

**ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE 3 STUDI KASUS SLB KURNIA
PONCOWATI**

(Tugas Akhir)

Oleh

**YENI ADELIA
NPM 2007051005**



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK¹⁾

ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE 3 STUDI KASUS SLB KURNIA PONCOWATI²⁾

Oleh

YENI ADELIA

Sekolah dasar di Indonesia memiliki dua jenis yaitu sekolah umum dan sekolah luar biasa (SLB). Tujuan pembelajaran. Sekolah umum menawarkan Pendidikan umum yang meliputi berbagai macam mata pembelajaran, sementara SLB menawarkan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa yang memiliki kebutuhan khusus. Sekolah luar biasa (SLB) adalah pendidikan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena memiliki kebutuhan fisik, emosional, psikologis, dan sosial yang khusus, tetapi memiliki potensial intelektual dan bakat istimewa. Dalam pembuatan Animasi Pembelajaran Interaktif pada SLB Kurnia Poncowati ini mengimplementasikan metode pengembangan sistem Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan yaitu pengonsepan (concept), perancangan (design), pengumpulan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing) dan pendistribusian (distribution). Berhasil dibuat “Animasi Pembelajaran Interaktif pada SLB Kurnia Poncowati” berbasis multimedia sebagai media Pembelajaran Interaktif.

Kata kunci : Sekolah luar biasa (SLB), Interaktif, Animasi, multimedia, MDLC

**ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE 3 STUDI KASUS SLB KURNIA
PONCOWATI**

Oleh

YENI ADELIA

(Tugas Akhir)

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Ahli Madya (A.Md)**

Pada

**Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Tugas Akhir : **ANIMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN ARTICULATE STORYLINE
3 STUDI KASUS SLB KURNIA PONCOWATI**

Nama Mahasiswa : **Yeni Adelia**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2007051005

Program Studi : DIII Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

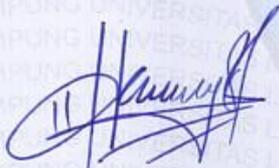
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua



Yunda Heningtyas, S.Kom., M.Kom.
NIP 19890108 201903 2 014



Igit Sabda Iman, S.Kom., M.Cs.
NIK 232111960101101

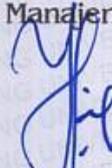
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Komputer

Ketua Program Studi
DIII Manajemen Informatika



Didik Kurniawan, S.Si., M.T.
NIP 19800419 200501 1 004

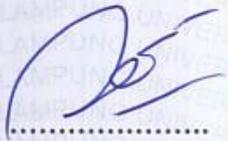


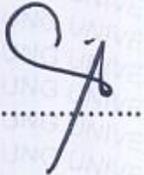
Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs.
NIP 19791031 200604 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing Utama : **Yunda Heningtyas, S.Kom., M.Kom.** 

Pembimbing Kedua : **Igit Sabda Iman, S.Kom., M.Cs.** 

Penguji / Pembahas : **Rico Andrian, S.Si., M.Kom.** 

2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr. Eng. Heri Satria, S.Si., M.Si.
NIP.197110012005011002

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : 08 Agustus 2023

**PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR
DAN SUMBER INFORMASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir Saya yang berjudul **“Animasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Studi Kasus SLB Kurnia Poncowati”** ini adalah benar karya Saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada Perguruan Tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang telah diterbitkan oleh penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam “Daftar Pustaka” di bagian akhir Tugas Akhir ini.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 24 Agustus 2023



Yeni Adelia
2007051005

©Hak Cipta Milik Unila, Tahun 2023
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip Sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan Pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak Sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Yeni Adelia dilahirkan di Negara Bumi Idir, pada tanggal 30 November 2001 Penulis lahir dari pasangan Bapak Indra Sanjaya dan Ibu Yuliana Sari. Penulis merupakan anak perempuan kedua dari dua bersaudara, yaitu Kakak perempuan bernama Yessi Aprillia.

Pendidikan formal yang telah ditempuh Penulis yaitu Taman Kanak-kanak (TK) Krida Wacana Negara Aji Tua, Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Anak Tuha, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Terbanggi Besar, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Terbanggi Besar.

Tahun 2020, Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi DIII Manajemen Informatika FMIPA Universitas Lampung melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD). Penulis melaksanakan program Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada tanggal 20 Juni-05 Agustus 2022. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif sebagai Lembaga kemahasiswaan Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEMF) pada tahun 2020-2021, dan aktif sebagai lembaga kemahasiswaan Himpunan Ilmu Komputer (HIMAKOM) pada tahun 2020-2022.

MOTTO

***“Memulai Dengan Penuh Keyakinan, Menjalankan Dengan Penuh Keikhlasan,
Menyelesaikan Dengan Penuh Kebahagiaan”***

***“Allah Tidak Membebani Seseorang Itu Melainkan Sesuai Dengan
Kesanggupannya”***

Al-Baqarah 286

***“Ketika Kamu Menetapkan Pikiran Untuk Mencapai Sesuatu Maka Kamu Harus
Memberi Kesempatan Dirimu Sendiri Untuk Menyelesaikannya. Jika Hidup
Adalah Perjuangan, Perjalanan Adalah Suatu Pembelajaran. Jika Tak Ada
Pengorbanan, Lambat Laun Kita Akan Tersisihkan. Dengan Kita Mencintai Diri
Sendiri Berarti Kita Bisa Memahami Bahwa Kita Tidak Perlu Menjadi Sempurna
Untuk Menjadi Baik, Tak Perlu Menjadi Serba Bisa, Tekuni Salah Satu Bidang
Yang Kita Suka Dan Menjadi Hebat Lah Dengannya”***

~Yeni Adelia

PERSEMBAHAN



Yang Utama Dari Segalanya Puji syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Segala perjuangan Saya hingga titik ini Saya persembahkan karya yang sederhana ini kepada kedua orang tua ku. Terima kasih tak terhingga untuk kalian, dan selamanya Aku bersyukur dengan atas kalian sebagai orang tua Ku, kepada seluruh keluarga besarku tercinta, dan untuk semua pihak yang sudah mendoakan, mensupport dan berarti bagi hidupku.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbil alamin, Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu wasallam, beserta keluarga dan para sahabatnya. Penulis melakukan Tugas Akhir ini yang berjudul "*Animasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Studi Kasus SLB Kurnia Poncowati*".

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini dan dalam proses penulisan hingga selesainya laporan Tugas Akhir ini tentu tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat diberikan nikmat sehat dan dapat menjalani segala aktivitas dan selalu memberikan kekuatan untuk penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini;
2. Kedua orang tua Bapak Indra Sanjaya dan Ibu Yuliana Sari yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun material agar dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini;
3. Ibu Yunda Heningtyas, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing utama; yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta selalu memberikan dukungan kepada penulis sehingga saat proses penyusunan Tugas Akhir dapat berjalan dengan lancar.
4. Bapak Igit Sabda Ilman, S. Kom., M. Cs. selaku Pembimbing kedua yang bersedia meluangkan waktu; tenaga, pikiran serta selalu memberikan dukungan kepada penulis.
5. Bapak Rico Andrian, S.Si., M.Kom. selaku pembahas atas kesediaan dan kesabarannya memberikan kritik, saran, nasihat, dan bantuan untuk perbaikan selama proses penulisan Tugas Akhir ini,

6. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung;
7. Bapak Dr. rer. nat. Akmal Junaidi, M.Sc. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung;
8. Ibu Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs. selaku Ketua Program Studi D III Manajemen Informatika, Koordinator Praktik Kerja Lapangan;
9. Yessi Aprillia selaku kakak yang selalu memberikan semangat dan dukungan;
10. Egi, radika, raffa, Clara, Fani, Nathan selaku adik tembat berbagi canda dan tawa;
11. Rekan seperbimbingan Ajeng yang telah berjuang bersama dalam proses bimbingan,
12. Teman seperjuangan D III Manajemen Informatika 2020 yang menjadi teman satu angkatan selama perkuliahan;
13. Serta semua pihak yang telah turut membantu dalam penyelesaian laporan Tugas Akhir.

Laporan Tugas Akhir ini mungkin masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan agar penulisan laporan selanjutnya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, 24 Agustus 2023
penulis

Yeni Adelia
2007051005

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
II. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Gambaran Umum Instansi	4
2.1.1. Profil Instansi.....	4
2.1.2. Visi dan Misi SLB Kurnia Poncowati	4
2.2. Uraian Tentang Landasan Teori	5
2.2.1. Animasi.....	6
2.2.2. Multimedia.....	7
2.2.3. SOP (<i>Standard Operating System</i>)	7
2.2.4. <i>Storyboard</i>	8

2.2.5. Adobe Illustrator	9
2.2.6. Adobe After Effect.....	9
2.2.7. Adobe Premiere Pro.....	9
2.2.8. Skenario	10
2.2.9. MDLC.....	11
2.2.10. Articulate Storyline 3	12
2.2.11. Skala <i>likert</i>	13
2.2.12. User Acceptance Test (UAT)	14
2.2.13. Pembelajaran Interaktif.....	14
III. ANALISIS DAN PERANCANG	16
3.1. Gambaran Umum Multimedia.....	16
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian.....	16
3.2.1. Waktu Penelitian.....	16
3.2.2. Tempat Penelitian	17
3.3. Alur Kerja Penelitian	17
3.3.1. Konsep (<i>concept</i>).....	17
3.3.2. Perancangan (<i>design</i>).....	17
3.3.2.1. Storyboard	19
3.3.3. Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	26
3.3.3.1. Kebutuhan Fungsional.....	26
3.3.3.2. Kebutuhan Non-Fungsional.....	26
3.3.4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	33
3.3.5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	33
3.3.6. Distribusi (<i>Distribution</i>)	33
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Pembuatan (<i>Assembly</i>) Video Animasi	34

4.1.1. Tampilan Pembuka Animasi Pembelajaran Interaktif.....	36
4.1.2. SOP 1 Cara Menjaga Kesehatan Gigi.....	41
4.1.3. SOP 2 Aturan Makan Dan Minum Yang Baik	46
4.1.4. SOP 3 Ayo Cuci Tangan.....	51
4.1.5. SOP 4 Tata Krama	56
4.1.6. SOP 5 Bagian Anggota Tubuh.....	59
4.2. Pengujian (<i>Testing</i>).....	66
4.3. Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	69
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	70
5.1. Simpulan.....	70
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria interpretasi skor dengan angka interval	14
2. Waktu Penelitian	16
3. Skenario Semua SOP	18
4. Storyboard SOP 1 Cara Menjaga Kesehatan Gigi	20
5. Storyboard SOP 2 Aturan Makan dan Minum yang Baik	21
6. Storyboard SOP 3 Ayo Cuci Tangan	23
7. Storyboard SOP 4 Tata Krama	24
8. Storyboard SOP 5 Anggota Tubuh Manusia.....	24
9. Asset Gambar	28
10. Hasil Penilaian Kuesioner	67
11. Presentase penilaian	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Metode Pembuatan Animasi MDLC (Nurdiana et al., 2018)	11
2. Pembuatan asset dengan menggunakan Adobe Illustrator 2020.....	34
3. Pembuatan animasi menggunakan adobe After Effect 2020	35
4. Penggabungan video animasi menggunakan adobe premiere pro 2020	35
5. Penggabungan interaktif dengan video animasi.....	36
6. Tampilan Pembuka	36
7. Tampilan Pembuka 2	37
8. Tampilan Home	37
9. Halaman Petunjuk 1	38
10. Halaman Petunjuk 2.....	38
11. Tampilan Menu.....	39
12. Tampilan Halaman Materi	39
13. Halaman Materi 2.....	40
14. Tampilan Halaman Credit Title	40
15. Halaman Keluar	41
16. SOP 1.Cara Menjaga Kesehatan Gigi.....	41
17. SOP 1 Scene 2.....	42
18. SOP 1 Scene 3.....	42
19. SOP 1 Scene 4.....	43
20. SOP 1 Scene 5.....	43
21. SOP 1 Scene 6.....	44
22. SOP 1 Scene 7.....	44
23. SOP 1 Scene 8.....	45
24. SOP 1 Scene 9.....	45
25. SOP 1 Scene 10.....	46
26. SOP 2 Aturan Makan Dan Minum Yang Baik	46

27. SOP 2 Scene 1	47
28. SOP 2 Scene 2.....	47
29. SOP 2 Scene 3.....	48
30. SOP 2 Scene 4.....	48
31. SOP 2 Scene 5.....	49
32. SOP 2 Scene 6.....	49
33. SOP 2 scene 7	50
34. SOP 2 Scene 8.....	50
35. SOP 3 Ayo Cuci Tangan.....	51
36. SOP 3 Scene 1.....	51
37. SOP 3 Scene 2.....	52
38. SOP 3 Scene 3.....	52
39. SOP 3 Scene 4.....	53
40. SOP 3 Scene 5.....	53
41. SOP 3 Scene 6.....	54
42. SOP 3 scene 7	54
43. SOP 3 Scene 8.....	55
44. SOP 3 scene 9	55
45. SOP 4 Tata Krama	56
46. SOP 4 Scene 1.....	56
47. SOP 4 Scene 2.....	57
48. SOP 4 Scene 3.....	57
49. SOP 4 Scene 4.....	58
50. SOP 4 Scene 5.....	58
51. SOP 5 Anggota Tubuh Manusia	59
52. SOP 5 scene 1	59
53. SOP 5 scene 2	60
54. SOP 5 scene 3	60
55. SOP 5 scene 4	61
56. SOP 5 scene 5	61
57. SOP 5 scene 6	62
58. SOP 5 scene 7	62

59. SOP 5 scene 8	63
60. SOP 5 scene 8	63
61. SOP 5 scene 9	64
62. SOP 5 scene 10	64
63. SOP 5 scene 11	65
64. SOP 5 scene 12	65
65. SOP 5 scene 13	66
66. Responden Intan.....	75
67. Responden Septina.....	75
68. Responden Yuliana	76
69. Responden Anita.....	76
70. Responden Marlina	77

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran sekolah dasar mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikasi), dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dilakukan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Awaliah *and* Seabtian, 2021). Sekolah dasar di Indonesia memiliki dua jenis yaitu sekolah umum dan sekolah luar biasa (SLB). Sekolah umum menawarkan Pendidikan umum yang meliputi berbagai macam mata pembelajaran, sementara SLB menawarkan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa yang memiliki kebutuhan khusus. Sekolah luar biasa (SLB) adalah pendidikan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena memiliki kebutuhan fisik, emosional, psikologis, dan sosial yang khusus, tetapi memiliki potensial intelektual dan bakat istimewa (Awaliah *and* Seabtian, 2021). SLB Kurnia Poncowati memiliki beberapa permasalahan dalam proses pembelajarannya yaitu, anak-anak di SLB Kurnia Poncowati tidak dikelompokkan berdasarkan dengan kemampuan dan potensi mereka, guru kelas pada SLB Kurnia Poncowati tidak dikhususkan untuk anak tunarungu saja melainkan guru kelas tersebut juga mengajar pada anak berkebutuhan khusus lainnya termasuk kepada anak autisme dan tunagrahita. Dalam proses pembelajaran siswa dalam satu ruangan tergabung atas beberapa kelas sehingga pembelajaran dalam satu kelas memiliki kapasitas siswa yang banyak dalam sekali pembelajaran. proses pembelajaran anak tunarungu terkadang kurang mengerti terhadap materi yang diberikan oleh guru

karena faktor indera pendengaran anak yang tidak berfungsi.

Media pembelajaran animasi telah banyak dikembangkan sebagai alat bantu proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis animasi ini adalah salah satu bentuk metode pembelajaran yang menggunakan audio visual. Dalam dunia Pendidikan, animasi juga berperan sebagai media pembelajaran yang menarik. Dengan adanya animasi interaktif ini, siswa dapat belajar lebih tertarik dan menarik dalam proses pembelajaran (Rosmiati, 2019). Untuk mengatasi masalah yang dialami oleh SLB kurnia Poncowati, maka upaya yang dilakukan adalah pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran. Animasi pembelajaran yang diperlukan seperti cara menjaga kesehatan gigi, aturan makan yang baik, ayo cuci tangan dulu, tata krama di sekolah, dan pengenalan anggota tubuh manusia. Pemanfaatan teknologi komputer dalam bentuk animasi dapat memudahkan anak dalam memahami pembelajaran. Dengan dibuatnya animasi pembelajaran interaktif ini bertujuan sebagai media alternatif dan menjadikan media pembelajaran kepada siswa-siswi di SLB kurnia poncowati.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah membuat video animasi pembelajaran interaktif SLB kurnia poncowati.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang ada maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. animasi pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 studi kasus SLB kurnia poncowati meliputi penjelasan cara menjaga kesehatan gigi, aturan makan yang baik, cara mencuci tangan yang benar, tata krama di sekolah, dan pengenalan anggota tubuh manusia.

- b. Pengguna dari animasi pembelajaran interaktif ini sendiri ditargetkan untuk siswa-siswi SLB Kurnia Poncowati dari kelas 1-3 SD.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan animasi ini yaitu:

- a. Mempermudah siswa-siswi SLB Kurnia Poncowati dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru di sekolah.
- b. Membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran secara interaktif sehingga siswa lebih cepat memahami materi melalui penggunaan animasi pembelajaran interaktif.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dalam pembuatan animasi ini adalah siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Gambaran Umum Instansi

SLB Kurnia Poncowati merupakan Sekolah Dasar Luar Biasa yang terletak di Kabupaten Lampung Tengah didirikan pada tahun 2015 yang di pimpin oleh Yuli Kurnia, S.Pd, M.T. Sekolah Luar Biasa (SLB) adalah pendidikan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena memiliki kebutuhan fisik, emosional, psikologis, dan sosial yang khusus, tetapi memiliki potensi intelektual dan bakat istimewa (Awaliah *and* Seabtian, 2021). Profil instansi, visi dan misi SLB Kurnia Poncowati diperoleh dari (Arif, Herlina *and* Nopprima, 2021).

2.1.1. Profil Instansi

Sekolah Luar Biasa (SLB) Kurnia Poncowati merupakan salah satu SLB Swasta yang ada di daerah Lampung tepatnya di Kabupaten Lampung Tengah, kecamatan Terbanggi Besar, desa poncowati. SLB Kurnia Poncowati didirikan pada tahun 2015 yang dilandasi oleh rasa empati seorang tenaga pengajar yaitu Yuli Kurniati, S.Pd,M.T. yang ingin memberikan tempat belajar khusus untuk anak-anak penyandang tuna rungu, tunagrahita, tuna daksa dan penyandang autis. SLB Kurnia Poncowati yang terletak di Jl. Budaya No. 265 rt 2 dusun A1, Desa Poncowati. Slb Kurnia ditengah masyarakat dengan jarak \pm 3 km Dari jalan lintas timur Sumatera dan \pm 500m Jalan utama di desa Poncowati.

2.1.2. Visi dan Misi SLB Kurnia Poncowati

Visi dan misi SLB Kurnia Poncowati diperoleh dari SLB Kurnia Poncowati.

Visi SLB Kurnia Poncowati

Mewujudkan peserta didik yang berkualitas, berbudi luhur, berakarakter, mandiri, beriman dan mampu berintegrasi dengan masyarakat.

Misi SLB Kurnia Poncowati

- a. Membina siswa ABK supaya lebih bermanfaat bagi lingkungan
- b. Membina siswa ABK untuk lebih mandiri dalam beraktifitas.
- c. Menciptakan siswa ABK yang memiliki akhlak mulia, terpuji dan beriman.
- d. Melaksanakan PBM dan bimbingan secara efektif dan tepat sehingga setiap peserta didik berkembang secara optimal sesuai dengan potensinya.
- e. Menerapkan manajemen dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan masyarakat agar tercipta keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat.
- f. Meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap anak berkebutuhan khusus.
- g. Menanamkan disiplin dalam kehidupan sekolah kepada segenap warga sekolah.
- h. Menumbuhkan penghayatan dan pengalaman terhadap agama yang dianut dan membudayakan pendidikan budi pekerti luhur di sekolah.

2.2. Uraian Tentang Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan seperti animasi, multimedia dan *storyboard* untuk landasan teori dalam pembuatan atau perancangan animasi, teori edukasi, teori mengenai SLB, teori mengenai aplikasi atau *Software* yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi

2.2.1. Animasi

Animasi adalah gabungan elemen media lain seperti audio, text, audio, grafik, dan suara yang menjadi satu sehingga membuatnya cocok dengan cara siswa belajar. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa dari semua jenis visual, auditor dan kinestetik. Animasi juga proses menciptakan Gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu atau bisa juga dikatakan berubah bentuk dari satu objek ke objek lainnya (Efendi, 2019).

Animasi adalah seni manipulasi Gambar agar tampak hidup dan bergerak, animasi terdiri dari animasi 2 Dimensi dan animasi 3 dimensi. Animasi dalam bidang multimedia berupa Gambar (*still image*) yang kemudian disusun menjadi suatu urutan yang bila disatukan akan tampak bergerak (Purwaningsih, 2018). Animasi merupakan salah satu alat Pendidikan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi Pendidikan kepada anak dan Gambar yang menarik perhatian anak akan langsung ditarik ke media tersebut, sehingga proses pembelajaran dengan media tersebut menciptakan suasana yang nyaman bagi anak (Putriani, 2017).

Animasi bukan hanya sekedar bergerak di perangkat komputer tapi animasi juga bisa menceritakan, menyampaikan ide cerita melalui media visual yang menghibur (Chairunnisa *and* Aliansi Zahra, 2021). Dalam memajukan sepaham animasi diperlukan proses khusus agar animasi yang dihasilkan berkualitas (Guines Purnasiwi *and* Kurniawan, 2013). Teknik tertera diantaranya:

a. *Stop Motion Animation*

Animasi yang terbentuk dari Gambar-Gambar yang dibuat secara grafis yang nantinya akan digerakkan. Jadi, animasi *Stop Motion* adalah kebiasaan atau proses yang sering digunakan untuk menciptakan sebuah animasi.

b. *Hybrid Animation*

Sebuah Teknik atau proses membuat sebuah animasi dengan menggunakan cara menggambar manual di atas kertas atau di buku, kemudian akan ditransfer ke dalam komputer.

c. *Digital Animation*

Sebuah Teknik atau proses pembuatan animasi dengan menggunakan Teknik menggambar langsung di komputer.

2.2.2. Multimedia

Multimedia adalah teks, seni, suara, Gambar, animasi, dan video disampaikan atau dimanipulasi oleh komputer secara digital dan dapat dikontrol secara interaktif (Purwaningsih, 2018). Multimedia diartikan sebagai kumpulan berbagai perangkat media yang berbeda untuk presentasi. Dalam pengertian ini, multimedia dapat didefinisikan sebagai media untuk menyajikan tema, seperti menggunakan *wall chart* atau grafik yang terbuat dari karton setelah itu ditempelkan di dinding (Lestari, 2013).

2.2.3. SOP (*Standard Operating System*)

SOP (*Standard Operating System*) sebuah panduan bagaimana karyawan atau karyawan bisa menjalankan pekerjaannya. Oleh sebab itu, setiap lokasi atau setiap posisi Organisasi memiliki SOP yang berbeda dengan posisi lain (Ariyanto, Alqodus and Si, 2016). SOP merupakan pedoman atau acuan melakukan pekerjaan sesuai dengan aktivitasnya dan alat untuk mengevaluasi kinerja manusia tata kelola berbasis indikator persyaratan teknis, administratif dan prosedural yang memadai dengan menggunakan metode kerja dan sistem untuk bekerja. SOP juga sebagai pedoman sistem tata kerja untuk menjalankan tugas yang sesuai dengan fungsinya (Artha and Intan, 2021). Dengan demikian karena SOP (*Standard Operating System*) adalah instruksi untuk semua karyawan yang ada di

departemen, setiap departemen akan memiliki SOP yang berbeda antar departemen yang lain (Wahyuni *and* Parma, 2020). *Standard Operating Procedure* (SOP) adalah suatu sistem atau peraturan yang telah ada Terstruktur untuk mengambil tindakan untuk menyelesaikan pekerjaan (Hidayat *and* Hayati, 2019).

2.2.4. *Storyboard*

Storyboard merupakan sebuah proses mengGambar sketsa dengan cara berseri sehingga bisa mengGambarkan alur cerita dari setiap adegan dalam animasi atau film. Beberapa hal yang dapat membantu dalam pembuatan *Storyboard* yaitu:

- a. Menulis penjelasan di setiap adegan animasi atau film.
- b. Menggunakan tanda panah untuk memberitahu arah Gerakan.
- c. Menentukan warna dari setiap objek dengan *Background* (Mangarapian, 2021).

Storyboard adalah cerita dimana ide-ide akan terbentuk Naskah, naskah yang terkandung dalam Ilustrasi Gambar, *Storyboard* juga merupakan sebuah Sketsa yang mengGambarkan serangkaian bagian digunakan dalam film (Ariyati *and* Misriati, 2016).

Storyboard adalah area serial dari sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi sebuah cerita terungkap (Ramdhan, Tullah *and* Janah, 2019).

Storyboard adalah deskripsi dari setiap adegan yang tujuannya untuk menjelaskan atau mendeskripsikan objek multimedia dan bertindak dengan jelas. *Storyboard* juga didefinisikan sebagai deskripsi yang disertakan dalam setiap adegan yang tujuannya adalah untuk mengGambarkan objek multimedia dan perilakunya secara jelas (Valentino *and* Hardiansyah, 2020). *Storyboard* adalah Teknik manajemen pengambilan Gambar, pengambilan Gambar disetiap adegan akan divisualisasikan dalam bentuk sketsa atau sering disebut sebagai *storyboard* jika diperlukan setiap adegan

akan divisualisasikan dalam bentuk sketsa atau sering disebut sebagai *storyboard* jika diperlukan (Budiarto, Bella *and* Yuliani, 2018).

2.2.5. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah program perangkat lunak berbasis pemrosesan Gambar atau program desain grafis Vektor, vektor itu sendiri adalah kumpulan titik dan garis yang saling berhubungan, mereka adalah kombinasi warna yang membentuk suatu objek Gambar, Dibuat oleh Adobe sistem menggunakan vektor. alat Illustrator terutama menggunakan kurva Bezier atau kurva parametrik, yang biasa digunakan dalam Grafik komputer dan bidang terkait. sebuah kurva Dapat dibuat, dan lingkaran atau busur dapat dibuat darinya (Ramdhan, Tullah *and* Janah, 2019).

2.2.6. Adobe After Effect

Adobe After Effects adalah perangkat lunak lapisan yang terprogram. Objek media individual seperti klip video, Gambar diam, dan klip audio. Sebaliknya, sistem pengeditan non-linier menggunakan sistem terpisah yang memungkinkan objek media individu menempati jalur yang sama selama tidak tumpang tindih. pada saat yang sama. Sistem track berorientasi ini bagus untuk mengedit dan dapat menyimpan file proyek yang lebih sederhana. Sistem Adobe After Effects berorientasi lapisan cocok untuk berbagai efek video dan bingkai utama (Ramdhan, Tullah *and* Janah, 2019).

2.2.7. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro memiliki fitur utama seperti *Capture* (perekam video), (alat pemangkas klip) dan *Titler* (generator teks judul). Efek video di Adobe Premiere Pro memiliki *keyframe* seperti Adobe After Effects, dan dianimasikan dengan cara yang hampir sama. *Titler*

memungkinkan bisa membuat teks, Mengubah bentuk karakter, mengubah warna, outline, animasi gerakan dan animasi gerakan karakter (*rolling and crawling*), dapat menentukan bentuk atau bangun datar Membuat judul/teks video tampil lebih menarik. Tahap terakhir adalah mengekspor atau mengeluarkan atau menyimpan proyek dalam format video dan mendistribusikan ke berbagai media yang mampu menampilkan format video (Ramdhan, Tullah and Janah, 2019).

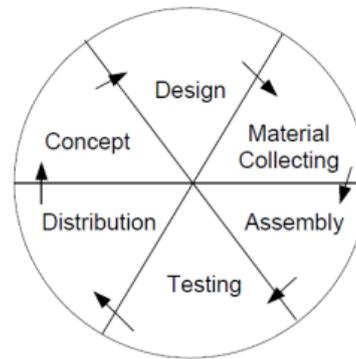
2.2.8. Skenario

Skenario atau Penulisan naskah merupakan salah satu kegiatan dalam tahap pra produksi pembuatan film atau pembuatan animasi. Kegiatan ini sangat penting. Karena naskah berfungsi sebagai kerangka atau cetak biru film, maka naskah juga berfungsi sebagai pedoman tertulis bagi semua orang yang terlibat dalam proses pembuatan film (terutama sutradara) tentang bagaimana film itu akan diselesaikan. Penulisan skenario biasanya dilakukan oleh orang yang ditugaskan khusus, penulis scenario (Aristo, 2017). Skenario adalah rangkaian cerita yang disusun oleh seseorang untuk membuat suatu peristiwa terjadi seperti yang diinginkan (Priyanto and Nurgiyatna, 2022). Skenario adalah Gambar konsisten dalam fleksibilitas mungkin (kondisi) yang akan terjadi dimasa depan. Skenario bukanlah proyeksi masa depan dari informasi yang tersedia saat ini. Skenario juga bukan visi (*vision*) atau keadaan masa depan yang diinginkan (Budiawan, 2018). Rencana awal atau sering disebut dengan skenario dimulai dari sebelum produksi, dengan merumuskan strategi mengenai masalah yang dihadapi, merancang produk, melakukan proses produksi, dan menyajikan hasil proyek yang akan dibuat (Untari, Su'udiah and Liansari, 2020). Skenario merupakan salah satu model sederhana yang mengGambarkan semua

kejadian pada sebuah sumbu waktu. Semua peristiwa diatur dengan menunjukkan waktu awal dan akhir dari peristiwa tersebut (Youllia Indrawaty, Dewi Rosmala, 2013).

2.2.9. MDLC

MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) merupakan sebuah metode dalam pembuatan animasi (Septian, Fatman and Nur, 2021). Metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan, yaitu konsep (*concept*), desain (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), distribusi (Nurdiana *et al.*, 2018).



Gambar 1. Metode Pembuatan Animasi MDLC (Nurdiana *et al.*, 2018)

Berikut uraian dari enam tahapan dalam MDLC yaitu (Nurdiana *et al.*, 2018):

- a. Konsep (*Concept*)
Pada tahap ini untuk menentukan tujuan dari pembuatan dan pengguna (*identifikasi audience*), selain itu untuk menentukan macam-macam animasi.
- b. Desain (*Design*)
Pada tahap ini untuk membuat spesifikasi dalam mengenai arsitektur program tampilan dan kebutuhan atau bahan untuk program.

- c. Pengumpulan bahan (*Material Collecting*)
Pada tahap ini digunakan untuk pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan
- d. Pembuatan (*Assembly*)
Pada tahap ini digunakan untuk pembuatan semua objek animasi. Pembuatan animasi ini didasarkan pada tahap *design, storyboard*.
- e. Pengujian (*Testing*)
Tahap ini dilakukan setelah tahap pembuatan dengan cara menjalan animasi dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini bisa juga disebut sebagai tahap penyelesaian pengujian alpha (*alpha test*) yang dilakukan oleh pembuat atau dari lingkungan pembuatannya sendiri.
- f. Distribusi (*Distribution*)
Pada tahap ini dimana animasi disimpan dalam suatu media penyimpanan, pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya maka akan dilakukan kompresi terhadap animasi yang telah dibuat.

2.2.10. Articulate Storyline 3

Articulate Storyline 3 yaitu perangkat ketiga yang dirilis setelah *Articulate Storyline 1* dan *Articulate Storyline 2* dan diproduksi oleh *Articulate Company*, yang berfokus pada presentasi, pembelajaran online dan media perangkat lunak (Aulia and Masniladevi, 2021). *Articulate Storyline 3* adalah perangkat lunak (*Software*) yang memiliki fungsi sebagai media presentasi. *Articulate Storyline 3* digunakan untuk mempresentasikan sebuah informasi dengan tujuan tertentu (sesuai dengan tujuan pengguna) (Nurmala, Triwoelandari and Fahri, 2021). *Articulate Storyline* adalah *e-learning* (perangkat lunak) yang berfungsi untuk membantu membuat konten interaktif (pembelajaran), *output* yang dapat dihasilkan oleh *Articulate Storyline 3* sangat bervariasi dan berdasarkan format pengguna

seperti IOS, Android dan PC (Leztiyani, 2021). Artikulasi Storyline 3 memiliki beberapa manfaat, yaitu, Memfasilitasi pembelajaran, Menumbuhkan inovasi dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran interaktif dan komunikatif, solusi peningkatan kualitas pembelajaran, cara alternatif bagi guru untuk mengajar yang memiliki keterbatasan waktu (Salwani *and* Ariani, 2021).

2.2.11. Skala *likert*

Skala *likert* adalah penggunaan skor total untuk pertanyaan dan item poin untuk setiap item pertanyaan. Skala *likert* yang digunakan untuk menjawab beberapa pertanyaan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), cukup setuju (CS), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS) (Budiaji *et al.*, 2013). Skala *likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat individu atau kelompok tentang suatu peristiwa atau fenomena sosial. Skala *likert* memiliki dua format pertanyaan yaitu pertanyaan positif untuk mengukur skala positif dan pertanyaan negatif untuk mengukur skala negatif. Pertanyaan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, 1; sedangkan pertanyaan negatif diberi nilai 1, 2, 3, 4, 5. (Pranatawijaya *et al.*, 2019). Skala *likert* dibuat dengan tujuan agar responden dalam mengisi jawaban pada level yang berbeda dan menjawab semua pertanyaan yang ada di dalam kuesioner (Ihyan *and* sulistiyawati, 2021). Rumus 1 untuk perhitungan indeks presentase skala *likert* (Budiaji *et al.*, 2013) sebagai berikut:

$$\text{indeks \%} = \frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Poin Maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

Poin Maksimum $5 \times 5 = 5$

Poin Minimum $5 \times 1 = 5$

Selanjutnya hasil presentase tersebut dimasukkan dalam kriteria interpretasi skor, dapat dilihat pada Tabel 1.

Selanjutnya, hasil persentase tersebut dimasukkan dalam kriteria interpretasi skor, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria interpretasi skor dengan angka interval

Kriteria	Presentase
Sangat Setuju	80%-100%
Setuju	60%-79,99%
Cukup Setuju	40%-59,99%
Tidak Setuju	20%-39,99%
Sangat Tidak Setuju	0%-19,99%

2.2.12. User Acceptance Test (UAT)

User Acceptance Test (UAT) adalah Pengujian interaksi antara pengguna akhir dan sistem langsung yang berfungsi untuk memverifikasi bahwa kebutuhan pengguna telah sesuai dengan kebutuhan user tersebut (Chamida, Susanto *and* Latubessy, 2021). Pengujian penerimaan pengguna (UAT) adalah proses untuk memastikan bahwa solusi yang diimplementasikan dalam sistem sudah sesuai untuk pengguna. Proses ini memastikan bahwa solusi dalam sistem bekerja kepada pengguna (Suprpto, 2021). Rumus 2 mencari total nilai (Afrianty *and* Umbara, 2016) sebagai berikut:

$$BE = BF \times EF \quad (2)$$

Keterangan:

BE: Bobot Evaluasi (Total Nilai)

BF: Bobot Faktor (Poim)

EF: Evaluasi Faktor (Responden)

2.2.13. Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif media pembelajaran yang menggabungkan unsur audio, gerak, Gambar, teks, atau grafis interaktif untuk mengaitkan media pembelajaran dengan

penggunaannya. Pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk audiovisual (Gambar dan audio), dimana video harus melibatkan interaksi atau timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri (Biassari, Putri *and* Kholifah, 2021). Adapun manfaat dari pembelajaran interaktif seperti, Guru dapat berkreasi dan menyajikan bahan ajar tanpa harus melakukan beberapa pemrograman dan bisa menggunakan teks, suara, video, animasi dalam satu unit. (Shalikhah, 2017).

III. ANALISIS DAN PERANCANG

3.1. Gambaran Umum Multimedia

Animasi pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 studi kasus SLB kurnia poncowati ini dibuat untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang telah diberikan oleh guru dan bisa mempraktekkannya di rumah maupun di luar rumah. Pembuatan animasi pembelajaran ini menggunakan audio, Gambar, suara yang disusun menjadi sebuah video. Video ini akan menjelaskan tentang cara menjaga kesehatan gigi, aturan makan yang baik, ayo cuci tangan dulu, pengenalan benda-benda yang sering dijumpai di sekolah, dan tata krama di sekolah. Siswa dapat memilih video sendiri apa yang ingin dilihat.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan Juli 2023. Detail waktu penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Waktu Penelitian

Kegiatan	2023					
	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Konsep	■	■				
Perancangan		■	■	■		
Pengumpulan bahan			■	■	■	
Pembuatan					■	■
Pengujian						■
Distribusi						■

3.2.2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Lab Komputasi Dasar Ilmu Komputer Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung, 35145, Indonesia.

3.3. Alur Kerja Penelitian

3.3.1. Konsep (*concept*)

Tahapan ini untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna multimedia (identifikasi *audience*) dari animasi pembelajaran interaktif ini. Tahapan ini juga dilakukan idenifikasi perkiraan kebutuhan yang dihasilkan dari pengamatan pada penelitian serta menentukan dasar aturan untuk perancangan, target dan lain-lain. Tahapan ini menghasilkan rumusan konsep yaitu:

- a. Tujuan animasi yaitu agar membantu siswa-siswi SLB Kurnia Poncowati dalam memahami pembelajaran seperti cara menjaga Kesehatan gigi, aturan makan yang baik, cara mencuci tangan yang benar, tata krama, dan pengenalan anggota tubuh manusia. Manfaat animasi agar siswa-siswi SLB Kurnia Poncowati dapat menerapkannya pada kehidupan sehari-hari.
- b. Pengguna animasi adalah siswa-siswi SLB Kurnia Poncowati dari kelas 1-3 SD.
- c. Animasi ini dapat diakses melalui HTML, CD atau *Flasdisk*

3.3.2. Perancangan (*design*)

Tahap perancangan ini menggunakan *storyboard* untuk menggambar setiap *scene* dari animasi dan menggunakan skenario untuk alur tiap *scene*. Berikut rancangan *storyboard* dari animasi pembelajaran interaktif pada studi kasus. SLB kurnia poncowati. *Storyboard* animasi ini Terbagi menjadi 5 bagian yaitu 5 SOP. *Storyboard* SOP Cara Menjaga Kesehatan Gigi (SOP 1) memiliki 5 *scene* yang dapat dilihat pada Tabel 4. *Storyboard* SOP Aturan Makan dan Minum yang

Baik (SOP 2) memiliki 4 *scene* yang dapat dilihat pada Tabel 5. Storyboard SOP Cara Mencuci Tangan yang Benar (SOP 3) memiliki 4 *scene* yang dapat dilihat pada Tabel 6. Storyboard SOP Tata Krama (SOP 4) memiliki 2 *scene* yang dapat dilihat pada Tabel 7. Storyboard SOP Anggota Tubuh Manusi (SOP 5) memiliki 2 *scene* yang dapat dilihat pada Tabel 8. Tabel skenario dan tabel *storyboard* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.Skenario Semua SOP

SOP	Durasi	Konten	Tujuan	Skenario
1	1 Menit 56 Detik	Cara Menjaga Kesehatan Gigi	Memberitahu apa saja yang bisa merusak gigi dan memberitahu cara menjaga Kesehatan pada gigi..	Awal mula dari animasi ini adalah menjelaskan kapan sebaiknya kita menyikat gigi serta menggunakan apa saja saat kita menyikat gigi, dan memberitahu makanan apa saja yang bisa membuat gigi sakit dan berlubang. Animasi ini juga memberitahu cara menyikat gigi yang benar sesuai dengan aturan yang ada.
2	1 Menit 44 Detik	Aturan Makan dan Minum yang Baik	Memberitahu apa saja aturan makan dan minum yang baik.	Awal animasi ini akan mengajak audience untuk bernyanyi terlebih dahulu, dimana lagu tersebut merupakan lagu aturan-aturan makan dan minum yang baik dan tidak. Selanjutnya animasi ini akan memberikan contoh aturan sebelum makan terlebih jika sudah selesai maka animasi ini akan memberi contoh aturan setelah selesai makan.
3	1 Menit 39 Detik	Ayo Cuci Tangan	Memberitahu bahwa kuman ada dimana-mana seperti saat kita sedang bermain dan memberitahu cara mencuci tangan yang benar.	Awal animasi ini akan memberitahu bahwa kuman dan bakteri ada dimana saja bahkan saat kita bermain, saat kita melakukan kegiatan di sekolah, saat kita makan, kuman-kuman itu yang bisa membuat kita sakit. Animasi ini juga memberitahu kapan sebaiknya kita melakukan cuci tangan dan menjelaskan cara mencuci

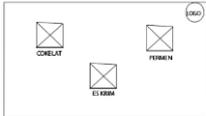
Tabel 3. (Lanjutan)

SOP	Durasi	Konten	Tujuan	Skenario
				tangan dengan benar sesuai dengan aturan yang ada.
4	1 Menit 35 Detik	Tata Krama	Memberitahu tata krama atau perilaku yang baik terhadap orang tua dan orang lain.	Awal animasi ini akan memberitahu apa itu tata krama. Setelah itu animasi ini akan memberitahu contoh bagaimana berperilaku baik terhadap orang lain dan orang yang lebih tua. Contoh dari tata krama ini yaitu sebelum berangkat sekolah sebaiknya kita berpamitan terlebih dahulu kepada orang tua kita dirumah, kita tidak boleh membentak orang tua kita, ketika kita bertemu dengan orang yang kita kenal sebaiknya kita melakukan bertegur sapa dan saat di dalam lingkungan sekolah kita wajib menghormati guru dan mematuhi aturan serta memperhatikan guru saat menjelaskan materi di kelas.
5	2 menit 4 detik	Anggota Tubuh	Memberitahu apa saja bagian anggota tubuh yang ada di manusia	Animasi ini akan menjelaskan tentang anggota tubuh yang ada di manusia. Setelah menyebutkan salah satu anggota tubuh maka akan dijelaskan fungsi dari anggota tubuh tersebut. Anggota tubuh manusia yaitu kepala, rambut, telinga, alis mata, mata, hidung, pipi, bibir, gigi, lidah, dagu, leher, tangan dan kaki.

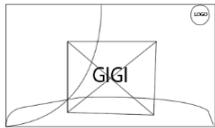
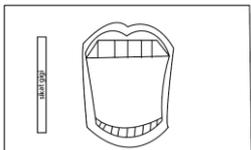
3.3.2.1. Storyboard

Pada bagian *storyboard* merupakan bagian dari rancangan Gambar yang akan disusun sedemikian rupa secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Hasil dari perancangan dari *storyboard* ini akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahapan implementasi.

Tabel 4. Storyboard SOP 1 Cara Menjaga Kesehatan Gigi

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	<p>Opening</p> 	00.00s- 00.12s	<p>Typewriter Mp3</p> <p>Driveby Mp3</p> <p>Cinematik Swosh Mp3</p> <p>Buddy Mp3</p>	Cara menjaga Kesehatan gigi
2	<p>Menjelaskan cara menjaga gigi</p> 	00.13s- 00.34s	Buddy Mp3	<p>Pertama menyikat gigi menggunakan sikat gigi dan pasta gigi. sesudah sarapan pagi</p> <p>Jika sudah menyikat gigi, akan terlihat bersih dan kuat</p>
3	<p>Menjelaskan cara menjaga gigi dan penyebab gigi rusak.</p> 	00.35s- 01.20s	<p>Buddy Mp3</p> <p>Evil Laugh Mp3</p>	Yang kedua sebaiknya hindari banyak makanan manis seperti coklat, permen, es krim dan makanan lainnya.
4				<p>Sisa makanan manis pada gigi akan menempel pada gigi lalu membuat gigi sakit dan mudah keropos</p> <p>Oh ya jangan lupa juga menyikat gigi malam sebelum tidur</p>

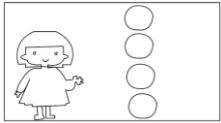
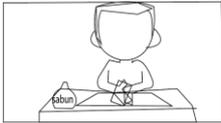
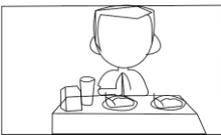
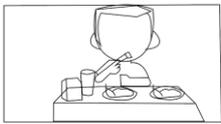
Tabel 4. (Lanjutan)

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				Kalian ga mau kan gigi kalian sakit?
5	 	01.04s- 01.48s		<p>Cara menyikat gigi yang benar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Yang pertama pakai pasta gigi sebesar biji jagung pada ujung sikat gigi. 2. Setelah itu sikat gigi bagian dalam (atas dan bawah) dengan Gerakan kedepan dan kebelakang. 3. Selanjutnya sikat gigi bagian dalam (atas dan bawah) dengan Gerakan keatas dan kebawah 4. selanjutnya sikat seluruh bagian gigi luar (atas dan bawah) dengan Gerakan memutar. 5. Yang terakhir sikat lidah satu arah kearah keluar

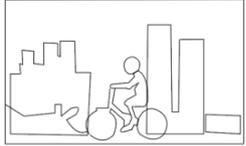
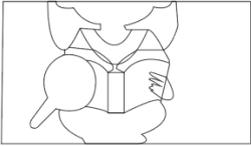
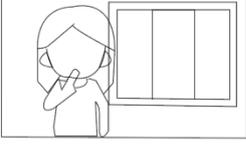
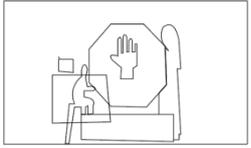
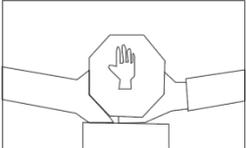
Tabel 5. Storyboard SOP 2 Aturan Makan dan Minum yang Baik

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	<p>Opening</p> 	00.00s- 00.08s	Carefree	Aturan makan dan minum yang baik
2	Menyanyikan lagu aturan sebelum dan sesudah makan.	00.11s- 00.54s	Carefree	<p>Teman-teman sebelum kita belajar aturan makan yuk kita bernyanyi terlebih dahulu. Sebelum makan cucilah tangan, jangan lupa berdoa sebelum makan, tangan yang digunakan</p>

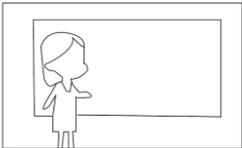
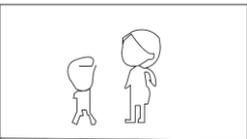
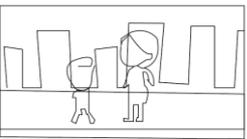
Tabel 5. (Lanjutan)

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				yaitu tangan kanan, jangan lupa makan tidak boleh berantakan, makan tidak boleh berbunyi, makan tidak boleh bermain, setelah makan jangan lupa berdoa dan jangan lupa mencuci alat makan.
3	Aturan sebelum makan	00.55s- 01.24s	Carefree	<p>Teman teman lagu tadi adalah lagu aturan sebelum makan. Jadi aturan sebelum makan yaitu</p> <p>Yang pertama mencuci tangan menggunakan sabun</p> <p>Yang kedua sebelum makan kita harus berdoa terlebih dahulu</p> <p>Yang ketiga makan harus menggunakan tangan kanan</p> <p>Yang keempat makan tidak boleh berantakan</p> <p>Dan yang kelima makan tidak boleh berbunyi dan bermain</p>
				
				
				
				
4	Aturan sesudah makan	01.25s- 01.44s	Carefree	<p>Setelah selesai makan kita juga punya aturan yaitu</p> <p>Yang pertama berdoa setelah makan.</p> <p>Yang kedua merapikan dan mencuci alat makan</p>
				
				

Tabel 6. Storyboard SOP 3 Ayo Cuci Tangan

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	<p><i>Opening</i></p> 	00.00s- 00.16s	Spring in my step	<p>Hai perkenalkan aku ANA.</p> <p>Aku mau cerita kuman dan bakteri itu ada dimana-mana loh.</p>
2	  	00.17s- 00.55s		<p>Dia ada di benda-benda yang kita sentuh saat bermain atau Saat melakukan kegiatan di sekolah</p> <p>Kuman dan bakteri akan menempel di tangan kita.</p> <p>Lalu pindah ke makanan yang kita makan.</p> <p>Kuman dan bakteri itulah yang akan membuat kita sakit.</p> <p>Makanya kita harus sering mencuci tangan ya teman-teman.</p>
3	 			<p>Cuci tangan itu dilakukan saat sebelum dan sesudah kita makan Dan sebelum dan sesudah kita bersalaman dengan orang lain.</p>
4	<p>Cara mencuci tangan</p>  	00.56s- 01.41s		<p>Cara mencuci tangan yang benar yaitu</p> <p>Pertama mencuci tangan menggunakan air yang mengalir dan menggunakan sabun.</p> <p>Lalu gosok telapak tangan, punggung tangan, sela-sela jari</p>

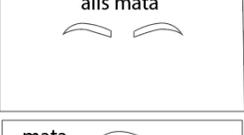
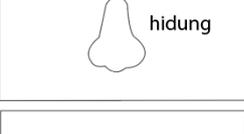
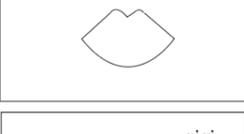
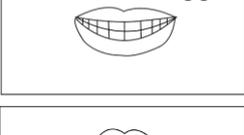
Tabel 7. Storyboard SOP 4 Tata Krama

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	<p><i>Opening</i> dan pengertian Tata Krama</p> 			<p>Selamat pagi anak-anak. Hari ini kita akan belajar tentang tata krama. Ibu akan memberikan contoh bagaimana berperilaku baik terhadap orang lain dan orang yang lebih tua</p> <p>Sebelumnya apa sih tata krama itu?</p> <p>Tata krama adalah aturan berperilaku dan bersikap dalam kehidupan sehari-hari</p>
2	<p>Contoh Tata Krama</p>    			<p>Contoh tata krama yang baik dan benar</p> <p>Yang pertama sebelum kita berangkat ke sekolah sebaiknya berpamitan terlebih dahulu kepada orang tua</p> <p>Yang kedua kita tidak boleh membentak atau memerintahkan orang tua.</p> <p>Kita wajib menghormati dan mematuhi orang tua kita</p> <p>Yang ketiga Ketika kita bertemu dengan orang yang kita kenal sebaiknya kita bertegur sapa</p> <p>Dalam lingkungan sekolah kita wajib memperhatikan guru yg sedang menjelaskan materi, serta menghormati dan mematuhi aturan yang telah guru beri.</p>

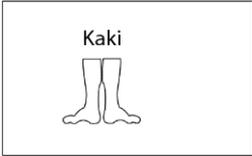
Tabel 8. Storyboard SOP 5 Anggota Tubuh Manusia

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	<p><i>Opening</i></p> 	00.00s-00.09s	Happy Upbeat Ukulele	<p>Mari belajar tentang anggota tubuh</p> <p>Kira kira apa saja ya bagian anggota tubuh kita?</p>

Tabel 8. (Lanjutan)

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
2	Bagian Anggota Tubuh	00.10s- 01.55s		
				Yang ini Namanya kepala. Bagian yang paling atas di kepala itu Namanya rambut.
				Rambut berfungsi melindungi kulit kepala dari panas matahari Anggota tubuh berikutnya Namanya telinga.
				Telinga berfungsi untuk mendengar suara Berikutnya yaitu alis.
				Alis mata berfungsi melindungi mata dari air keringat Yang ini Namanya mata.
				Fungsi mata untuk melihat Berikutnya Nama yang ini hidung
				Hidung sebagai Indera penciuman dan pernapasan Yang ini pipi
				Fungsi Pipi menjaga agar makanan yg sedang dikunyah tidak keluar dari mulut Selanjutnya yaitu Bibir
				untuk memberi senyuman kepada orang lain Yang ini namanya gigi.
				Gigi berfungsi untuk mengunyah makanan Selanjutnya yaitu lidah
				Fungsi Lidah untuk merasakan rasa manis asam asin dan pahit.
				Yang ini namanya tangan Tangan berfungsi untuk memegang makanan Yang ini kaki

Tabel 8. (Lanjutan)

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				<p>fungsi kaki untuk berjalan dan berlari</p> <p>sekarang kita sudah tau apa saja bagian dari tubuh kita</p>

3.3.3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material collecting (pengumpulan bahan) adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan seperti Gambar, audio dan property lainnya. Bahan yang diperlukan dapat diperoleh secara gratis. Tahapan ini materi terkait didapatkan dengan mewawancarai salah satu guru SLB Kurnia Poncowati dan terjun langsung ke lokasi untuk melakukan penelitian serta membaca buku dan mencari sumber-sumber lainnya melalui internet. Tahapan ini juga merupakan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan animasi pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 studi kasus siswa SLB Kurnia Poncowati yang terdiri dari dua jenis, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional.

3.3.3.1. Kebutuhan Fungsional

Pada animasi pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 studi kasus SLB kurnia poncowati ini mampu menampilkan tentang cara menjaga kesehatan gigi, aturan makan dan minum yang baik, ayo cuci tangan dulu, tata krama, dan pengenalan anggota tubuh pada manusia.

3.3.3.2. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional merupakan analisis yang berisi property apa saja yang digunakan untuk mendukung dalam pembuatan animasi pembelajaran interaktif tersebut, diantaranya sebagai berikut:

d. Kebutuhan *Hardware*

Adapun kebutuhan *hardware* pada pembuatan animasi pembelajaran animasi pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 studi kasus SLB kurnia poncowati:

Processor : Core™ i9-11900H.
 RAM :16 GB
 Penyimpanan : SSD 512 GB
 Sistem Operasi : Windows 10 64-bit

b. Kebutuhan *Software*

Adapun kebutuhan *Software* (perangkat lunak) pada animasi pembelajaran animasi pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 studi kasus SLB kurnia poncowati:

- Adobe After Effect CC 2018 digunakan untuk menggerakkan Gambar yang telah digabung.
- Adobe Illustrator 2020
 Adobe Illustrator 2020 digunakan untuk menggabungkan antar Gambar.
- Adobe Premiere Pro 2020 digunakan untuk menggabungkan antar video dan memasukkan audio (*editing*).
- Articulate Storyline 3 digunakan untuk membuat dan menggabungkan video animasi sehingga menjadi media pembelajaran interaktif.

c. Asset Gambar

Adapun asset yang digunakan saat membuat animasi pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 studi kasus SLB kurnia poncowati, dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9.Asset Gambar

No	Asset	Penjelasan
1	Logo SLB Kurnia Poncowati 	Logo SLB Kurnia Poncowati merupakan Asset dari SLB Kurnia Poncowati.
2	Gedung SLB Kurnia Poncowati 	Gedung SLB Kurnia Poncowati merupakan asset dari SLB Kurnia Poncowati lalu di buat ulang menggunakan Adobe Illustrator.
3	Gedung SLB Kurnia Poncowati 2 	Gedung SLB Kurnia Poncowati merupakan asset dari SLB Kurnia Poncowati lalu di buat ulang menggunakan Adobe Illustrator.
4	Baground Media Interaktif 	Background Media Interaktif merupakan asset dari Freepik.com lalu dimodifikasi menggunakan Adobe Illustrator.
5	Laki-laki 1 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 1

Tabel 10. (Lanjutan)

No	Asset	Penjelasan
6	Laki-laki 2	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 2
		
7	Laki-laki (Baju Tidur)	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 1
		
8	Perempuan 1	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator Karakter ini terdapat pada SOP 2.
		
9	Anak laki-laki naik sepeda	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 3.
		
10	Anak perempuan 2 baca buku	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 3.
		

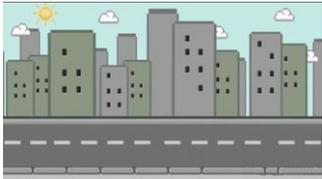
Tabel 10. (Lanjutan)

No	Asset	Penjelasan
11	Perempuan 3 (Guru) 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 4.
12	Perempuan 4 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 4.
13	Laki-laki3 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 4.
14	Laki-laki 4 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 4.
15	Orang tua 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 4.

Tabel 10. (Lanjutan)

No	Asset	Penjelasan
16	Laki-laki 5 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Karakter ini terdapat pada SOP 5.
17	Didalam kelas 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Asset ini terdapat pada SOP 4.
18	Gigi 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. asset ini terdapat pada SOP 1.
19	Coklat 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. asset ini terdapat pada SOP 1.
20	Es krim 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Asset ini terdapat pada SOP 1.
21	Permen 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. asset ini terdapat pada SOP 1.

Tabel 10. (Lanjutan)

No	Asset	Penjelasan
22	Awan 	Karakter ini merupakan asset dari <i>Canva For Education</i> lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Asset ini terdapat pada SOP 3.
23	Gedung 1 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. <i>Background</i> digunakan pada SOP 3.
24	Gedung 2 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. <i>Background</i> digunakan pada SOP 4.
25	Gedung 3 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. <i>Background</i> digunakan pada SOP 4.
26	Logo Stop 	Karakter ini merupakan asset dari freepik.com lalu di modifikasi menggunakan Adobe Illustrator. Asset ini terdapat pada SOP 3.

d. *Asset Audio*

Asset *audio* animasi pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 studi kasus SLB Kurnia Poncowati diperoleh dari perekaman suara dan platform Youtube dengan bebas lisensi. Asset *audio* secara jelas dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 13 Asset Audio

No	Asset	Penjelasan
1	<i>Dubbing</i>	Pengisi suara menggunakan Suara Asli penulis setelah itu direkam.
2	Spring In My Step	Sound ini merupakan backsound dari animasi pembelajaran interaktif, audio ini diperoleh dari Bensound.com.
3	Whoosh MP4	Sound ini merupakan backsound dari animasi pembelajaran interaktif, audio ini diperoleh dari platform Youtube 2mirrordialogue.
4	Happy Upbeat Ukulele	Sound ini merupakan backsound dari animasi pembelajaran interaktif, audio ini diperoleh dari Bensound.com.
5	Tring Bintang	Sound ini merupakan backsound dari animasi pembelajaran interaktif, audio ini diperoleh dari platform Youtube 2mirrordialogue.

3.3.4. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahapan ini merupakan tahapan pembuatan semua objek atau bahan animasi. Pembuatan animasi dari bahan yang telah dikumpulkan menjadi satu berupa asset animasi, *storyboard*. Proses pembuatan karakter animasi dan *background* yang akan dibuat di *Software* adobe illustrator 2020.

3.3.5. Pengujian (*Testing*)

Pengujian yang akan dilakukan pada animasi ini nantinya menggunakan kuesioner. Responden dapat mengisi kuesioner setelah melihat video animasi tersebut. Pertanyaan kuesioner dapat dilihat pada Lampiran 1.

3.3.6. Distribusi (*Distribution*)

Video animasi ini nantinya akan disimpan dalam bentuk HTML, CD atau *Flashdisk* supaya siswa-siswi dan guru SLB Kurnia Poncowati mudah dalam mengakses video ini.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Simpulan yang terdapat berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada animasi pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 studi kasus SLB Kurnia Poncowati adalah sebagai berikut:

- a. Animasi ini telah membantu siswa-siswi SLB Kurnia Poncowati dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru disekolah.
- b. Animasi pembelajaran ini telah membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran secara interaktif kepada siswa-siswi di SLB Kurnia Poncowati.

5.2. Saran

Berdasarkan pembahasan dari Animasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Studi Kasus SLB Kurnia Poncowati yang masih memiliki kekurangan dan dibutuhkan pengembangan lebih lanjut dengan harapan menjadi lebih baik lagi. Berikut adalah saran-saran yang diberikan:

- a. Perlu ditambahkan fitur pengaturan volume pada Animasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 Studi Kasus SLB Kurnia Poncowati.
- b. Tampilan pada animasi pembelajaran interaktif lebih dibuat semenarik mungkin untuk anak-anak diusia 6-8 tahun.
- c. Pertanyaan untuk kuesioner lebih disesuaikan lagi dengan kriteria.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianty, I., Umbara, R. 2016. Sistem Pendukung Keputusan (SPK) Menentukan Kelayakan Calon Penerima Zakat Menerapkan Multi- Factor Evaluation Process (MFEP). *Jurnal-Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI)*. 8(1) : 87–94.
- Arif, W.N., Herlina, H., Nopprima, A.L. 2021. Peningkatan Pembuatan Keripik Pisang Melalui Pelatihan Vokasional Bagi Anak Tunarungu Kelas Ix Di Slb Kurnia Poncowati. *SNEED: Jurnal Pendidikan Khusus*. 1(2) : 90–95.
- Aristo, S. 2017. Pengantar Penulisan Skenario (Scripwriting). *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(1) : 24-35.
- Ariyanto, E., Alqudus, A. 2016. Analisis Penerapan Standar Operasional Prosedur Dalam Rangka Optimalisasi Pelayanan Pegawai Di Kantor Kecamatan Simpang Kiri Kabupaten Subulussalam Subulussalam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Administrasi Publik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. 1(1) : 1–9.
- Ariyati, S., Misriati, T. 2016. Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*. 2(1) : 116–121.
- Aulia, A., Masniladevi. 2021. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas. *Jurnal Frontiers in Neuroscience*. 5(1) : 602–607.
- Awaliah, S., Seabtian, D.T. 2021. Pembaruan Teknologi Informasi Pendidikan Sekolah Luar Biasa (Slb) Di Kotawaringin Timur Studi Kasus Slb Negeri 1 Sampit. *IKRA-ITH INFORMATIKA : Jurnal Komputer dan Informatika*. 5(2) : 93–98.
- Biassari, I., Putri, K.E., Kholifah, S. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(4) : 2322–2329.
- Budijaji, W. 2013. Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan Desember*. 2(2) : 127–133.
- Budiarto, M., Bella, U., Yuliani, N. 2018. Media Promosi Dan Informasi Pada PT. Gardena Karya Anugrah Berbentuk Video Company Profile. *Jurnal Cices*.

4(2) : 217–227.

- Budiawan, A. 2018. Analisa Skenario Planning Kebijakan Publik RT/RW Kabupaten Pangandaran Provinsi Jawa Barat. *FISIP-Universitas Galuh Ciamis*. 4(1) : 12–25.
- Chairunnisa, W.A., Zahra, I., A. 2021. Pembuatan Film Pendek Animasi 3D “Cuci Tangan Dulu, Yuk?!”. *INFOTECH journal*. 7(2) : 66–74.
- Chamida, M.A., Susanto, A., Latubessy, A. 2021. Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*. 3(1) : 36–41.
- Ihya, D. I., Ulumuddin, P.S. 2021. Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro. *SCIENCE TECH: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. 3(2) : 6.
- Efendi, N.M. 2019. Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 2(2) : 173–182.
- Eko Valentino, D. and Jodi Hardiansyah, M. 2020. Perancangan Video Company Profile Pada Hotel De Java Bandung. *Tematik-Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. 7(1) : 1–20.
- Guines Purnasiwi, R. and Kurniawan, M.P. 2013. Dengan Teknik Masking. *Jurnal Ilmiah DASI*. 14(04) : 54–57.
- Hidayat, R. and Hayati, H. 2019. Pengaruh Pelaksanaan Sop Perawat Pelaksana Terhadap Tingkat Kecemasan Pasien Di Rawat Inap. *JURNAL NERS Research & Learning in Nursing Science Universitas Pahlawan Tuanku Tambusa*. 3(2) : 84–96.
- Lestari, A.S. 2013. Pembelajaran Multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib*. 6(2) : 84–98.
- Leztiyani, I. 2021. Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(1) : 24–35.
- Mangarapian, B. 2021. Penilaian Efektivitas Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun Sebagai Salah Satu Alternatif Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Untuk Anak Tunadaksa (Studi Kualitatif Pada Slb Ypac Kabupaten Jember). *Digital Repository Universitas Jember*. 1(1) : 1-92.
- Nurdiana, D., Suryadi, A. 2018. Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Petik*. 3(2) : 39–44.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R. and Fahri, M. 2021. Pengembangan Media

Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM untuk Mengembangkan Kreativitas SiswaSD/MI. *Jurnal Basicedu*. 5(6) : 5024–5034.

Pratama, S., A. Permatasari, R.I. 2021. Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*. 11(1) : 38–47.

Pratama, S., A. Permatasari, R.I. 2021. Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*. 11(1) : 38–47.

Pranatawijaya, V.H. Widiatry. Priskila, R. Putra, P.B.A. 2019. Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*. 5(2) : 128–137.

Priyanto, A.A. and Nurgiyatna. 2022. keilmuan Dan keislaman. *keilmuan dan keislaman*. 1(2) : 197–205.

Purwaningsih, E. 2018. Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*. 3(2) : 103–110.

Putriani, G. 2017. Peningkatan Upaya Pembelajaran Bina Diri Menggosok Gigi Melalui Media Video Animasi Pada Anak Tunagrahita Kategori Sedang Kelas IV SDLB di SLB Negeri Pembina Yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika*. 6(2) : 208–219.

Ramdhan, S., Tullah, R. and Janah, S.N. 2019. Iklan Animasi Stop Bullying pada SD Negeri Cibadak II Berbasis Multimedia. *Jurnal Sisfotek Global*. 9(2) : 6–13.

Rosmiati, M. 2019. Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*. 21(2) : 261–268.

Salwani, R. and Ariani, Y. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas VA SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(1) : 409–415.