

APLIKASI ANIMASI EDUKASI KESIAPSIAGAAN MENGHADAPI PANDEMI *CORONAVIRUS DISEASE* (COVID-19) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SDN 69 Kota Bengkulu)

M. Agung Rizki, Asahar Johar, Ruvita Faurina

Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu
Jl. WR. Supratman Kandang Limun, Bengkulu 38371 A, Indonesia
Adbrizki26@gmail.com

Abstrak: Kesiapsiagaan merupakan tindakan yang dilakukan pada masa pra bencana (sebelum terjadi bencana). Dilakukannya kesiapsiagaan bencana adalah untuk mengurangi risiko (dampak) yang diakibatkan oleh adanya bencana. Menerapkan Mobile Learning merupakan solusi model pembelajaran yang dilakukan antar tempat atau lingkungan dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa pada saat pembelajar berada pada kondisi mobile atau ponsel. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan Mobile Learning dan animasi sebagai media pembelajaran menghadapi pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan serta mengetahui ada tidaknya pengaruh aplikasi ini terhadap anak-anak Sekolah Dasar mengenai kesiapsiagaan menghadapi pandemi Coronavirus Disease (COVID-19). Berdasarkan pengujian yang dilakukan, hasil pre-tes dan post-tes diperoleh $t_{tabel} = 2.06390$ dan nilai $t = -10,69$. H_0 diterima jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$, sementara nilai t berada di daerah penolakan H_0 maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Animasi Edukasi Corona sebagai media pembelajaran mengenai corona berpengaruh terhadap aspek pemahaman anak mengenai pembelajaran Corona. Hasil yang diperoleh dari uji kelayakan aplikasi termasuk dalam kategori "SANGAT BAIK" dengan rata-rata persentase pengoperasian aplikasi 90% , tampilan 88,25% dan isi aplikasi 89,5%.

Kata kunci : Edukasi, Kesiapsiagaan, Animasi, *Android*, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar

Abstract: Preparedness is an action taken in the pre-disaster period (before a disaster occurs). Disaster preparedness is carried out to reduce the risk (impact) caused by a disaster. Implementing Mobile Learning is a learning model solution that is carried out between places or environments using technology that is easy to carry when the learner is in a mobile or cell phone condition. This study aims to apply Mobile Learning and animation as learning media to deal with the Coronavirus Disease (Covid-19) pandemic in a more interesting and fun way and to find out whether or not this application has an effect on elementary school children regarding preparedness

for the Coronavirus Disease (COVID-19) pandemic. Based on the tests carried out, the results of the pre-test and post-test obtained $t_{table} = 2.06390$ and the value of $t = -10.69$. H_0 is accepted if $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$, while the value of t is in the H_0 rejection area, it can be concluded that the Corona Education Animation Application as a learning medium about corona affects aspects of children's understanding of Corona learning. The results obtained from the application feasibility test are included in the "VERY GOOD" category with an average application operation percentage of 90%, display 88.25% and application content 89.5%.

Keywords: *Education, Preparedness, Animation, Android, Learning Media, Elementary School*

1. PENDAHULUAN

Di awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan merebaknya wabah virus baru yakni Coronavirus jenis baru (SARS-CoV-2) dan penyakitnya disebut Coronavirus disease 2019 atau biasa disebut Covid-19. Diketahui asal mula virus ini dari wuhan, Tiongkok. Ditemukan pada akhir desember 2019. Sampai saat ini sudah dipastikan terdapat 65 negara yang telah terjangkit virus ini (Yuliana, 2020). Pandemi virus corona 2019-2020 dilaporkan telah menyebar ke Indonesia pada 2 Maret 2020. Pada tanggal 9 April, pandemi telah menyebar ke semua provinsi di Indonesia.

Bagaimana mengantisipasi penularan virus Corona itu sendiri, jawabannya adalah tentu dengan meningkatkan kewaspadaan dan kesiapsiagaan dari individu maupun medis hingga pemerintah. Kesiapsiagaan merupakan tindakan yang dilakukan pada masa pra bencana (sebelum terjadi bencana). Tujuan dilakukannya kesiapsiagaan bencana adalah untuk mengurangi risiko (dampak) yang diakibatkan oleh adanya bencana. Dalam penelitian Pengaruh Pendidikan Bencana Pada Perilaku Kesiapsiagaan Siswa menjelaskan bahwa kesiapsiagaan adalah Tindakan- tindakan yang memungkinkan pemerintah, organisasi, masyarakat, komunitas dan individu untuk mampu menanggapi suatu situasi bencana secara cepat dan tepat guna (Hilman et al., 2015).

Kesiapsiagaan perlu dilakukan di berbagai komunitas, tidak hanya di tingkat masyarakat saja. Pengaruh Pendidikan Bencana Pada Perilaku Kesiapsiagaan Siswa 3 Komunitas sekolah pun juga perlu melakukan kesiapsiagaan demi terciptanya warga sekolah dari kepala sekolah, guru, karyawan dan siswa yang siap dan siaga terhadap bencana.

Belum adanya mata pelajaran khusus tentang pendidikan lingkungan hidup berbasis bencana di pendidikan formal, telah memberikan andil kurang pekanya kesadaran generasi muda kita untuk peduli pada pemeliharaan dan pelestarian lingkungan hidup di sekitarnya.

Mobile Learning merupakan model pembelajaran yang dilakukan antar tempat atau lingkungan dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa pada saat pembelajar berada pada kondisi mobile atau ponsel. Dengan berbagai potensi dan kelebihan yang dimilikinya, Mobile Learning diharapkan akan dapat menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses dan hasil belajar peserta didik di Indonesia di masa datang. Konsep pembelajaran mobile learning membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat di akses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik.

Aplikasi Pendidikan memiliki beberapa aspek menguntungkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keuntungan yang signifikan adalah aplikasi animasi dapat meningkatkan memori anak-anak sehingga mereka dapat menghafal pelajaran materi dalam waktu yang lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Media pembelajaran animasi menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kesiapsiagaan bencana (Purwandari et al., 2018).

Seperti dalam penelitian Mobile Educational Game For Earthquake Disaster Preparedness In Elementary School yang menghasilkan game edukasi yang terdiri dari 3 tahap utama dalam penyelamatan diri, yaitu sebelumnya, selama, dan setelah gempa bumi terjadi (Winarni et al., 2018). Penelitian ini akan dibuat dengan hasil yang hampir sama dengan penelitian tersebut, dimana untuk analisis hasil dengan metode yang sama

akan tetapi untuk analisis masalah sangatlah berbeda. Aplikasi Animasi Edukasi Kesiapsiagaan Menghadapi Pandemi Coronavirus Disease (COVID-19) Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android ini adalah aplikasi pendidikan yang bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan pemahaman anak dalam upaya mengatasi dampak pandemic covid-19 itu sendiri. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengenalkan pengguna akan virus itu sendiri, mengembangkan pemahaman akan sebab dan dampaknya serta simulasi cara mengatasi ataupun mengurangi wabah virus tersebut.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka penulis memandang dibutuhkan sebuah aplikasi perancangan animasi edukasi sebagai media pembelajaran kepada masyarakat khususnya anak-anak sekolah dasar mengenai Kesiapsiagaan Menghadapi Pandemi Coronavirus Disease (COVID-19). Dalam hal ini penulis menulis judul penelitian *Animasi Edukasi Kesiapsiagaan Menghadapi Pandemi Coronavirus Disease (COVID-19) Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android*.

2. LANDASAN TEORI

A. Corona

Menurut (Organization, 2020) Virus korona adalah virus yang menyebabkan flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti sindrom pernapasan timur tengah (MERS-CoV) dan Sindrom pernafasan akut parah (SARS-CoV) virus ini berawal dari kota Wuhan Negara China yang akhirnya menyebar ke Negara lain salah satunya Indonesia. Virus Corona ini sangat berpengaruh besar terhadap perindustrian pariwisata karena saat ini banyak Negara yang melakukan lockdown terhadap turis turis mancanegara untuk mencegah terjadinya penularan virus tersebut hingga meluas ke berbagai Negara.

B. Storyboard

Storyboard adalah sebuah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layar demi layar serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar dan teks. Ini harus tetap mengikuti rancangan peta navigasi. *Storyboard* digunakan untuk merancang antarmuka (Suparni, 2016).

Antarmuka atau *interface* merupakan bagian dari program yang berhubungan atau berinteraksi langsung dengan pemakai (user). Antarmuka atau interface adalah segala sesuatu yang muncul pada layar monitor pemakai (user) yang bertujuan agar program yang dihasilkan tidak terlihat rumit (harus sederhana dan tidak membingungkan), mudah digunakan dan menarik.

Hal ini harus dipikirkan oleh perancang program karena setiap interaksi pemakai (user) dengan aplikasi harus melalui suatu antarmuka. *Storyboard* merupakan menggabungkan narasi (teks) dan visual (gambar) yang terkoordinasi satu sama lain. Seorang *storyboard* harus memiliki kepekaan terhadap gerak. Seorang *storyboard* memiliki kewajiban untuk “menghidupkan” gambar mati agar dapat seolah-olah bergerak dengan gerakan, bentuk, dan ekspresi yang mendukung suatu adegan animasi. Kepekaan terhadap gerak menjadi modal yang paling penting untuk membuat *Storyboard*, dibanding kemampuan menggambar.

C. Game Based Learning

Games based learning adalah jenis serious game yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut Prasetya, dkk (2013) Game based learning merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pebelajar yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan. Dalam

menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran (Zainul, 2016). Pengembangan game based learning bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak (Prensky, 2010). Oleh karena itu, game based learning bisa menjadi solusi yang menarik untuk pebelajar. Pengembangan aplikasi pembelajaran sudah banyak diterapkan. Namun sebagian besar penelitian menghasilkan media pembelajaran untuk membaca, menulis dan berhitung yang sifatnya formal dan terkesan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah umum digunakan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan membangun Aplikasi Animasi Edukasi Kesiapsiagaan Menghadapi Pandemi *Coronavirus Disease (COVID-19)*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan yaitu membangun aplikasi yang berisikan penanganan *covid-19* dan Analisis hasil yang akan diujicoba siswa.

B. Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan cara menelaah beberapa literatur, yaitu :

a. Buku referensi

Buku yang digunakan sebagai referensi adalah buku-buku yang membahas tentang pemrograman berorientasi objek dan multimedia.

b. Jurnal ilmiah

Jurnal ilmiah yang digunakan diperoleh dengan cara mengunduhnya melalui internet. Informasi yang diperoleh adalah informasi yang membahas tentang penyakit Pneumonia dan mengenai jaringan syaraf tiruan *Convolutional neural network*.

2. Studi Analisis

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan analisis terhadap masalah yaitu mengetahui penanganan covid-19 dan analisis hasil yang akan diuji coba siswa sekolah dasar di SDN 69 Kota Bengkulu.

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan untuk penelitian ini menggunakan model *prototyping*. Model *prototipe* adalah teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu tentang kebutuhan informasi pengguna dengan cepat. Aplikasi ini disebut SIGAP COVID-19 yang merupakan kependekan dari kesiapsiagaan Menghadapi Pandemi Coronavirus Disease (COVID-19).

D. Metode Pengujian Sistem

Proses pengujian yang dilakukan pada sistem yang dibangun menggunakan metode *black box testing*. *Black box testing* adalah suatu kondisi pengujian yang dibangun berdasarkan fungsional program. Pengujian ini membutuhkan informasi tentang data inputan dan mengamati *output*, tetapi tidak tahu bagaimana sistem bekerja. Pengujian lebih difokuskan pada fungsionalitas program daripada spesifikasinya. Keuntungan dari pengujian ini adalah, pengujian ini mencocokkan apa yang diharapkan dilakukan oleh program, dan ini secara alami serta dimengerti oleh semua orang.

4. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Masalah

Perkembangan teknologi informasi terjadi pada berbagai bidang. Baik itu dari sisi perangkat lunak maupun perangkat keras komputer khususnya pada bidang multimedia. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan akan mendorong upaya-upaya pembaharuan dan pengembangan sarana pendidikan. Salah satunya pemanfaatan media pembelajaran yang kini sudah dapat disampaikan melalui bidang multimedia.

Membangun sebuah aplikasi game edukasi pada platform *Android* sebagai media pembelajaran dengan target pengguna merupakan suatu solusi. Dengan melakukan pengamatan dan pengumpulan data yang tepat akan dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik. Melihat bagaimana pandemi *Coronavirus Disease* (COVID-19) terjadi di dunia pada saat ini, maka hal ini mendorong penulis untuk membuat aplikasi animasi edukasi ini.

B. Analisis Penggunaan Data

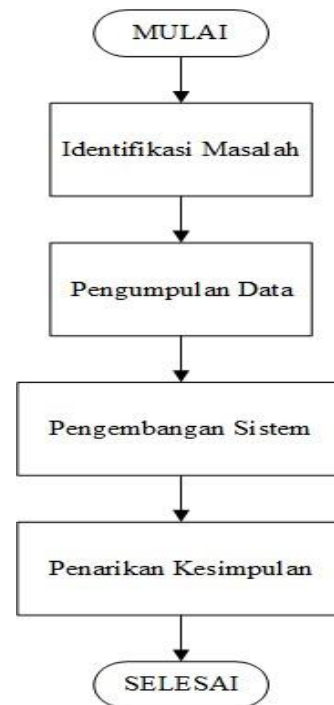
Pada penelitian ini data-data diperoleh selama proses pengumpulan data terdiri dari :

1. Data *coronavirus disease* (Covid-19) Data *coronavirus disease* terdiri dari bagaimana sebelum, saat, dan setelah pandemi virus corona.
2. Data kuisisioner
Data yang terdiri hasil evaluasi animasi edukasi di Sekolah Dasar Negeri 69 Kota Bengkulu.

C. Alur Sistem

Alur sistem adalah gambaran kerja dari sebuah sistem yang akan dibangun. Pada tahapan kali ini akan diperlihatkan tahapan diagram alir sistem yang menunjukkan tahapan dari alur yang akan dilakukan oleh sistem. Tahapan ini merupakan gambaran umum

dari bagaimana sistem berjalan. Alur tahapan dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Alur Sistem

Berikut penjelasan lengkap dari masing-masing langkah di atas :

1. Proses penelitian. Dimulai dengan identifikasi masalah yang dihadapi dalam masa pandemi *Covid-19* yang saat ini sedang terjadi. Proses identifikasi masalah melingkupi penentuan basis awal penelitian yaitu latar belakang penelitian, dilanjutkan dengan menentukan tujuan, manfaat, dan ruang lingkup penelitian.
2. Pengumpulan Data. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data yang diperlukan dalam penelitian yang dibutuhkan dalam membangun Animasi Edukasi . Pengumpulan data tersebut akan diperoleh dari website *World Health Organization* (*WHO*) dan Gugus Tugas Covid-19 Indonesia.
3. Pengembangan Sistem. Tahapan pengembangan sistem yang dilakukan adalah berdasarkan dengan

metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Prototype*.

Penarikan Kesimpulan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil yang telah diperoleh selama melakukan penelitian. Pada tahapan ini akan diambil kesimpulan dari Animasi Edukasi Kesiapsiagaan Menghadapi Pandemi *Coronavirus Disease (COVID-19)* Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis *Android*.

D. Implementasi Sistem

Setelah proses analisis dan perancangan sistem selesai dilakukan, maka selanjutnya adalah proses implementasi sistem kedalam kode program. Dalam pengkodean sistem pada penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman C# serta menggunakan beberapa bantuan perangkat lunak maupun keras sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

Berikut ini daftar *scene* yang dibuat pada aplikasi EDUCOV pada tabel 2 dalam implementasi sistem.

Tabel 2. Analisis Sistem

No.	Nama Scene	Deskripsi
1.	<i>Splash screen</i>	Scene untuk halaman <i>Splash screen</i>
2.	Menu utama	Scene untuk halaman menu utama aplikasi
3.	Petunjuk	Scene untuk halaman petunjuk
4.	Belajar	Scene untuk halaman informasi percakapan dan video tentang virus corona
5.	Daya tahan	Scene untuk halaman Menjaga Daya tahan tubuh
6.	Cara cuci tangan	Scene untuk halaman informasi cara mencuci tangan
7.	Pencegahan	Scene untuk halaman informasi pencegahan tertular virus corona
8.	Gejala	Scene untuk halaman informasi gejala terinfeksi virus corona
9.	Soal	Scene untuk halaman soal pilihan ganda

No.	Nama Scene	Deskripsi
10.	Antrian	Scene untuk halaman soal Tarik-letak saat mengantri
11.	Cuci tangan	Scene untuk halaman soal Tarik-letak cuci tangan
12.	Pakai masker	Scene untuk halaman soal Tarik-letak menggunakan masker

Pre-test yang diberikan kepada responden berjumlah 10 soal mengenai virus corona. Pre-test diberikan sebelum responden memainkan Aplikasi EDUCOV. Sementara post-test diberikan setelah responden memainkan aplikasi EDUCOV. Jumlah responden yaitu 55 responden. Perhitungan tes pada penelitian ini menggunakan persamaan 2.1. Data pasangan pre-tes dan post-tes disajikan dalam Tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Pengujian Data

No	Pre-tes(X ₁)	Post-tes(X ₂)	D	D- \bar{D}	(D- \bar{D}) ²
1	70	100	-30	-1,1	1,21
2	20	70	-50	-21,1	445,21
3	40	80	-40	-11,1	123,21
4	50	80	-30	-1,1	1,21
5	60	100	-40	-11,1	123,21
6	60	90	-30	-1,1	1,21
7	80	100	-20	8,9	79,21
8	50	100	-50	-21,1	445,21
9	40	90	-50	-21,1	445,21
10	60	100	-40	-11,1	123,21
11	50	80	-30	-1,1	1,21

No	Pre-tes(X ₁)	Post-tes(X ₂)	D	D- \bar{D}	(D- \bar{D}) ²
12	20	80	-60	-31,1	967,21
13	60	80	-20	8,9	79,21
14	70	90	-20	8,9	79,21
15	60	90	-30	-1,1	1,21
16	80	90	-10	18,9	357,21
17	60	100	-40	-11,1	123,21
18	50	90	-40	-11,1	123,21
19	80	100	-20	8,9	79,21
20	40	90	-50	-21,1	445,21
21	50	80	-30	1,1	1,21
22	40	90	-50	-21,1	445,21
23	70	60	10	38,9	1513,21
24	50	80	-30	-1,1	1,21
25	30	90	-60	-31,1	967,21
26	70	80	-10	18,9	357,21
27	50	70	-20	8,9	79,21
28	80	90	-10	18,9	357,21
29	50	60	-10	18,9	357,21
30	60	80	-20	8,9	79,21
31	30	70	-40	-11,1	123,21
32	20	80	-60	-31,1	967,21
33	70	90	-20	8,9	79,21
34	70	100	-30	-1,1	1,21
35	40	80	-40	-21,1	445,21

No	Pre-tes(X ₁)	Post-tes(X ₂)	D	D- \bar{D}	(D- \bar{D}) ²
36	60	60	0	28,9	835,21
37	80	90	-10	18,9	357,21
38	50	70	-20	8,9	79,21
39	60	70	-10	18,9	357,21
40	70	90	-20	8,9	79,21
41	50	90	-40	-11,1	123,21
42	90	100	-10	18,9	357,21
43	50	80	-30	-1,1	1,21
44	50	70	-20	8,9	79,21
45	50	70	-20	8,9	79,21
46	40	80	-40	-11,1	123,21
47	60	70	-10	18,9	357,21
48	70	80	-10	18,9	357,21
49	20	70	-50	-21,1	445,21
50	30	80	-50	-21,1	445,21
51	40	70	-30	-1,1	1,21
52	20	70	-50	-21,1	445,21
53	80	90	-10	18,9	357,21
54	50	70	-20	8,9	79,21
55	40	60	-20	8,9	79,21
Jumlah	2940	4530	-1590	-8,3	14733,34

Pada tabel 3 telah didapatkan hasil dari pengujian yang dilakukan.

Ini adalah hasil rata-rata $Pretest(\bar{X}_1)$ dan $Posttest(\bar{X}_2)$

$$\bar{X}_1 = \frac{2940}{55} = 53,45 \quad , \quad \bar{X}_2 = \frac{4530}{55} = 82,36$$

Ini adalah hasil jumlah dan rata-rata dari selisih \bar{X}_1 dan \bar{X}_2 .

$$\sum D = -1590, \\ \bar{D} = \frac{-1590}{55} = -28,9$$

Dari data di atas maka diperoleh simpangan baku sebagai berikut :

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum(D - \bar{D})^2}{n - 1}} \\ S_D = \sqrt{\frac{14733,34}{54}} = \sqrt{273} = 16,52 \\ S_{\bar{D}} = \frac{S_D}{\sqrt{n}} = \frac{16,52}{\sqrt{55}} = \frac{16,52}{7,4} = 2,232$$

$$\text{Df (degree of freedom)} = N - 1 \\ = 55 - 1 = 54$$

Maka nilai t adalah

$$t = \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}}, \quad t = \frac{-28,9}{2,232} = -12,95$$

Diketahui nilai taraf nyata $\alpha = 0.05$

Setelah diperoleh nilai df maka dapat dicari nilai t_{tabel} pada daftar distribusi t untuk uji dua sisi.

Nilai $t_{(0.05)}$ untuk uji dua sisi pada distribusi student (t) $df = 54$ diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2.00488$ dari hasil perhitungan $t = -12,95$ berada pada daerah penolakan H_0 , H_0 diterima jika $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan sistem terhadap aspek pemahaman anak tentang virus corona

5. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi, serta pembahasan mengenai Aplikasi Animasi Edukasi Corona Sebagai Media Pembelajaran mengenai Corona Untuk Siswa Sekolah Dasar, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah berhasil dirancang dan dibangun aplikasi animasi edukasi kesiapsiagaan menghadapi pandemi *Coronavirus Disease* (covid-19) untuk siswa sekolah dasar berbasis *android*.
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dari hasil pre-tes dan post-tes diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2.06390$ dan nilai $t_{\text{hitung}} = -12,95$. H_0 diterima jika $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, sementara nilai t berada di daerah penolakan H_0 maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Animasi Edukasi Corona sebagai media pembelajaran mengenai corona berpengaruh terhadap aspek pemahaman anak mengenai pembelajaran Corona.
3. Berdasarkan hasil yang didapat dari uji kelayakan Aplikasi dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Animasi Edukasi Corona termasuk dalam kategori "SANGAT BAIK" dari Uji Kelayakan yang telah dilakukan. Hasil yang diperoleh dari uji kelayakan aplikasi termasuk dalam kategori "SANGAT BAIK" dengan rata-rata persentase pengoperasian aplikasi 90% , tampilan 88,25% dan isi aplikasi 89,5%..

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pengujian, implementasi serta pembahasan mengenai Aplikasi Animasi Edukasi Corona, maka untuk pengembangan penelitian selanjutnya penulis menyarankan agar dalam pengembangan yang selanjutnya dapat menyajikan game based learning yang lebih banyak lagi, bervariasi dan menarik sehingga minat siswa untuk belajar dengan teknologi dan hasil yang didapat akan lebih maksimal.

Daftar Pustaka

- [1] Organization, W. H. (2020, april 20). Retrieved from <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>
- [2] RI, K. (2020, April 20). *Kemenkes.go.id*. Retrieved from www.kemkes.go.id
- [3] BNPB. (2020, April 28). *Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19*. Retrieved from <https://covid19.go.id>
- [4] Hermawan, G., & Mahafi, A. G. (2015). Game Edukasi Penyakit Malaria Dan Cara Pencegahannya. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 2(2). <https://doi.org/10.34010/komputa.v2i2.87>
- [5] Hilman, G., Sasmito, B., & Wijaya, A. (2015). Pemetaan Daerah Rawan Kriminalitas Di Wilayah Hukum Poltabes Semarang Tahun 2013 Dengan Menggunakan Metode Clustering. *Jurnal Geodesi Undip*, 4(1), 32–42.
- [6] Pamungkas, R. A. (2015). Perancangan Animasi sebagai Media Pembelajaran Tentang Pencegahan Osteoporosis Sejak Usia Dini. *Journal E-Proceeding of Art & Design*, 2(1), 15–20.
- [7] Purwandari, E. P., Winarni, E. W., Andreswari, D., & Andrian, D. (2018). Animasi Edukasi Kesiapsiagaan Gempa Bumi Sebagai Sumber Literasi Bencana. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SEMNASITIK) X*, 750–756.
- [8] Suparni, A. S. dan M. B. S. I. S. spn@bsi. ac. i. (2016). Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal on Software Engineering Metode*, 2(1), 57–63. <http://toc.proceedings.com/30523webtoc.pdf>
- [9] Winarni, E. W., Purwandari, E. P., & Hervianti, Y. (2018). Mobile educational game for earthquake disaster preparedness in elementary school. *ARPN Journal of Engineering and Applied Sciences*, 13(7), 2612–2618.
- [10] Roedavan, R., 2014. *Unity Tutorial Game Engine*, Bandung: INFORMATIKA.
- [11] Susetyo, B., 2012. *Statistika untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: refika-aditama.
- [12] Sutjiono, T., 2005. Pendayagunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*, IV(04), pp. 76-84.
- [13] suhandi, a., 2009. EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA SIMULASI VIRTUAL PADA PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONSEPTUAL INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP DAN MEMINIMALKAN MISKONSEPSI. *Jurnal Pengajaran MIPA*, Volume 13, p. 36.
-