

# PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI CERITA DENGAN KONSEP INTERAKTIF UNTUK CERITA RAKYAT PADA TK KARTIKA III-34 KOTABARU YOGYAKARTA

Emiliyana Sunara Eka Putri<sup>1)</sup>, Agus Purwanto<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> *Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta*

<sup>2)</sup> *Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta*

*Jl Ringroad Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta Indonesia 55283*

*Email :emiliyana.p@students.amikom.ac.id<sup>1)</sup>, agus@amikom.ac.id<sup>2)</sup>*

## Abstraksi

Bercerita adalah salah satu cara belajar yang efektif, terutama ketika usia dini. Memberikan konsep mendongeng yang melibatkan gambar dan suara akan membantu merangsang imajinasi dan pemahaman anak-anak. Ini sangat tergantung pada kemampuan pendongeng untuk menyampaikan alur cerita. Kebanyakan cerita menerapkan alur cerita tanpa alur cerita pilihan seleksi. Penulis menganggap sebuah cerita dengan pilihan akhir, mampu memberikan berbagai pembelajaran. Dari penelitian ini, penulis mencoba membuat media yang dimaksudkan untuk membantu guru menyampaikan cerita. Media ini bersifat interaktif, di mana titik cerita tertentu, penonton akan diberikan berbagai pilihan untuk melanjutkan alur cerita. Setiap pilihan akan memengaruhi akhir cerita. Dari sini penulis berharap konsep mendongeng seperti ini dapat membangun perhatian anak dan terlibat dalam mendongeng. Sehingga pesan dalam cerita bisa disampaikan dengan baik. Sebagai tempat untuk menguji hasilnya, penulis akan mengambil tempat di TK Kartika III - 34 Kotabaru Yogyakarta. Ini karena salah satu subjek taman kanak-kanak adalah bercerita.

## Kata Kunci :

Story presentation media, interaktif, pemilihan storyline, konsekuensi, storytelling

## Abstract

*Storytelling is one effective way to learn, especially when an early age. Giving the concept of storytelling involving images and sounds will help stimulate children's imagination and comprehension. This is very dependent on the ability for storyteller to deliver the flow of the story. Most stories implementing the storyline without any choices selection storyline. The writer considers a story with a choice of endings, capable of providing a variety of learning. From this study, the writer tries to create a media that is intended to help teachers deliver the story. This media is interactive, at which point a particular point of story, the audience will be given various choices to continue the story plot. Each choice will affect the end of the story. From here the writer expects the concept of storytelling like this can build up child's attention and engage in storytelling. So the message in the story can be delivered properly. As a place to test the results, the writer would take place in TK Kartika III - 34 Kotabaru Yogyakarta. This is because one of the subjects of the kindergarten is storytelling.*

## Keywords :

*Story presentation media, interactive, choice of storyline, consequence, storytelling*

## Pendahuluan

Cerita merupakan rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Cerita dapat digunakan dalam menyampaikan suatu pesan. Cerita juga dapat digunakan untuk proses belajar mengajar. [1]

Konsep penyampaian cerita pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta masih menggunakan satu alur cerita saja dengan satu ending cerita.

Dimana guru dituntut untuk dapat memberikan ekspresi tertentu untuk menunjang cerita yang disampaikan. Konsep bercerita dengan konsep linear, atau satu alur cerita saja memang sudah cukup bagus. Akan tetapi penulis melihat adanya peluang untuk menyampaikan cerita secara interaktif dengan alur cerita yang berbeda.

Penulis mempunyai konsep media bercerita secara interaktif dengan menggunakan pilihan alur cerita yang dapat berpengaruh pada ending

setiap cerita. Siswa dapat memutuskan dampak apa yang akan terjadi pada ending cerita jika siswa memilih jalan cerita tertentu, sehingga siswa dapat menerapkan pesan dari cerita yang siswa tentukan sendiri

Media ini nantinya akan ditunjang dengan unsur gambar, teks, animasi, suara musik dan narasi. Animasi diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan ilustrasi gerak karakter cerita, suara narasi diharapkan dapat membantu guru dalam bereksprosi menyampaikan jalan cerita, dan suara musik sebagai pendukung suasana dalam bercerita.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba untuk membuat sebuah media presentasi cerita interaktif, maka dari itu penulis mengambil judul "Pembuatan Media Presentasi Cerita dengan Konsep Interaktif untuk Dongeng Rakyat pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta".

### **Tinjauan Pustaka**

Wahyu Eka Pratiwi (2015), melakukan penelitian di TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta untuk pengembangan aplikasi yang bergenre mini game edukasi (pembelajaran) menggunakan grafis 2D. Penulis memberi judul "Perancangan dan Pembuatan Permainan Canody Pengenalan Obyek Sederhana pada TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta". Permainan ini menyerupai permainan tebak-tebakan untuk belajar membaca dan mengenal obyek sederhana. Sasaran penelitian adalah siswa-siswi TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta [2].

Ani Wulandari (2015), melakukan penelitian di TK Amal Mulia, Condong Catur, Sleman, Yogyakarta mengenai aplikasi media pembelajaran tentang gunung berapi di pulau Jawa. judul penelitiannya adalah "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Gunung Berapi di Pulau Jawa dengan Konsep Interaktif pada TK Amal Mulia Berbasis Multimedia", aplikasi ini membahas pengertian dan macam-macam gunung berapi, serta dampak positif dan negatif letusan gunung berapi [3].

Rachadian Azi Kusumah (2015), melakukan penelitian untuk membuat animasi cerita rakyat untuk anak usia dini. Penulis memberi judul "Perancangan Animasi Cerita Rakyat "Situ Bagendit" Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini". Animasi ini bertujuan sebagai media pembelajaran dan tontonan yang dapat membantu mengarahkan anak untuk berperilaku sesuai norma dan budaya lokal [4].

### **Landasan Teori**

#### **Pengertian Multimedia**

Multimedia (multi-media), berarti suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan alat-alat lain seperti televisi, monitor video, dan sistem piringan optik atau sistem stereo yang dimaksudkan untuk menghasilkan sajian audio visual penuh (McLeod, 1996). [5] Hal 2.

#### **Jenis-jenis Multimedia**

Menurut Vaughan (2004), Ada tiga jenis multimedia, yaitu : [6] Hal 2.

1. Multimedia Interaktif  
Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen- elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.
2. Multimedia Hiperaktif  
Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
3. Multimedia Linier  
Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

#### **Multimedia Interaktif**

Multimedia seperti yang telah dijelaskan Menurut Vaughan (2004), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.[6] Hal 2.

#### **Multimedia Interaktif dalam Bidang Pendidikan**

Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses belajar mengajar akan meningkatkan efisiensi, meningkatkan motivasi, memfasilitasi belajar aktif, memfasilitasi belajar eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada siswa, dan memandu untuk belajar lebih baik (Davies, Crowther).[7] Hal 340.

#### **Metode Bercerita**

Metode bercerita berarti penyampaian cerita dengan bertutur. Berbeda dengan bercerita, metode penyampaian cerita lebih menonjolkan aspek aspek teknis penceritaan lainnya. Metode bercerita lebih menonjolkan pada penuturan lisan materi dibandingkan aspek teknis yang lain.

#### **Konsep Metode Bercerita**

Untuk dapat bercerita dengan baik, pendidik (guru) harus memperhatikan hal-hal berikut:

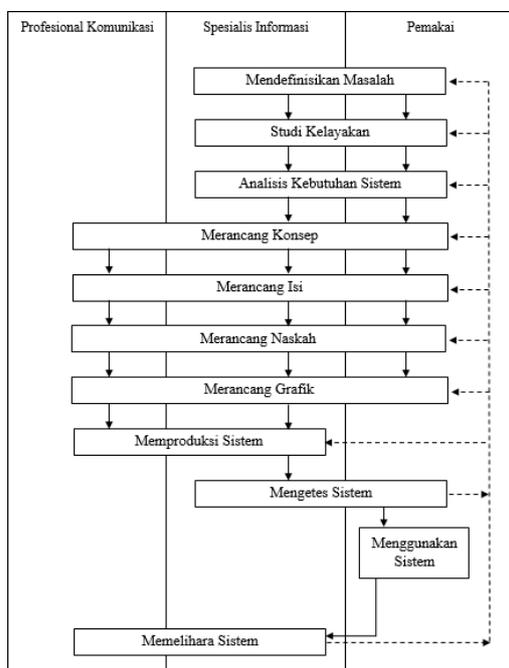
1. Menguasai isi cerita secara tuntas.
2. Memiliki keterampilan bercerita.

3. Berlatih dalam irama dan modulasi secara terus- menerus.
4. Menggunakan perlengkapan yang menarik sesuai dengan tuntutan cerita.

### Siklus Pengembangan Multimedia

Siklus pengembangan multimedia ada beberapa tahapan, yaitu Mendefinisikan Masalah, Analisis Kelayakan, Analisis Kebutuhan Sistem, Merancang Konsep, Merancang Isi, Merancang Naskah, Merancang Grafik, Memproduksi Sistem, Mengetes Sistem, Menggunakan Sistem, dan Memelihara Sistem.

Berikut adalah Siklus Pengembangan Multimedia menurut M. Suyanto :



Gambar 1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.

### Metode Penelitian

#### Mendefinisikan Masalah

Salah satu analisis untuk mengidentifikasi masalah adalah Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats) yang digunakan untuk menilai kekuatan dan kelemahan dari sumber daya yang dimiliki perusahaan dan kesempatan eksternal dan tantangan yang dihadapi. [8] Hal 198-199.

Berikut penjelasan dari Analisis SWOT :

1. Kekuatan (*Strengths*)  
Kekuatan adalah sesuatu yang baik yang dapat dilakukan oleh sistem teknologi informasi perusahaan atau karakteristiknya

yang dapat meningkatkan daya saing perusahaan.

2. Kelemahan (*Weakness*)

Kelemahan adalah sesuatu yang tidak dimiliki perusahaan atau yang dilakukan dengan jelek oleh perusahaan atau kondisi yang meletakkan di posisi yang tidak menguntungkan.

3. Peluang (*Opportunities*)

Strategi yang baik adalah yang dapat mengarahkan kekuatan dan kelemahan sumber daya sistem teknologi informasi perusahaan untuk meraih kesempatan pasar yang ada.

4. Ancaman (*Threats*)

Ancaman dapat berupa munculnya teknologi baru yang lebih murah,, produk yang lebih baik dan lebih baru yang dikenal oleh pesaing-pesaing karena dirancang dan diproduksi dengan teknologi informasi

### Pengumpulan Data

#### Wawancara

Tahap wawancara dilakukan dengan guru TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta, yaitu Ibu Dra. S. Puji Lestari, pada Hari Selasa, tanggal 30 Mei 2017, wawancara dilakukan untuk mencari tau kondisi keadaan saat ini, media yang digunakan saat ini dan harapan dari pihak TK Kartika III – 34 Kotabaru Yogyakarta.

#### Studi Pustaka

Tahap pengumpulan data melalui studi pustaka ini, yaitu mengumpulkan materi cerita dongeng rakyat tentang Malin Kundang dari berbagai sumber buku, mencari referensi dan dasar-dasar teori untuk pembuatan media cerita interaktif dari berbagai buku maupun jurnal skripsi. Materi cerita Malin Kundang didapat dari buku referensi utama yang digunakan sebagai pedoman, yaitu Buku “Cerita Rakyat 33 Provinsi” karangan Yustitia Angelina

#### Observasi

Tahap observasi yaitu tahap pengumpulan data-data dari pengamatan obyek di dalam kelas, dari referensi yang sudah terkumpul dari berbagai sumber pustaka, dan hasil pengamatan pembelajaran di kelas yang digabungkan sehingga didapat keseluruhan informasi yang akan digunakan untuk membuat sistem yang akan dibangun.

### Analisis Masalah

#### SWOT

Untuk mencari tahu masalah dari media yang digunakan saat ini penulis menggunakan metode

SWOT untuk menganalisisnya. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Tabel SWOT

| Faktor Internal<br>Faktor Eksternal   | Kekuatan (S)  | Kelemahan (W)  |
|---|---|--|
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ada interaksi langsung dengan guru</li> <li>- Membangun kedekatan guru dengan murid</li> <li>- Cerita yang disampaikan baik</li> <li>- Terdapat perwakilan karakter dalam cerita tersebut</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyampaian pesan cerita tergantung kemampuan guru</li> <li>- Persiapan yang cukup lama</li> <li>- Guru membuat materi cerita sendiri</li> <li>- Guru perlu berlatih untuk mendalami karakter dalam cerita</li> </ul> |
| <b>Peluang (O)</b>  | <b>(Strategi S-O)</b>   | <b>(Strategi W-O)</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu mengembangkan cerita secara spontan</li> <li>- Mampu menambahkan aksesoris cerita</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbanyak materi cerita</li> <li>- Menambah bahan cerita</li> <li>- Menyisipkan pesan-pesan moral</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru harus bisa mengilustrasikan cerita dengan baik</li> <li>- Menambahkan media atau alat peraga untuk mendukung cerita</li> </ul>   |
| <b>Ancaman (T)</b>  | <b>(Strategi S-T)</b>   | <b>(Strategi W-T)</b>  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Karena modernisasi anak-anak lebih banyak mengenal animasi</li> </ul>                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambah guru yang berpengalaman dalam bercerita</li> <li>- Menambah kemampuan</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat film,</li> <li>- Membuat game</li> <li>- Membuat media pembelajaran</li> </ul>  |

### Kelemahan Media Lama

Kelemahan dari media lama berdasarkan Analisa SWOT adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian pesan cerita tergantung kemampuan guru.
2. Persiapan yang cukup lama.

3. Guru membuat materi cerita sendiri.
4. Guru perlu berlatih untuk mendalami karakter dalam cerita.
5. Karena modernisasi anak – anak lebih banyak mengenal animasi daripada gambar diam.
6. Banyak media lain yang berformat digital yang bisa menggeser cara bercerita lama.

### Solusi yang Ditawarkan

Solusi yang ditawarkan berdasarkan Analisa SWOT adalah sebagai berikut :

1. Membuat film
2. Membuat game
3. Membuat media pembelajaran
4. Membuat animasi

Membuat media cerita interaktif dengan alternatif cerita.

### Kesimpulan

Dari solusi yang ditawarkan, penulis mengambil solusi membuat media cerita interaktif dengan alternatif alur cerita. Hal ini dipilih penulis karena konsep interaktif masih melibatkan guru untuk bercerita akan tetapi tidak terlalu mengandalkan guru untuk bercerita. Dengan pemilihan alur cerita anak-anak dapat menerima sebuah teknik baru dalam bercerita agar tidak monoton.

### Perancangan

#### Merancang Konsep

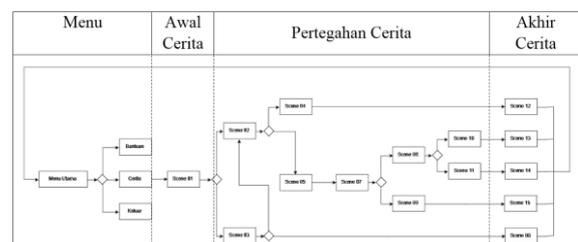
Media cerita yang akan dibuat adalah media cerita dengan menggunakan alternatif alur cerita, media cerita interaktif yang akan dibuat ini akan digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar dan bercerita.

#### Merancang Isi

Setelah merancang konsep dilanjutkan dengan merancang isi, konten isi diambil dari buku referensi- referensi yang ada. Adapun isinya dibagi menjadi 2 bagian, yaitu Plot dan Naskah.

#### Merancang Naskah

Berikut merupakan rancangan struktur aliran dari media cerita interaktif Malin Kundang :



Gambar 2. Rancangan Struktur Aliran Media Cerita Interaktif Malin Kundang

**Desain Karakter**

Setelah melihat beberapa referensi yang sudah ada penulis melakukan perubahan terhadap karakter yang ada. Adapun salah satu karakter tersebut adalah sebagai berikut Malin Kundang Muda.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, maka penulis membuat karakter Malin Kundang muda dengan bentuk badannya yang lebih kecil dan wajahnya lebih muda serta terlihat seperti remaja.



Gambar 3. Desain Karakter Malin Kundang Muda

**Desain Background**

Berdasarkan referensi yang ada terdapat beberapa lokasi dan objek sehubungan dengan cerita Malin Kundang. Penulis mencoba menggambarkan lokasi dan objek agar sesuai dengan kondisi adat Padang, Sumatra Barat. Adapun salah satu desain tersebut adalah desain rumah gadang.

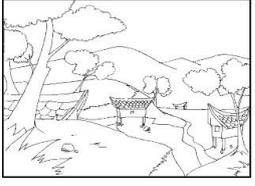
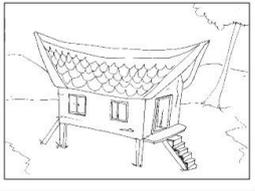
Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, maka penulis membuat desain Rumah Gadang yang tergolong cukup mewah dengan ukuran yang besar dan ruangan yang banyak.



Gambar 4. Desain Rumah Gadang

**Storyboard**

Berikut adalah storyboard dari Cerita Interaktif Malin Kundang dan selengkapnya ada pada lampiran.

| Scene | Gambar  | Durasi (detik) | Narasi   |
|-------|---|----------------|--|
| 1     |  | 10             | Dikisahkan pada jaman dahulu kala, di sebuah desa yang indah dan permai.                           |
| 1     |  | 5              | Hiduplah sebuah keluarga miskin yang terdiri yang hidup disebuah rumah sederhana di desa tersebut. |

Gambar 5. StoryBoard

**Pembahasan Pembuatan Karakter**

Pada pembuatan karakter, penulis membuatnya dengan menggambar manual di kertas, lalu melakukan scanning dan tracing di Adobe Flash CC 2015, berikut adalah contoh pembuatan gambar karakter-karakter pada cerita Malin Kundang :

1. Pertama penulis menggambar pada kertas, lalu melakukan scan dan disimpan pada format BMP lalu melakukan trace di Adobe Flash.
2. Lalu penulis menghapus background putih pada gambar yang telah di-tracing.

**Pewarnaan Karakter**

Pada pewarnaan karakter dilakukan di Adobe Flash, disini penulis menggunakan contoh pewarnaan karakter Malin Kundang yang akan melawan perompak.

1. Pertama penulis memasukkan karakter yang sudah di-tracing, kemudian membuat garis pembatas warna dengan Line Tool kemudian mewarnainya.



Gambar 6. Memberi Garis Batas Warna

Kemudian penulis menghapus garis pembatas warna dengan menggunakan Erase Lines

### Pembuatan Background

Pada pembuatan background dilakukan di Adobe Photoshop CC 2015, disini penulis menggunakan contoh pembuatan *background* saat Malin Kundang akan melawan perompak.

Pertama penulis mengumpulkan *footage* yang diperlukan dalam pembuatan *background* terlebih dahulu. Lalu menentukan *angel* sesuai *storyboard* dan menyesuaikannya dengan objek dan memberikan sentuhan cahaya pada objek sehingga lebih menyatu dengan *background*.

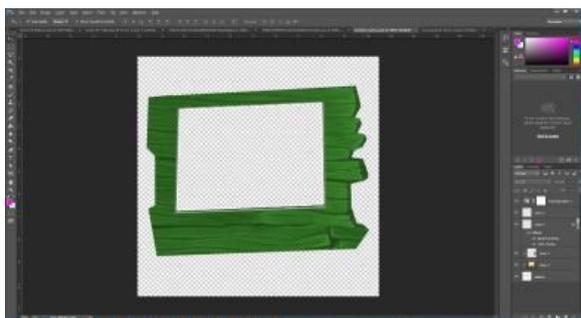


Gambar 6. Membuat Background

### Pembuatan Desain tombol

Pada pembuatan tombol, penulis membuatnya di Adobe Photoshop CC 2015, disini penulis menggunakan contoh pembuatan tombol pilihan alur cerita.

Langkah pertama, penulis membuat bentuk tombol dengan tema kayu dengan menggunakan Polygonal Lasso Tool. Lalu mewarnainya dengan Paint Bucket Tool. Kemudian menambahkan tekstur kayu dengan memasukkan gambar lalu melakukan *clipping mask*.



Gambar 7. Desain Tombol

### Perekaman Narasi

Pada pembuatan suara untuk narasi, penulis melakukan perekaman suara dengan menggunakan device sound recorder kemudian dilakukan pengeditan suara menggunakan software Adobe Audition CC 2017. Berikut langkahnya:

1. Penulis melakukan perekaman dengan menggunakan recorder device ZOOM XYH-5.



Gambar 8. Proses Perekaman Narasi

1. Kemudian penulis melakukan noise reduction untuk mengurangi noise pada rekaman narasi.



Gambar 9. Noise Reduction

### Pembuatan Video Animasi

Dalam pembuatan video animasi digunakan Adobe After Effects CC 2015. Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam membuat video animasi :

1. Pertama penulis memasukkan file .psd dari scene yang sudah diberi warna ke After Effect. Lalu memberi pergerakan kamera 3D layer dan dianimasikan.



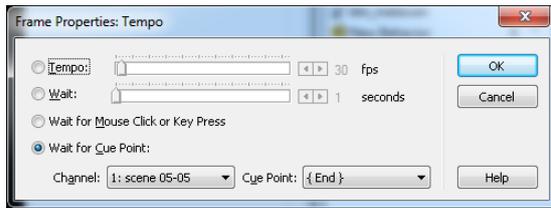
Gambar 10. Menggerakkan Objek dengan Camera 3D Layer

Lalu penulis memberi tambahan sedikit efek getaran dengan *expression position*.

### Penyusunan Halaman

Pada proses penyusunan halaman, penulis melakukannya di Adobe Director dengan cara yaitu:

1. Mengimpior beberapa file yang dibutuhkan, diantaranya adalah file button, file video animasi, file narasi, animasi looping dan musik.
2. Kemudian mengatur dan meyusun antara file animasi dengan button.
3. Lalu mengatur *tempo score* hingga animasi selesai dan lanjut ke halaman berikutnya.



Gambar 11. *Frame Properties Tempo*

### Pengujian

#### Faktor Tampilan dan Animasi

Untuk menguji apakah tampilan dan informasi sudah cukup layak dalam menyampaikan informasi atau cerita Malin Kundang, maka penulis mengajukan kuesioner kepada 15 orang Asisten Multimedia Universitas Amikom Yogyakarta. Adapun kuesioner dan hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kuesioner Faktor Tampilan dan Animasi

| NO | PERTANYAAN  | PENILAIAN |   |     |     |       |
|----|---|-----------|---|-----|-----|-------|
|    |   | S B       | B | C B | T B | S T B |
| 1  | Bagaimana desain karakter pada cerita interaktif Malin Kundang?   | 6         | 9 | -   | -   | -     |
| 2  | Bagaimana desain background pada cerita interaktif Malin Kundang? | 7         | 8 | -   | -   | -     |

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | Bagaimana desain tombol dan interface pada cerita interaktif Malin Kundang?                 | 7 | 7 | 1 | - | - |
| 4 | Bagaimana pergerakan animasi karakter pada cerita interaktif Malin Kundang?                 | 6 | 8 | 1 | - | - |
| 5 | Bagaimana pergerakan scene kamera pada cerita interaktif Malin Kundang?                     | 7 | 8 | - | - | - |
| 6 | Bagaimana narasi dan musik pada cerita interaktif Malin Kundang?                            | 8 | 7 | - | - | - |
| 7 | Bagaimana kesesuaian antara narasi, musik dan animasi pada cerita interaktif Malin Kundang? | 7 | 6 | 2 | - | - |
| 8 | Bagaimana komposisi antara background dengan karakter pada cerita interaktif Malin Kundang? | 9 | 5 | 1 | - | - |

|    |   |    |   |   |   |   |
|----|---|----|---|---|---|---|
| 9  | Bagaimana kesesuaian antara cerita dengan elemen-elemen grafis lain pada cerita interaktif Malin Kundang? | 8  | 7 | - | - | - |
| 10 | Bagaimana kesesuaian cerita dengan elemen suara dan animasi pada cerita interaktif Malin Kundang?         | 10 | 5 | - | - | - |

Rata-rata Aspek Tampilan dan Animasi 89.32% (Kategori Sangat Baik)

### Faktor Kemudahan Penyampaian Cerita

Untuk menguji apakah aplikasi ini dapat membantu guru dalam bercerita, maka penulis mendemonstrasikan aplikasi ini di depan guru TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta kemudian guru tersebut memberikan penilaian. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut

Tabel 3. Kuesioner Faktor Kemudahan Penyampaian Cerita

| NO | PERTANYAAN   | PENILAIAN |   |        |        |             |
|----|--|-----------|---|--------|--------|-------------|
|    |  | S<br>B    | B | C<br>B | T<br>B | S<br>T<br>B |
| 1  | Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan tombol next dan tombol previous ?     | √         |   |        |        |             |
| 2  | Bagaimana tingkat kemudahan tombol pemilihan alur cerita?                    | √         |   |        |        |             |
| 3  | Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan keyboard dan mouse saat pengoperasian | √         |   |        |        |             |

|    |  |   |   |  |  |  |
|----|--|---|---|--|--|--|
|    | aplikasi?  |   |   |  |  |  |
| 4  | Bagaimana tingkat penggunaan grafik dan background dalam membantu guru saat bercerita? | √ |   |  |  |  |
| 5  | Bagaimana tingkat penggunaan karakter dalam membantu guru saat bercerita?              |   | √ |  |  |  |
| 6  | Bagaimana tingkat penggunaan narasi dalam membantu guru saat bercerita?                |   | √ |  |  |  |
| 7  | Bagaimana tingkat penggunaan musik dalam membantu guru saat bercerita?                 | √ |   |  |  |  |
| 8  | Bagaimana tingkat penggunaan menu pilihan cerita dalam membantu guru bercerita?        | √ |   |  |  |  |
| 9  | Bagaimana tingkat penggunaan animasi dalam membantu guru bercerita?                    | √ |   |  |  |  |
| 10 | Bagaimana tingkat interaktifitas dalam membantu guru bercerita?                        | √ |   |  |  |  |

Rata-rata Aspek Kemudahan Penyampaian Cerita 96% (Kategori Sangat Baik)

### Faktor Respon Pemahaman Cerita

Untuk menguji apakah konsep pemilihan alur cerita ini dapat memberikan respon dan pemahaman yang baik akan konsekuensi sebuah pilihan cerita pada dongeng Malin Kundang ini,

maka penulis mencoba mengambil data dari anak-anak TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta. Adapun pertanyaan dan hasilnya adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Kuesioner Respon Pemahaman Cerita

| N o | Indikator  | Jawaban Benar  | Jumlah yang Benar |
|-----|--|--|-------------------|
| 1   | Siapa nama tokoh utama?  | Malin Kundang  | 15                |
| 2   | Siapakah tokoh penting lainnya selain tokoh utama?                     | Ibu Malin, Saudagar kaya, Istri Malin, Perompak.                                     | 15                |
| 3   | Apa yang terjadi ketika Malin Kundang tidak merantau?                  | Hidup Miskin   | 13                |
| 4   | Apa yang terjadi ketika Malin Kundang terjun ke laut?                  | Mati   | 15                |
| 5   | Apa yang terjadi ketika Malin Kundang tidak pulang ke kampung halaman? | Ditinggal istri dan hidup tidak bahagia  | 9                 |
| 6   | Apa yang terjadi ketika Malin Kundang mengakui ibunya?                 | Hidup bahagia bersama keluarganya  | 11                |
| 7   | Apa yang terjadi ketika Malin Kundang tidak mengakui ibunya?           | Dikutuk menjadi batu   | 14                |
| 8   | Pelajaran apa yang bisa diambil dari cerita ini?                       | Tidak boleh durhaka kepada orang tua, sayang kepada orang tua, hukuman terhadap anak | 15                |

|              |  |               |            |
|--------------|--|---------------|------------|
|              |  | yang durhaka. |            |
| <b>Total</b> |  |               | <b>107</b> |

Rata-rata Aspek Pemahaman Cerita 89,167% tergolong pada Kategori Sangat Baik

### Kesimpulan dan Saran

Dari uraian dan analisa yang telah dilakukan penulis, maka pembuatan Media Presentasi Cerita dengan Konsep Interaktif untuk Dongeng Rakyat pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta dapat disimpulkan, sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi ini penulis mengawali dengan pengumpulan data, menganalisa data, membuat konsep, naskah, produksi, testing dan evaluasi.
2. Dari hasil pengumpulan data dan analisa didapatkan bahwa guru pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta mengalami kesulitan dalam bercerita dan masih menggunakan media gambar cetak.
3. Dari hasil testing sistem didapatkan semua elemen aplikasi telah berjalan dengan baik.
4. Dari hasil uji tampilan dan animasi didapatkan bahwa aplikasi ini dinyatakan layak.
5. Dari hasil uji kemudahan penyampaian cerita didapatkan bahwa aplikasi ini telah dapat membantu guru dalam menyampaikan cerita dan berinteraksi dengan siswa.
6. Dari hasil uji respon pemahaman cerita didapatkan bahwa siswa dapat memahami isi cerita dan konsekuensi sebuah pilihan terhadap akhir cerita.

### Saran

Pada pembuatan media Media Presentasi Cerita dengan Konsep Interaktif untuk Dongeng Rakyat pada TK Kartika III-34 Kotabaru Yogyakarta ini tentunya masih terdapat kekurangan-kekurangan, yang dapat disempurnakan dan dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya. Maka dari itu penulis mengajukan saran untuk pengembangan aplikasi tersebut yaitu :

1. Jumlah pilihan alur cerita dapat dikembangkan lebih banyak lagi.
2. Animasi bisa dikembangkan dengan konsep kartun 2D atau kartun 3D.

Aplikasi dapat dikembangkan dalam aplikasi mobile dan publish online

### Daftar Pustaka

- [1] Risaldy, Sabil. 2014. Bermain, Bercerita & Menyanyi Bagi Anak Usia Dini. Jakarta: Pt.Luxima Metro Media. Hal. 64-66. Cetakan II.

- [2] Pratiwi, W.E., 2015. Perancangan dan Pembuatan Permainan Canody Pengenalan Obyek Sederhana pada TK Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta. Skripsi. STMIK Amikom Yogyakarta.
- [3] Wulandari, Ani, 2015. Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Gunung Berapi di Pulau Jawa dengan Konsep Interaktif pada TK Amal Mulia Berbasis Multimedia. Skripsi. Jurusan Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.
- [4] Kusumah, R. A., 2015. Perancangan Animasi Cerita Rakyat “Situ Bagendit” Sebagai Media Pembelajaran Karakter Untuk Anak Usia Dini. Skripsi. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- [5] Sofyan, A.F., & Purwanto, A., 2008. Digital Multimedia. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- [6] Binanto, Iwan, 2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- [7] Suyanto, M., 2003. Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- [8] Rangkuti, Freddy. 2011. SWOT balanced Scorecard. PT Gramedia Pustaka. Jakarta.