siliwangi No.6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia, Telp. (021)824 36 886 / (021)824 36 996. Fax. (021)824 009 24; e-mail: arin@binainsani.ac.id

² Sistem Informasi; Universitas Bina Insani; Jl. Siliwangi No.6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia; Telp. (021) 82436886 / (021) 82436996; e-mail: endang.retnoningsih@binainsani.ac.id

* Korespondensi: e-mail: arin@binainsani.ac.id

Diterima: 17 Mei 2020; Review: 25 Mei 2020; Disetujui: 30 Mei 2020

Cara sitasi: Alfian AN, Retnoningsih E. 2020. Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 Berbasis Adobe Flash CS6. Information System for Educators and Professionals. 4 (2): 198 – 207.

Abstrak: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang elektronik, komputer dan informatika memungkinkan orang untuk mengembangkan aplikasi multimedia termasuk media pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan pada pengembangan media pembelajaran Adobe Flash CS6 mengenai pengenalan dan pencegahan COVID-19. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran dan uji penerimaan (*user acceptance test*). Aplikasi yang dikembangkan memiliki fitur yang berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa mengenal COVID-19 dan pencegahannya sehingga dapat diterapkan pada kegiatan sehari-hari pada masa pandemic COVID-19 ini. Program aplikasi telah diuji pada komputer yang berbeda dan juga diuji kepada guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program aplikasi ini dapat bekerja dengan sangat baik di perangkat yang berbeda dan sebagian 81.5% responden memberikan penilaian bahwa program aplikasi memuaskan untuk digunakan dalam pengenalan dan pencegahan COVID-19 untuk siswa.

Kata kunci: Adobe Flash CS6, COVID-19, media pembelajaran, multimedia, *user acceptance test*.

Abstract: The development of science and technology in the fields of electronics, computers and informatics enables people to develop multimedia applications including learning media. Research has been carried out on developing Adobe Flash CS6 learning media regarding the introduction and prevention of COVID-19. The purpose of this study is to design and develop learning media and user acceptance tests. The developed application has features that are useful for increasing the ability of students to know COVID-19 and its prevention so that it can be applied to daily activities during the COVID-19 pandemic. Application programs have been tested on different computers and also tested on teachers and students. The results show that this application program can work very well on different devices and most respondents 81.5%, in general, say that the application program is satisfactory for use in the imposition and prevention of COVID-19 for students.

Keywords: Adobe Flash CS6, COVID-19, learning media, multimedia, *user acceptance test*.

1. Pendahuluan

COVID-19 telah dinyatakan sebagai pandemi dunia oleh WHO dan juga telah dinyatakan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana melalui Keputusan Nomor 9 A

Tahun 2020 diperpanjang melalui Keputusan Nomor 13 A tahun 2020 sebagai Status Keadaan Tertentu Darurat Bencana Wabah Penyakit Akibat Virus Corona di Indonesia. Selanjutnya dikarenakan peningkatan kasus dan meluas antar wilayah, Pemerintah menerbitkan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Nasional Berskala Besar dalam Rangka percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19), dan Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 yang menetapkan Status Kedaruratan Kesehatan Masyarakat, kemudian diperbaharui dengan Keputusan Presiden Nomor 12 Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) Sebagai Bencana Nasional [1]. *World Health Organization* memberi nama virus baru tersebut *Severe acute respiratory syndrome coronavirus-2* (SARS-CoV-2) dan nama penyakitnya sebagai *Coronavirus disease 2019 (COVID-19)* [1].

Di Indonesia, berdasarkan data www.covid19.go.id per 13 Juni 2020, terdapat 13.776 terkonfirmasi, positif 37.420 dan 2.091 meninggal atau sebesar 17,9%. Biasanya gejala pada anak ringan sehingga memiliki kemungkinan sebagai carrier [2]. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, sarana pembelajaran dapat dilakukan menggunakan perangkat multimedia baik berupa *personal computer* (PC), atau *laptop*. Aplikasi multimedia yang difungsikan sebagai pendamping buku teks dalam pembelajaran ternyata mampu meningkatkan minat siswa yang pada akhirnya mampu meningkatkan pemahaman siswa, apabila dibandingkan dengan hanya menggunakan buku teks saja contohnya adalah program aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan profesi berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash CS6 [3]. Beberapa aktivitas seperti game, periklanan yang dilakukan manusia dilayani oleh perangkat lunak [4].

Media sebagai perantara pesan dari pengirim untuk penerima [5]. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan [6]. Kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, memberikan perangsang belajar yang sama, menyamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama [7].

Penggunaan model media pembelajaran yang memerlukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) untuk saat ini menjadi sesuatu yang penting untuk diberikan [8]. Salah satu perangkat lunak yang sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran interaktif ini adalah Adobe Flash CS6 yang memiliki seluruh elemen multimedia agar nantinya dapat digunakan secara maksimal untuk meningkatkan proses pembelajaran serta prestasi siswa. Adobe Flash CS6 merupakan sebuah program yang ditujukan untuk membuat animasi, desain web, aplikasi, game, cd dan media presentasi maupun pembelajaran interaktif yang mampu mengolah teks serta objek dengan efek tiga dimensi sehingga hasilnya lebih menarik [9].

Program aplikasi multimedia pengenalan dan pencegahan COVID-19 masih belum banyak mendapatkan perhatian dari peneliti. Indikasinya adalah belum banyaknya hasil-hasil penelitian dalam publikasi ilmiah baik jurnal maupun seminar nasional. Beberapa publikasi mengenai pengembangan program aplikasi untuk pengenalan dan pencegahan COVID-19 hanya berupa pedoman yang diterbitkan Kemenkes RI [10]. Dari hasil investigasi peneliti terhadap pedoman tersebut dapat diketahui bahwa pada tanggal 11 Maret 2020, WHO sudah menetapkan COVID-19 sebagai pandemi, maka dari itu untuk membantu Komunikasi Risiko dan Pemberdayaan Masyarakat peneliti berupaya untuk membuat media pembelajaran pengenalan dan pencegahan COVID-19 berbasis Adobe Flash CS6 untuk memudahkan pemahaman siswa. Program aplikasi multimedia pengenalan dan pencegahan COVID-19 mengenalkan tentang apa itu COVID-19 disertai definisi operasional, kegiatan surveilans, deteksi dini dan respon, pencatatan dan pelaporan, penilaian risiko, serta terdapat menu kuis dan game sebagai tambahan evaluasi pemahaman.

2. Metode Penelitian

Penelitian yang ini dapat digolongkan sebagai penelitian aplikatif karena berorientasi pada perancangan dan pembuatan sebuah program aplikasi multimedia sebagai alat bantu pembelajaran pengenalan dan pencegahan COVID-19. Pada penelitian yang diusulkan ini akan mempunyai beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan, perancangan arsitektur program aplikasi, pembuatan program aplikasi, pengujian program aplikasi yang dibuat pada komputer, dan pengujian penerimaan pengguna (*user acceptance test/UAT*) yaitu survei penggunaan program

aplikasi oleh calon pengguna yang dipilih secara acak baik responden murid sekolah dasar maupun guru pada Tabel 1. Data yang dikumpulkan pada saat survei merupakan data statistik hasil penyebaran angket kepada calon pengguna yang akan dipilih secara acak. Data yang ingin diketahui dari calon pengguna secara garis besar meliputi apakah program aplikasi yang dibuat sudah menarik, apakah program aplikasi yang dibuat sudah *user friendly*, dan apakah program aplikasi yang dibuat dapat digunakan untuk membantu pembelajaran.

Tabel 1 Tabel Pengujian kepada Siswa

No.	Poin-poin yang diteliti	Skala Penilaian	Rumus prosentase yang digunakan
1	Apakah Ananda sebelumnya pernah menggunakan aplikasi seperti ini?	S=Sudah, B=Belum,	Y=P/Q*100% Keterangan: Y:Nilai Prosentase P:Banyaknya jawaban siswa di tiap soal Q: jumlah siswa
2	Apakah tampilan aplikasi ini bagus?	SBg=Sangat Bagus, Bg=Bagus, CBg=Cukup Bagus, J=Jelek, SJ=Sangat Jelek.	
3	Apakah pengoperasian aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 pada aplikasi ini mudah?	SM=Sangat Mudah, M=Mudah, CM=Cukup Mudah, TM=Tidak Mudah, STM=Sangat Tidak Mudah	
4	Apakah proses menjalankan aplikasi ini cepat?	SCp=Sangat Cepat, Cp=Cepat, CCp= Cukup Cepat, L=Lambat, SL=Sangat Lambat.	
5	Apakah fitur aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 ini bermanfaat?	SBm=Sangat Bermanfaat, Bm=Bermanfaat, CBm=Cukup Bermanfaat, TBm=Tidak Bermanfaat, STBm=Sangat Tidak Bermanfaat.	
6	Apakah tingkat error aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 ini tinggi?	SR=Sangat Rendah, R=Rendah, CT=Cukup Tinggi, T=Tinggi, ST=Sangat Tinggi.	
7	Apakah keseluruhan aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 ini bagus?	SBg=Sangat Bagus, Bg=Bagus, CBg=Cukup Bagus, J=Jelek, SJ=Sangat Jelek.	
8	Apakah aplikasi ini cocok untuk media belajar mandiri/tanpa guru?	SC=Sangat Cocok, C=Cocok, CC=Cukup Cocok, TC=Tidak Cocok, STC=Sangat Tidak Cocok.	

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Survei penggunaan program aplikasi oleh calon pengguna responden guru disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Tabel Pengujian kepada Guru

No.	Poin-poin yang diteliti	Skala Penilaian	Rumus prosentase yang digunakan
1	Apakah Bapak/Ibu Guru sebelumnya pernah menggunakan aplikasi seperti ini?	S=Sudah, B=Belum.	Y=P/Q*100% Keterangan: Y:Nilai Prosentase P:Banyaknya jawaban siswa di tiap soal Q: jumlah siswa
2	Apakah tampilan aplikasi ini bagus?	SBg=Sangat Bagus, Bg=Bagus, CBg=Cukup Bagus, TBg=Tidak Bagus, STBg=Sangat Tidak Bagus.	
3	Apakah pengoperasian aplikasi ini mudah?	SM=Sangat Mudah, M=Mudah, CM=Cukup Mudah, TM=Tidak Mudah, STM=Sangat Tidak Mudah.	
4	Apakah kecepatan loading aplikasi ini cepat?	SCp=Sangat Cepat, Cp=Cepat, CCp= Cukup Cepat, TCp=Tidak Cepat, STCp=Sangat Tidak Cepat	
5	Apakah fitur Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 ini bermanfaat?	SBm=Sangat Bermanfaat, Bm=Bermanfaat, CBm=Cukup Bermanfaat, TBm=Tidak Bermanfaat, STBm=Sangat Tidak Bermanfaat.	
6	Apakah soal-soal latihan sudah mencakup evaluasi keseluruhan program?	SM=Sangat Mencakup, M=Mencakup, CM=Cukup Mencakup, TM=Tidak Mencakup, STM=Sangat Tidak Mencakup.	
7	Apakah aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 ini sudah lengkap?	SLk=Sangat Lengkap, Lk=Lengkap, CLk=Cukup Lengkap, TLk=Tidak Lengkap, STLk=Sangat Tidak Lengkap.	
8	Apakah aplikasi ini cocok untuk media belajar mandiri/tanpa guru?	SC=Sangat Cocok, C=Cocok, CC=Cukup Cocok, TC=Tidak Cocok, STC=Sangat Tidak Cocok.	
9	Apakah aplikasi ini membantu dalam proses belajar mengajar?	SMb=Sangat Membantu, Mb=Membantu, CMb=Cukup Membantu, TMb=Tidak Membantu, STMb=Sangat Tidak Membantu.	

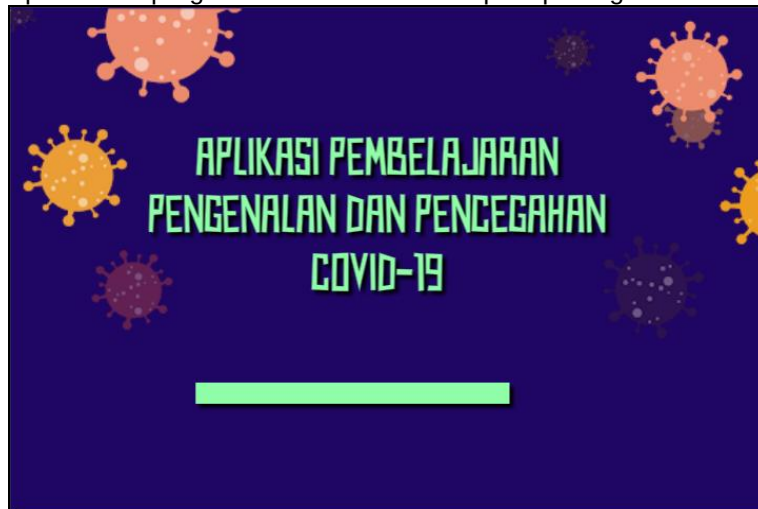
Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Peralatan yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program aplikasi adalah satu unit laptop dengan prosesor AMD E1-6010 APU with AMD Radeon R2 Graphics, RAM 2.00 GB, dengan sistem operasi MS Windows 7 Ultimate 64-bit untuk pengembangan dan pengujian fungsional program aplikasi dan perangkat lunak Macromedia Flash. Untuk memudahkan proses pembuatan aplikasi pembelajaran pengenalan dan pencegahan COVID-19 berbasis Adobe Flash CS6 ini maka terlebih dahulu dibuat rancangan desain tampilannya, diantaranya rancangan *scene* intro, *scene* menu utama, *scene* materi, *scene* kuis, *scene* game, *scene* profil dan *scene* informasi. Pada halaman mulai berisi judul aplikasi dan langsung menuju *scene* menu utama yang menyediakan pilihan menu materi pengenalan dan pencegahan, kuis, game, profil, informasi dan pilihan keluar. Pembuatan desain tampilan selain menggunakan Adobe Flash CS6 juga menggunakan perangkat lunak grafis yaitu Adobe Illustrator, Adobe Photoshop CS6 dan Adobe After Effects CS6.

3. Hasil dan Pembahasan

Tampilan Awal Program

Untuk mengakses atau menjalankan program akan diwakili oleh file sebuah ikon aplikasi (.exe) sebagai jalan pintas untuk menjalankannya. Saat program telah dijalankan maka akan muncul tampilan awal program atau *scene intro* seperti pada gambar 1.



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 1. Tampilan *Scene Intro*

Tampilan *scene intro* pembelajaran pengenalan dan pencegahan COVID-19 setelah selesai *loading* akan langsung menuju *scene salam* yang dapat dilihat pada gambar 2.



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 2. Tampilan *Scene Salam*

Tampilan *scene* salam muncul berupa animasi teks “Assalamu’alaikum” yang menggunakan animasi *alpha*, *scale* dan *position*. Setelah *scene* salam ini tampil maka akan langsung menuju halaman utama atau *scene* menu utama. Tampilan utama dari aplikasi terbagi menjadi lima bagian yaitu 1) Materi pengenalan dan pencegahan COVID; 2) Tombol *Quiz*; 3) Tombol *Puzzle*; 4) Tombol Profil; 5) Tombol Informasi, serta tombol untuk menutup aplikasi (*close application*). dapat dilihat pada gambar 3.



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 3. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu awal dibuat dengan warna *font* serta *icon* yang menarik untuk membuat tampilan aplikasi lebih menarik. Penjelasan mengenai tampilan utama materi pengenalan dan pencegahan COVID-19 terdiri dari COVID-19, Kenali Orang, Stop COVID-19 dan Siaga COVID-19 dapat dilihat penjelasannya pada Tabel 3.

Tabel 3. Tampilan Utama Pengenalan dan Pencegahan COVID-19

Halaman Antar Muka	Uraian
Tampilan materi Pengenalan COVID-19 dan Gejala COVID-19	Materi pertama dengan tulisan materi “COVID-19” tentang apa itu COVID-19 beserta gejala klinis orang terdampak COVID-19. Pengertian dan penjelasan gejala klinis COVID-19. Pada tampilan menu “COVID-19”, selain dapat mengetahui apa itu COVID-19 dan gejala klinis orang terdampak COVID-19, terdapat pula menu kembali yang dinavigasikan menggunakan tombol “Menu” untuk kembali ke menu utama dan ada juga tombol untuk menutup aplikasi (<i>close application</i>).

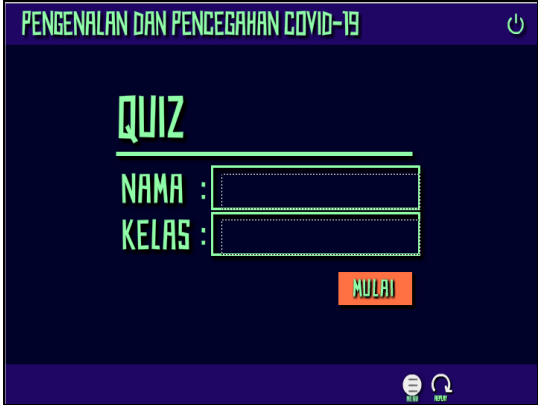
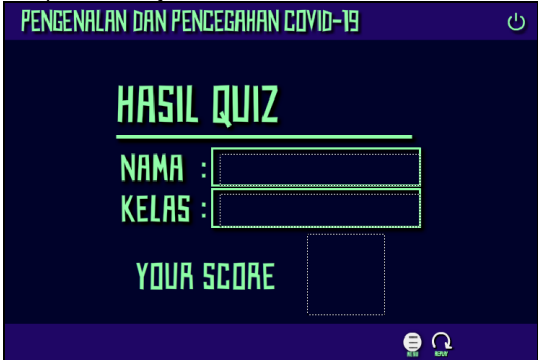
Halaman Antar Muka	Uraian
Tampilan materi Kenali Orang pada masa COVID-19 	Materi kedua adalah mengenal kategori orang tanpa gejala atau disingkat OTG, orang dalam pemantauan atau disingkat ODP serta pasien dalam pengawasan atau disingkat PDP. Pada tampilan menu “KENALI ORANG”, selain dapat mengetahui mengenai pengenalan dengan orang pada masa COVID-19, terdapat pula menu kembali yang dinavigasikan menggunakan tombol “Menu” untuk kembali ke menu utama dan ada juga tombol untuk menutup aplikasi (<i>close application</i>).
Tampilan materi Stop COVID-19 	Materi ketiga adalah mengenai pencegahan. Pada menu “STOP COVID-19”, kita dapat mengetahui 5 (lima) hal penting cegah COVID-19, diantaranya: 1. Sering cuci tangan menggunakan sabun; 2. Tetap tinggal di rumah; 3. Jaga jarak dan hindari kerumunan; 4. Tidak berjabat tangan; dan 5. Memakai masker saat sakit atau berada di umum. Pada tampilan menu “STOP COVID-19”, selain kita dapat mengetahui 5 (lima) hal penting cegah COVID-19, terdapat pula menu kembali yang dinavigasikan menggunakan tombol “Menu” untuk kembali ke menu utama dan terdapat tombol <i>close application</i> untuk menutup aplikasi.
Siaga COVID-19 	Materi keempat adalah siaga COVID-19 yang menampilkan bagaimana cara menggunakan masker yang tepat. Pada tampilan menu “SIAGA COVID-19”, selain kita dapat mengetahui bagaimana cara menggunakan masker yang tepat, terdapat pula menu kembali yang dinavigasikan menggunakan tombol “Menu” untuk kembali ke menu utama dan terdapat tombol <i>close application</i> untuk menutup aplikasi.

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Setelah mengetahui tentang tentang COVID-19 dan pencegahannya, selanjutnya pengguna dapat memainkan *Quiz* dan *Puzzle* untuk mengukur tingkat pengetahuan tentang COVID-19.

Tampilan *Quiz* muncul ketika pengguna memilih menu *Quiz* yang ada pada menu utama. Selain *Quiz*, aplikasi pengenalan dan pencegahan COVID-19 juga terdapat menu *Puzzle*. Tampilan *Quiz* dan *Puzzle* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Quiz dan Puzzle pada Aplikasi

Halaman Antar Muka	Uraian
Tampilan Utama Quiz 	Pada tampilan utama <i>quiz</i> terdapat perintah untuk mengisi identitas berupa data nama dan kelas sebelum memulai <i>quiz</i>. Jika pengguna sudah mengisi data nama dan kelas maka pengguna dapat menekan tombol mulai. Pada tampilan utama <i>Quiz</i>, pengguna juga dapat memilih tombol menu untuk kembali ke menu utama atau memilih tombol <i>replay</i> jika pengguna salah mengisi identitas data nama dan kelas.
Tampilan Pernyataan Quiz 	Tampilan <i>Quiz</i> setelah pengguna menekan tombol mulai adalah berupa pilihan benar dan salah sebanyak 5 (lima) pernyataan. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan poin 20 dan jawaban salah tidak mendapatkan poin.
Tampilan Hasil Quiz 	Pengguna dapat melihat hasil jawaban berupa skor akhir dari 5 (lima) pernyataan. Pada tampilan skor akhir <i>quiz</i>, pengguna juga dapat memilih tombol menu untuk kembali ke menu utama atau memilih tombol <i>replay</i> jika pengguna hendak mengulang <i>quiz</i> dan kembali mengisi identitas data nama dan kelas atau tombol <i>close application</i> untuk menutup aplikasi.
Tampilan Puzzle Game 	Menu <i>puzzle</i> permainan dibuat untuk memberikan kesan dalam pengenalan dan pencegahan COVID-19 lebih menarik dan interaktif, sehingga pengguna lebih senang memahami dan mempelajari apa saja yang dapat dilakukan pada masa pandemi COVID-19 ini. Pada tampilan <i>puzzle game</i>, pengguna dapat memilih tombol menu untuk kembali ke menu utama atau memilih tombol <i>replay</i> jika pengguna hendak mengulang <i>puzzle game</i> untuk atau tombol <i>close application</i> untuk menutup aplikasi.

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Tampilan Profile

Selain Quiz dan Puzzle, aplikasi pengenalan dan pencegahan COVID-19 juga terdapat menu *profile*. Menu *profile* dibuat untuk mengetahui profile pembuat aplikasi pengenalan dan pencegahan COVID-19. Menu *profile* dapat dilihat pada gambar 4.



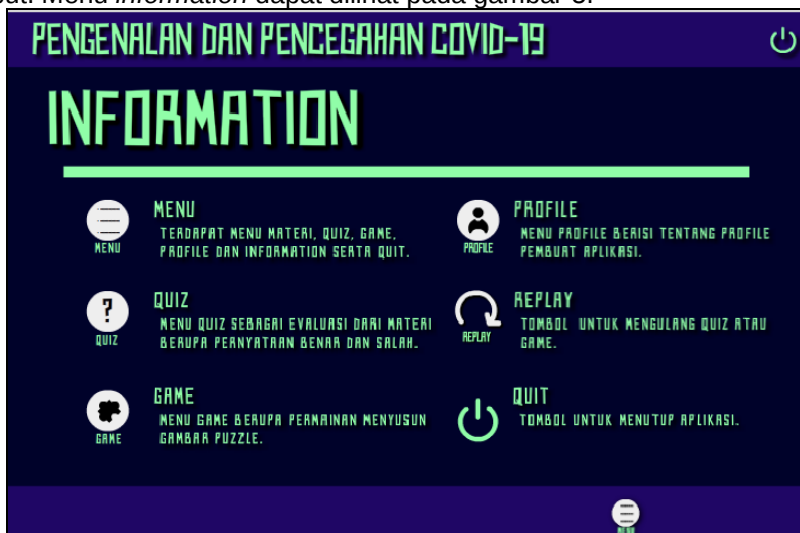
Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 4. Tampilan Profile

Pada tampilan *profile*, pengguna juga dapat memilih tombol menu untuk kembali ke menu utama atau tombol *close application* untuk menutup aplikasi.

Tampilan Information

Selain *profile*, aplikasi pengenalan dan pencegahan COVID-19 juga terdapat menu *information*. Menu *information* dibuat untuk mengetahui tombol dan menu apa saja yang terdapat pada aplikasi pengenalan dan pencegahan COVID-19 serta menjelaskan fungsi dari tombol tersebut. Menu *information* dapat dilihat pada gambar 5.



Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Gambar 5. Tampilan Information

Pada tampilan *information*, pengguna juga dapat memilih tombol menu untuk kembali ke menu utama atau tombol *close application* untuk menutup aplikasi.

Pengujian dan Analisis Hasil

Setelah aplikasi pengenalan dan pencegahan COVID-19 ini selesai dibuat, dilakukan pula uji coba aplikasi pada perangkat komputer. Ada dua jenis pengujian yang dilakukan untuk

menguji unjuk kerja program aplikasi yang dibuat meliputi pengujian *black box* pada berbagai perangkat dan pengujian penerimaan pemakai (*user acceptance test / UAT*).

Karena calon pengguna saat menjalankan aplikasi menggunakan laptop atau komputer yang tidak seragam baik merk maupun spesifikasi teknisnya, maka program aplikasi yang dibuat perlu diuji ke beberapa jenis komputer atau laptop dengan merk dan spesifikasi teknis yang berbeda yaitu Laptop Lenovo G40 dengan Windows 7, komputer prosesor core i3 dengan Windows XP, dan komputer core i3 dengan Windows 7. Hasil pengujian menunjukkan bahwa program aplikasi berjalan dengan baik pada semua perangkat tersebut.

Pengujian UAT dilakukan secara online dengan mengirimkan file aplikasi yang disimpan pada google formulir untuk kemudian dapat install langsung, sehingga pengguna dapat langsung mengisi kuesioner setelah menggunakan aplikasi pengenalan dan pencegahan COVID-19. Kuisisioner diberikan guna mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibuat dapat membantu mereka dalam pembelajaran. Daftar pertanyaan yang diajukan pada 23 siswa dapat dilihat pada Tabel 1. Tabel 5 menunjukkan hasil prosentase dari tiap pertanyaan pengujian ke siswa. Hasil kuesioner tersebut menunjukkan bahwa secara umum program aplikasi sudah memenuhi harapan siswa dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa secara umum program aplikasi sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Tabel 5. Tabel Pengujian kepada Siswa

No.	Poin-poin yang diteliti	Skala Penilaian
1	Apakah Anda sebelumnya pernah menggunakan aplikasi seperti ini?	S= 26,1%, B= 73,9%.
2	Apakah tampilan aplikasi ini bagus?	SBg= 47,8%, Bg= 43,5%, CBg= 8,7%, J= 0%, SJ= 0%.
3	Apakah pengoperasian aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 pada aplikasi ini mudah?	SM= 78,3%, M= 21,7%, CM= 0%, TM= 0%, STM= 0%.
4	Apakah proses menjalankan aplikasi ini cepat?	SCp= 56,5%, Cp= 30,4%, CCp= 13%, L= 0%, SL= 0%.
5	Apakah fitur aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 ini bermanfaat?	SBm= 78,3%, Bm= 8,7%, CBm= 13%, TBm= 0%, STBm= 0%.
6	Apakah tingkat error aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 ini tinggi?	SR= 39,1%, R= 21,7%, CT= 39,1%, T= 0%, ST= 0%.
7	Apakah keseluruhan aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 ini bagus?	SBg= 60,9%, Bg= 30,4%, CBg= 8,7%, J= 0%, SJ= 0%.
8	Apakah aplikasi ini cocok untuk media belajar mandiri/tanpa guru?	SC= 47,8%, C= 30,4%, CC= 17,4%, TC= 4,3%, STC= 0%.

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

Tabel 3 merupakan poin-poin pertanyaan yang diajukan ke beberapa pengguna yang berprofesi guru sebagai sample user. Tabel 6 menunjukkan hasil prosentase dari tiap pertanyaan pengujian ke 12 guru.

Tabel 6. Tabel Pengujian kepada Guru

No.	Poin-poin yang diteliti	Skala Penilaian
1	Apakah Bapak/Ibu Guru sebelumnya pernah menggunakan aplikasi seperti ini?	S= 16,7%, B= 83,3%.
2	Apakah tampilan aplikasi ini bagus?	SBg= 50%, Bg= 33,3%, CBg= 16,7%, TBg= 0%, STBg= 0%.
3	Apakah pengoperasian aplikasi ini mudah?	SM= 58,3%, M= 33,3%, CM= 8,3%, TM= 0%, STM= 0%.
4	Apakah kecepatan loading aplikasi ini cepat?	SCp= 41,7%, Cp= 41,7%, CCp= 16,7%, TCp= 0%, STCp= 0%.
5	Apakah fitur Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 ini bermanfaat?	SBm= 83,3%, Bm= 16,7%, CBm= 0%, TBm= 0%, STBm= 0%.
6	Apakah soal-soal latihan sudah mencakup evaluasi keseluruhan program?	SM= 41,7%, M= 50%, CM= 8,3%, TM= 0%, STM= 0%.
7	Apakah aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 ini sudah lengkap?	SLk= 33,3%, Lk= 66,7%, CLk= 0%, TLk= 0%, STLk= 0%.
8	Apakah aplikasi ini cocok untuk media belajar mandiri/tanpa guru?	SC= 75%, C= 25%, CC= 0%, TC= 0%, STC= 0%.
9	Apakah aplikasi ini membantu dalam proses belajar mengajar?	SMb= 66,7%, Mb= 33,3%, CMb= 0%, TMb= 0%, STMb= 0%.

Sumber: Hasil Penelitian (2020)

4. Kesimpulan

Dari hasil pengujian maka didapatkan kesimpulan program aplikasi yang sudah dibuat dengan Adobe Flah CS6 berjalan baik pada laptop dengan sistem operasi Windows XP dan Windows 7 dan tidak terdapat error. Fitur-fitur yang ada pada program aplikasi berjalan dengan baik seperti menu utama, menu materi, menu *quiz*, menu *game*, menu *profile* dan menu *information*. Berdasarkan survey dan kuisioner materi yang terdapat pada program aplikasi sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Program aplikasi pengenalan dan pencegahan COVID-19 ini cocok untuk media belajar mandiri siswa.

Referensi

- [1] WHO, "WHO Director-General's remarks at the media briefing on 2019-nCov on 11 June 2020," 2020. [Online]. Available: <https://www.who.int/dg/speeches/detail/who-director-general-s-opening-remarks-at-the-media-briefing-on-COVID-19---12-june-2020>. [Accessed: 12-Jun-2020].
- [2] Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19, "Data Sebaran Indonesia Update Terakhir: 13-06-2020," 2020. [Online]. Available: <https://covid19.go.id/>.
- [3] M. I. Hanafri, S. Ramdhan, and K. Nisa, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Profesi Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 7, no. 2, pp. 38–44, 2017.
- [4] Andi, *Adobe Flash+XML= Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2010.
- [5] Wandah, *Desain dan Pemrograman Multimedia Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [6] I. dan F. D. Wijaya, "Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 9–20, 2018.
- [7] A. S. Sadiman, *Media Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali, 1986.
- [8] I. Mustholiq, Sukir & Ariade Chandra, "Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Mata Kuliah Dasar Listrik. Jurnal Penelitian dan Teknologi Kejuruan," vol. 16, no. 1, p. 7, 2007.
- [9] Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2016.
- [10] Kemenkes, "Pedoman kesiapan menghadapi COVID-19," *Pedoman kesiapan menghadapi COVID-19*, pp. 0–115, 2020.