

## 1. Pendahuluan

Khonghucu adalah salah satu dari 6 agama yang disebutkan dalam UU No.1/PNPS/1965 tetapi umat Khonghucu Indonesia pada suatu masa telah dibatasi ruang geraknya oleh Instruksi Presiden RI No. 14 Tahun 1967, sehingga mereka tidak dapat menyelenggarakan kegiatan keagamaan, kepercayaan, dan adat istiadat mereka di muka umum. Sebagai akibatnya, sebagian mereka kemudian bergabung dengan salah satu dari 5 agama lainnya, baik dalam kegiatan keagamaan, kepercayaan, dan adat istiadat, maupun dalam pencantuman identitas agama dalam Kartu Tanda Penduduk dan sebagainya (meskipun mungkin mereka masih tetap memeluk agama Khonghucu). Hal ini berlangsung selama 33 tahun, yaitu sejak tahun 1967 hingga 2000. Pada tahun 2000, Presiden Abdurrahman Wahid mengeluarkan Keputusan Presiden Nomor 6 Tahun 2000, yang pada intinya menetapkan pencabutan larangan sebagaimana diatur oleh Inpres No. 14 Tahun 1967 tersebut. Dengan pencabutan ini, maka secara legal pembatasan kegiatan keagamaan, kepercayaan dan adat istiadat Cina di Indonesia tidak berlaku lagi. Pada Tahun 2002, dengan Kepres No. 19 Tahun 2002, Tahun Baru Imlek dinyatakan sebagai Hari Nasional. Kemudian pada tahun itu juga (2002), Menteri Agama RI dengan Surat Keputusan No. 331 tahun 2002 menyatakan bahwa Hari Raya Imlek ditetapkan sebagai Hari Libur Nasional. Tetapi dengan penetapan Hari Raya Imlek sebagai hari libur nasional itu pun masih belum serta-merta umat Khonghucu memperoleh kebebasan beragama dan hak-hak sipil mereka, karena masih ada pendapat dalam masyarakat bahwa Hari Raya Imlek bukanlah milik umat Khonghucu semata tetapi adalah milik seluruh masyarakat keturunan Tionghoa.[1] Kemudian perlu dicatat bahwa hak beragama umat Khonghucu dan hak-hak sipil mereka itu baru terpenuhi secara faktual setelah Menteri Agama RI mengirimkan surat kepada Menteri Dalam Negeri dan Menteri Pendidikan Nasional dengan Nomor: 12/MA/2006 tanggal 24 Januari 2006 perihal Penjelasan mengenai Status Perkawinan Menurut Agama Khonghucu dan Pendidikan Agama.[2]

Institusi resmi yang berbasis agama Khonghucu misalnya seperti di Pekalongan dan di Magelang sudah ada tetapi alat-alat penunjang pelajaran dan buku-buku literatur masih sangat sedikit.[3] Agama ini untuk sekian lamanya hanya bertahan dikalangan Klenteng-klenteng di tiap kota, itu pun pembelajaran hanya bisa disampaikan secara lisan dari orangtua kepada anak-anaknya, karena tidak semua orang bisa mengajarkan kepada anak-anaknya yang dikarenakan keterbatasan masing-masing maka agama ini semakin lama semakin berkurang pemeluknya (terutama pada generasi-generasi selanjutnya). Hal ini pada umumnya menjadi persoalan yang sangat serius bagi penyebaran agama Khonghucu di Indonesia, dalam skala kecil di Salatiga dalam lingkup Klenteng Hok Tek Bio.

Dalam kesempatan wawancara dengan pengurus klenteng Hok Tek Bio Salatiga penulis mendapat informasi bahwa didalam klenteng terdapat banyak sekali buku-buku tentang agama Khonghucu tetapi semakin berkembangnya jaman maka buku-buku ini hanya disimpan didalam perustakaan Klenteng, sebagai gantinya pengajaran yang dilakukan di Dharma Minggu hanya sebatas

lisan dan dengan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Untuk hasil pengolahan data yang didapat dari MATAKIN mereka menyarankan untuk membuat media yang mengangkat nabi Khonghucu sendiri, maka dari itu penulis juga membaca buku “Kisah Nabi Khonghucu” yang berisi 8 ajaran iman dan tentu saja pengalaman hidup Nabi Khonghucu yang banyak menebarkan kasih untuk sesama dan tak lupa menghormati para leluhur.

Hal yang menjadi permasalahan dalam perancangan media pembelajaran interaktif agama Khonghucu untuk anak usia 7-10 ini adalah Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif agama Khonghucu untuk anak usia 7-10 yang akan meningkatkan keinginan untuk mempelajari atau menarik minat anak-anak tentang agama Khonghucu.

Tujuan penelitian ini adalah lebih memudahkan anak-anak belajar, selain itu menyajikan informasi tentang agama Khonghucu, Media Pembelajaran juga bertujuan untuk memotivasi minat anak-anak untuk mengetahui tentang agama Khonghucu. Hal ini yang melatarbelakangi penulisan Perancangan media pembelajaran interaktif agama Khonghucu untuk tingkat dasar.

## 2. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya “Perancangan Film Animasi 2D Sebagai Media Informasi Perayaan Budaya Tionghua Berdasarkan Suku Han” oleh Stefani Azalia Tanzil, Universitas Kristen Satya Wacana, peneliti menyatakan bahwa perancangan film animasi 2D “JIERI” ini berhasil menarik minat anak-anak keturunan Tionghoa untuk melihat film animasi 2D sebagai media informasi yang baru sehingga film animasi 2D ini berhasil menyampaikan makna dari setiap perayaan yang dilakukan selama satu tahun, selain itu dengan adanya film animasi 2D ini dapat menjadi salah satu alat pelestarian budaya Tionghoa di Jawa Tengah.[4]

Penelitian kedua berjudul Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Kisah Kelahiran Yesus Menggunakan Video *Augmented Reality* dengan Teknik *Claymation* oleh Priscilla Oktavia, Universitas Kristen Satya Wacana, peneliti menyatakan bahwa Media pembelajaran menggunakan video *Augmented Reality* dengan teknik *claymation* dapat digunakan menjadi media baru yang mudah dioperasikan dan berhasil menarik minat anak sekolah minggu untuk mengenal kisah kelahiran Yesus.[5]

Penelitian ketiga yaitu “Perancangan Buku Pembelajaran Istilah *Kinship* Dalam Tradisi Tionghoa Berupa Komik” oleh Melissa. Penelitian ini dilakukan untuk menyampaikan informasi tentang istilah kekerabatan dan tradisi Tionghoa yang masih umum dijumpai di Indonesia. Hasil dari penelitian ini adalah buku pembelajaran *kinship* Tionghoa dapat menjadi salah satu alat pelestarian kebudayaan Tionghoa, khususnya *kinship*.[6]

Dari penelitian terdahulu yang membedakan dengan penelitian Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Agama Khonghucu Untuk Anak Usia 7-10 (Studi Kasus : T.I.T.D Hok Tek Bio Salatiga) adalah Media Pembelajaran dirancang untuk menjelaskan tentang Agama Khonghucu dengan interaktif supaya adanya hubungan antara pengguna dengan aplikasi yang menggunakan animasi

2D dalam bahasa Indonesia. Sedangkan dari penelitian terdahulu oleh Stefani membahas video yang menginformasikan perayaan budaya Tiongkok, tidak membahas tentang agama Khonghucu dan tidak disajikan dalam bentuk animasi yang bisa berinteraksi kepada penggunanya, sedangkan penelitian kedua oleh Priscilla menyajikan media utama buku yang dapat menampilkan AR tetapi mengangkat cerita kelahiran Tuhan Yesus. Penelitian ketiga masih menggunakan buku sehingga tidak ada interaktif ke penggunanya.

Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah mempermudah belajar mengajar, meningkatkan efisiensi belajar mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar dan membantu konsentrasi peserta didik.[7]

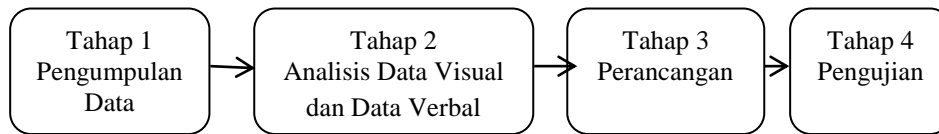
Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: Aplikasi game dan CD interaktif. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.[8]

Delapan Ajaran Iman (Pat Sing Ciam Kwi) : (Sing Sien Hong Thian) Sepenuh iman percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, (Sing Cun Khoat Tik) Sepenuh iman menjunjung Kebajikan, (Sing Liep Bing Bing) Sepenuh iman menegakkan firman gemilang, (Sing Ti Kwi Sien) Sepenuh iman menyadari adanya nyawa dah rokh, (Sing Yang Hau Su) Sepenuh iman memupuk cita berbakti, (Sing Sun Bok Tok) Sepenuh iman mengikuti Genta Rokhani Nabi Khonghucu, (Sing Khiem Su Si) Sepenuh iman memuliakan Kitab Su Si dan (Sing Hing Tai Too) Sepenuh iman menempuh jalan suci. Kedelapan ajaran iman inilah yang menjadi dasar dari ajaran agama Khonghucu.[9]

### 3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Mixed method* merupakan metode yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, karena dalam pengambilan data diperlukan wawancara ke narasumber dan diperlukan pengambilan kesimpulan melalui kuesioner. Sedangkan strategi yang digunakan adalah *linear strategy*. *Linear strategy* atau strategi garis lurus ini menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan yang sederhana dan relatif sudah dipahami komponennya.[10] Penjabaran *linear strategy* dapat dilihat pada Gambar 1.





**Gambar 1** Tahapan Penelitian

Tahap 1 adalah Pengumpulan Data, untuk perancangan media pembelajaran interaktif ini didapat dengan cara membaca buku dan jurnal yang berkaitan untuk menunjang kelengkapan data untuk perancangan media pembelajaran interaktif ini. Karya tulis lain digunakan sebagai patokan dan perbandingan dari penulisan dan pembuatan perancangan media pembelajaran interaktif ini. Kemudian juga dilakukan wawancara dengan pengurus klenteng Hok Tek Bio Salatiga yaitu Bapak Budi. Hasil dari wawancara dengan Bapak Budi selaku pengurus Klenteng 23 Februari 2016 lalu adalah kurangnya media pembelajaran untuk agama Khonghucu sehingga anak-anak kurang tertarik untuk mempelajarinya. Media interaktif disini dirancang dengan konsep anak-anak berpikir memilih jawaban dan jika salah tidak bisa melihat animasi, dan jika benar animasinya keluar sebagai *reward* jika benar, pertanyaan-pertanyaannya pun masih seputar kehidupan sehari-hari dan pelajaran yang telah dijelaskan di media ini terlebih dahulu.

Tahap 2 adalah Analisis Data Visual dan Data Verbal. Data visual didapat dengan cara mencari referensi cerita kisah Nabi Khonghucu juga gambar-gambar komik dan buku pelajaran untuk anak-anak usia 7-10 tahun. Pengumpulan data verbal untuk perancangan media pembelajaran interaktif ini didapat dengan cara studi kepustakaan, wawancara, observasi.

Tahap 3 adalah Perancangan, dalam perancangan media pembelajaran interaktif ini meliputi pengkonsepan, pembuatan naskah, *Storyboard*, pembuatan karakter dan *background*, *animasi*.

Tahap 4 adalah Pengujian, Langkah akhir dalam perancangan ini adalah pengujian. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar konsep perancangan yang sudah dirancang dan diaplikasikan ini efektif dan berhasil menarik minat anak-anak untuk mempelajari Agama Konghucu, yang merupakan tujuan utama pembuatan media pembelajaran. Setelah itu melakukan wawancara terhadap guru sekolah minggu di Klenteng dan memberikan kuesioner kepada anak-anak sekolah minggu di klenteng.

Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu proses pengajaran anak Dharma minggu salah satunya dasar dari Agama Khongcu yaitu tentang menghormati orang tua dan sesama makhluk ciptaan-Nya. Media pembelajaran ini berupa Animasi 2D. Alur perancangan media pembelajaran ini dimulai dengan pembuatan ide media pembelajaran yang akan dibuat. Judul yang digunakan dalam aplikasi Animasi ini adalah “Khonghucu Nabiku” sesuai dengan materi yang diangkat pada Perancangan media pembelajaran interaktif Agama Khonghucu. Konsep yang akan digunakan media pembelajaran ini adalah *fun edukatif* dimana menurut kamus berarti “menyenangkan dan mendidik”. Apabila dilihat dari arti katanya, *fun* dalam bahasa Indonesia berarti kegembiraan, kesenangan, keceriaan (Kamus Inggris-Indonesia, 2007 : 260). Konsep *fun* dipilih karena dunia anak-anak adalah dunia bermain dan masa ceria, untuk itu perlu

dirancang media pembelajaran yang dapat membuat anak-anak tertarik dan merasa gembira.[11] Media pembelajaran ini menggunakan media animasi, yang berisi pelajaran 8 ajaran iman sebagai dasar Agama Khonghucu dan animasi interaktif.

*Storyboard* merupakan rangkaian ilustrasi yang menjelaskan bahasa tulisan skenario ke dalam bahasa visual. Pada Gambar 2 merupakan *storyboard* yang dibuat dengan Judul “Khonghucu Nabiku”. *Storyboard* pertama menampilkan halaman judul dan *start* yang apabila di klik akan masuk ke halaman selanjutnya yang menampilkan *submenu-submenu* media pembelajaran Khonghucu Nabiku yaitu pelajaran, tata cara sembayang, praktek dan hari raya Khonghucu kemudian apabila memilih *submenu* pelajaran muncul pelajaran dasar dari agama Khonghucu.



**Gambar 2** *Storyboard*

Perancangan karakter sangat diperlukan untuk mendukung konsep yang sudah dibuat sebelumnya. Selain itu karakter ini juga dibutuhkan untuk membuat cerita dalam media pembelajaran interaktif terlihat lebih hidup dan tidak membosankan. Karakter yang dipilih sesuai dengan target yaitu anak-anak, memiliki bentuk yang lucu dan ceria, dan juga penulis telah melihat beberapa buku pelajaran yang telah disarankan oleh MATAKIN yaitu buku pelajaran SD agama Khonghucu dapat dilihat digambar 4. Sketsa karakter dapat dilihat pada Gambar 3 karakter dibuat semenarik mungkin dan menyerupai pada buku pembelajaran yang sudah ada.



Gambar 3 Sketsa Karakter



Gambar 4 Buku Pelajaran SD Agama Khonghucu

Beberapa font yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini yaitu *Comis Sans MS font* yang digunakan pada teks penjelasan, font ini digunakan karena memiliki karakter sederhana yang mudah terbaca oleh anak-anak. *Made In China* adalah font yang digunakan pada Judul dan Sub Menu, font yang menyerupai huruf *Chinese* ini dipakai untuk menyelaraskan dengan tema yang diambil. *Din* adalah font yang digunakan pada pertanyaan di dalam game kehidupan sehari-hari, dengan karakter tegas dan mudah terbaca oleh anak-anak. Font dapat dilihat pada Gambar 5.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890(./?!"&)

Gambar *Comic Sans MS*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890(./?'-~)

Gambar *Made In China*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890(./~!@&-:~)

Gambar *Din*

### Gambar 5 Font

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam desain. Warna yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran interaktif ini adalah kombinasi warna playful yang merupakan kombinasi umum yang disukai anak-anak, hangat dan dingin merupakan warna yang mengekspresikan pergerakan, keaktifan, kegembiraan, dan keceriaan. Karena judul pada media pembelajaran interaktif adalah Khonghucu Nabiku maka *cover* yang terlihat dominan merah dan kuning dimana tempat ibadah agama khonghucu yaitu klinteng banyak menggunakan warna tersebut. Warna *background* adalah warna biru, hijau dan coklat dimana biru adalah langit, hijau daun dan coklat tanah melambangkan klinteng itu sendiri berada dilingkungan yang kita tinggali.

Audio yang digunakan adalah chinese instrumental, lagu ini digunakan karena cocok dengan tema dan gambar yang diambil yaitu di Klinteng dan kultur budaya Tionghua.

Animasi dibuat sesuai dengan Storyboard dan sesuai dengan skenario yang ada. Pembuatan animasi dapat dilihat pada Gambar 6. Pembuatan animasi pertama-tama dibuat konten grafisnya terlebih dahulu, dibuat di Adobe Illustrator karena lebih mudah untuk dipindahkan/diimport ke Adobe After Effect dan juga lebih mudah untuk memecah bagian-bagian seperti kepala, tangan, background yang nantinya akan bergerak. Setelah proses pembuatan karakter dan memecah bagian selesai, kemudian menggerakkan object di Adobe After Effect dan animasi yang sudah dibuat dirender ke bentuk PNG dan disusun lagi di Adobe Flash.



Gambar 6 Pembuatan Animasi



Hasil Animasi dapat dilihat pada Gambar 7. Pada gambar diperlihatkan ketika mainan adik jatuh, maka hal yang dilakukan adalah membantu untuk mengambil mainannya.



Gambar 7 Hasil Animasi

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Karakter sangat diperlukan untuk mendukung konsep yang sudah dibuat sebelumnya. Selain itu karakter ini juga dibutuhkan untuk membuat cerita dalam media pembelajaran interaktif terlihat lebih hidup dan tidak membosankan. Pemilihan karakter dan warna pun juga menjadi pemikiran utama, warna karakter dan *background* yang dipilih adalah warna-warna yang cocok dan pas agar menunjang pembuatan media pembelajaran interaktif Khonghucu Nabiku.





**Gambar 8** karakter 2D Anak Perempuan

Karakter Pertama adalah Anak kecil perempuan yang akan menjelaskan dari keseluruhan materi yang disampaikan, dikarenakan media ini untuk anak-anak maka karakter yang dipilih juga disesuaikan dengan umur anak-anak, terlihat lucu dan menarik dengan pakaian khas *chinese* yang berwarna merah. Karakter 2D dapat dilihat di Gambar 8 .



**Gambar 9** Karakter 2D Anak Laki-laki

Karakter kedua adalah Anak kecil laki-laki yang akan bergantian dengan karakter anak kecil perempuan menjelaskan dan dalam game yang ada di dalam media pembelajaran, sama seperti anak kecil perempuan pakaian khas *chinese* yang berwarna merah. Karakter 2D dapat dilihat di Gambar 9.



**Gambar 10** Karakter 2D Guru 11

Karakter ketiga adalah Guru yang menjelaskan tentang agama Khonghucu dan mengajarkan tentang agama kepada anak-anak, karakter guru dipilih sesuai dengan guru jaman China Kuno. Karakter 2D dapat dilihat di Gambar 10.



**Gambar 11** Menu Utama

Menu utama “Khonghucu Nabiku” terdapat tombol *Start* dan animasi yang pertama adalah gambar Klenteng dan Genta kemudian muncul tulisan “Khonghucu Nabiku”. Pemilihan Klenteng pada menu utama karena Klenteng adalah tempat ibadah bagi umat beragama Khonghucu dikarenakan di Salatiga sendiri umat Khonghucu bisa dikata sedikit dan memang tidak ada tempat sembayang khusus seperti di kota-kota besar maka tempat beribadah menjadi satu dengan agama Budha dan Tao. Genta yang berada di tengah Klenteng adalah simbol dari Khonghucu itu sendiri. Hasil perancangan Menu Utama dapat dilihat pada gambar 11.

Masuk ke tombol *start* di dapat halaman *sub-menu* yaitu sub-Pelajaran, sub-Praktek, sub-Tata cara sembayang, dan sub-Hari raya. Diatas halaman juga terdapat tombol kembali ke menu utama, kembali ke sub-menu dan about. Dapat dilihat pada Gambar 12.



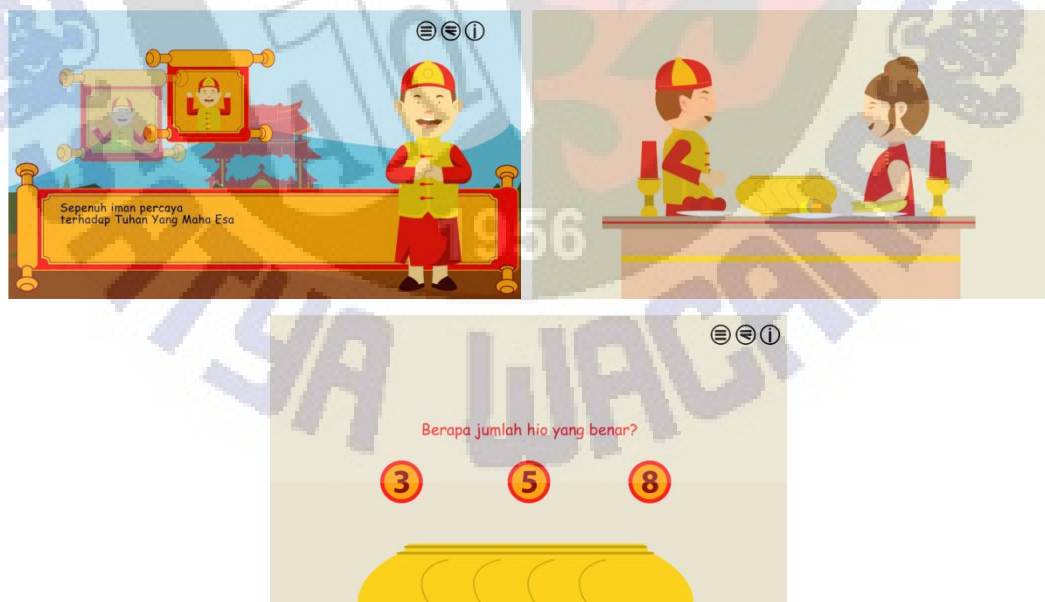
**Gambar 12** Sub-Menu

Sub-Pelajaran guru menjelaskan dengan singkat inti dari agama Khonghucu, dapat dilihat pada Gambar 13.



**Gambar 13** sub-pelajaran

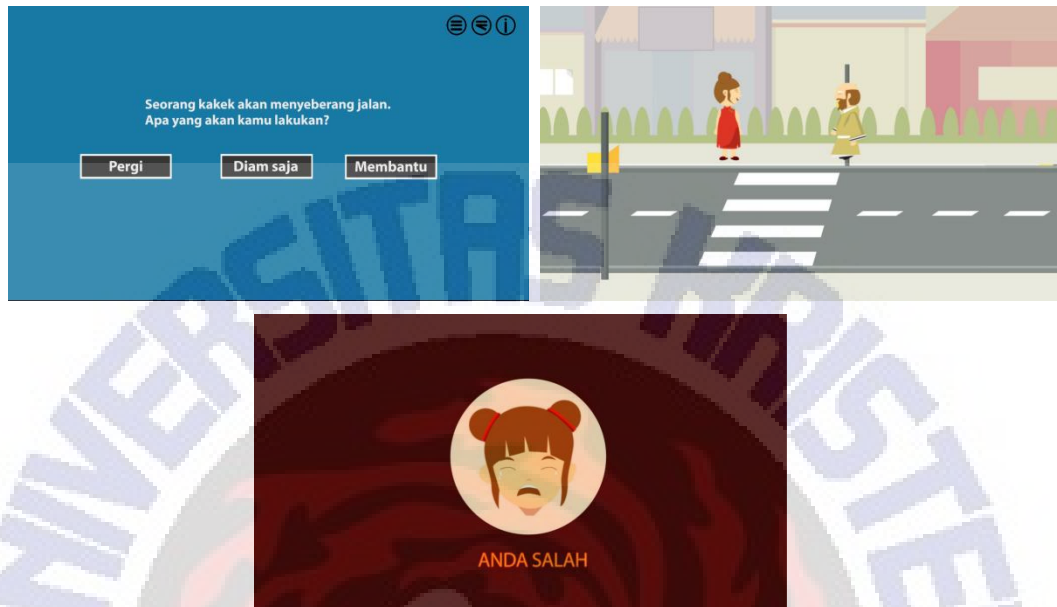
Sub-Tata cara sembayang menjelaskan singkat tentang 8 inti agama Khonghucu dan berapa hio yang dipakai untuk sembayang, dapat dilihat pada Gambar 14.



**Gambar 14** Sub-Tatacara Sembayang

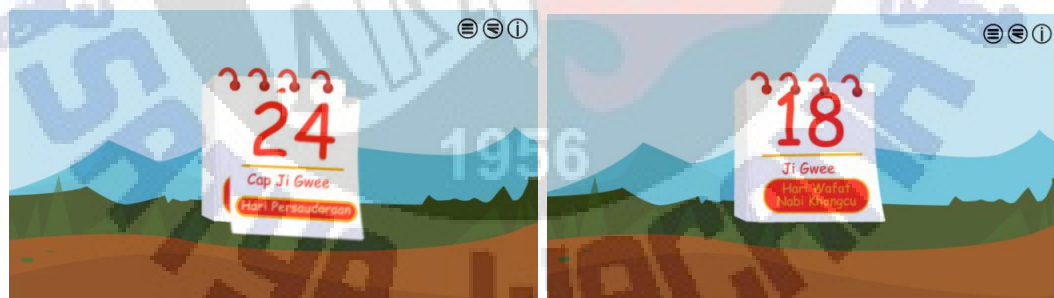
Sub-Praktek berisi game tentang apa yang dilakukan didalam kehidupan sehari-hari ada pilihan jawaban apabila anak-anak memilih benar maka keluar

animasi, jika salah maka yang keluar animasi sedih karena jawabannya salah, dapat dilihat pada Gambar 15.



**Gambar 15** Sub-Praktek

Sub-Hari raya menampilkan Hari-hari Raya Umat agama Khonghucu dalam setahun, dapat dilihat pada Gambar 16.



**Gambar 16** Sub-Hari Raya

Setelah implementasi selesai, tahap berikutnya yaitu pengujian aplikasi kepada target. Pengujian dilakukan kepada anak Dharma minggu Klenteng Hok Tek Bio Salatiga. Pengujian ini dilakukan dengan cara memperlihatkan cara dan penggunaan media pembelajaran Agama Khonghucu kepada responden. Setelah responden memahami media pembelajaran yang telah diperlihatkan, responden diberi angket.

Tujuan dari pemberian angket yaitu untuk mengetahui seberapa besar pendapat responden tentang pembelajaran dengan penerapan metode interaktif dan untuk mengukur fungsi media pembelajaran interaktif Nabiku Khonghucu bagi responden.



Pertanyaan yang diberikan kepada responden dijawab dengan memilih lima opsi pilihan. Dari sepuluh pertanyaan yang diberikan kepada responden, soal nomor 1,2 dan 5 digunakan untuk mengukur desain media pembelajaran, nomor 3-4 digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman anak-anak terhadap media pembelajaran yang telah dibuat, dan soal nomor 6-10 untuk mengukur apakah cerita dan media pembelajaran ini menarik anak Dharma minggu untuk belajar. Daftar pertanyaan dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

No	Pertanyaan
1	Gambar (desain) karakter pada media pembelajaran ini menarik.
2	Gambar (desain) <i>Animasi 2D</i> pada media pembelajaran ini menarik.
3	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini mudah dipahami.
4	Media pembelajaran Nabiku Khonghucu menarik.
5	Warna-warna cerah yang dipakai dalam media pembelajaran ini menarik.
6	Saya tertarik dengan media pembelajaran Nabiku Khonghucu yang menggunakan <i>Animasi 2D</i> .
7	Media pembelajaran Nabiku Khonghucu mengenalkan saya kepada Nabi Khonghucu dengan baik sehingga saya tertarik mempelajari Nabiku Khonghucu.
8	Cara penggunaan media pembelajaran ini mudah dipahami.
9	Media pembelajaran ini menyenangkan karena bisa belajar sambil bermain.
10	Saya ingin belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran ini lagi.

**Tabel 1** Daftar Pertanyaan pada Kuisisioner Pengujian

Setelah kuisisioner dibagikan kepada responden, maka tahap selanjutnya akan dihitung menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur tanggapan, persepsi seseorang.

Masing-masing jawaban akan diberi skala skor 1-5 dengan rincian sebagai berikut :

1. Sangat Setuju = 5
2. Setuju = 4

3. Cukup = 3
4. Tidak Setuju = 2
5. Sangat Tidak Setuju = 1

Untuk menghitung persentase data menggunakan rumus :

$$P = F/N \times 100\%$$

P = Persentase Data  
 F = Frekuensi/Jumlah Data  
 N = Jumlah Responden

Terdapat 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Jumlah responden 42 orang. Maka berikut hasil perhitungan masing-masing pertanyaan menggunakan skala likert.

Respon	Sangat Setuju	Setuju	Cukup	Tidak Setuju	Tidak Baik	Nilai Responden	Nilai Maksimal	Persentase	
Nilai	5	4	3	2	1				
Pertanyaan	1	35	3	4	0	0	199	210	94,76%
	2	32	4	6	0	0	194	210	92,38%
	3	28	10	4	0	0	192	210	91,42%
	4	30	8	4	0	0	194	210	92,38%
	5	39	1	2	0	0	205	210	97,61%
	6	30	11	1	0	0	197	210	93,80%
	7	29	10	3	0	0	194	210	92,38%
	8	33	5	4	0	0	197	210	93,80%
	9	37	5	0	0	0	205	210	97,61%
	10	31	10	1	0	0	198	210	94,28%
<b>Total</b>	324	67	29	0	0	1975	2100	<b>94,04%</b>	

**Tabel 2** Hasil Pengujian pada anak-anak

Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa media pembelajaran ini sudah sesuai dan memenuhi kebutuhan dengan total presentase mencapai 94,04% sesuai dengan perhitungan skala likert. Dari hasil presentase pada pertanyaan nomor 1,2 dan 3 dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini membantu anak-anak Dharma Minggu untuk belajar. Dari hasil presentase pada pertanyaan nomor 4, 5, 6, dan 7 dapat diketahui anak Dharma minggu memahami media pembelajaran interaktif ini. Sedangkan pada pertanyaan 8, 9, dan 10 dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ini menarik.

Pengujian lainnya dilakukan kepada Pengajar Dharma Minggu melalui wawancara. Pengujian dilakukan kepada 5 orang Pengajar Dharma Minggu Klenteng Hok Tek Bio Salatiga. Pertanyaan yang diberikan yaitu apakah media pembelajaran ini membantu para pengajar atau tidak, apakah media pembelajaran sesuai dengan cerita yang sampaikan, dan yang terakhir mengukur tingkat kesulitan pengaplikasian media ini. Dari hasil wawancara tersebut pengajar mengatakan bahwa sangat setuju dengan adanya media pembelajaran ini supaya membantu proses mengajar dan anak-anak lebih senang dengan adanya media tersebut.

Berdasarkan dari kedua data diatas, media pembelajaran interaktif Khonghucu Nabiku sangat membantu memenuhi kebutuhan dan berhasil.

## **5. Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan yaitu perancangan animasi 2D “Khonghucu Nabiku” ini berhasil menarik minat anak – anak agama Khonghucu untuk belajar dan bermain sebagai media informasi yang baru sehingga animasi 2D ini berhasil menyampaikan pesan dari Nabi Khonghucu. Selain itu animasi 2D ini dapat menjadi media pembelajaran agama Konghucu di salatiga.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dapat dikembangkan dengan menambah atau memakai materi yang lain. Selain dari itu target untuk media pembelajaran bisa ditambah tidak hanya untuk anak-anak saja.

## **6. Daftar Pustaka**

[1] Bas.2009.Pokok-Pokok Pendapat Prof. Dr. H. M. Atho Mudzhar.Jakarta: Mahkamah Konstitusi.

[2] Surat Mentri Agama RI Nomor: 12/MA/2006 perihal Penjelasan mengenai Status Perkawinan Menurut Agama Khonghucu dan Pendidikan Agama.

[3]Lasio.1992.Studi Tentang Agama Khonghucu di Indonesia. <http://agamakhonghucu.com/agama-khonghucu-di-indonesia/>. (diakses 28 mei 2016)

[4] Stefani.2016. Perancangan Film Animasi 2D Sebagai Media Informasi Perayaan Budaya Tionghoa Berdasarkan Suku Han. UKSW-DKVFTI.

[5] Priscilla.2016. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Kisah Kelahiran Yesus Menggunakan Video *Augmented Reality* dengan Teknik *Claymation*. UKSW-DKVFTI.

[6] Melissa, Cecilia.2010. Perancangan Buku Pembelajaran Istilah Kinship Dalam Tradisi Tionghoa Berupa Komik. UKSW-DKVFTI.

[7]Haryanto.2012.PengertianMediaPembelajaran.<http://belajarsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran>. Diakses 13 Desember 2016

[8] Munir.2010. Prospek Komputer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Sistem Pendidikan Jarak Jauh di Indonesia.<http://file.upi.edu/Direktori/> (29 Juli 2016).

[9] MATAKIN. SAK TH. XXVIII No. 2/3. Nabiku Khonghucu.

[10] Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

[11] Visita Purnaprawerthi, 2013. *Perancangan Multimedia dan Pendukungnya Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia 3-6 Tahun di Denpasar*. Institut Seni Indonesia, Denpasar.

[12] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.