

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengumpulan data diperoleh melalui kuisisioner yang dirumuskan berdasarkan teori dan pendapat ahli dan di isi oleh responden yang kemudian diolah menjadi sebuah informasi. Responden yang dilibatkan dalam pengambilan data sebanyak 45 orang yaitu 30 orang pengguna (masyarakat umum pengguna media interaktif Waspada DBD), dan 15 orang ahli. 15 orang ahli terbagi atas 5 orang ahli materi (praktisi kesehatan), 5 ahli media (praktisi IT dan *game developer*), dan 5 ahli rekayasa perangkat lunak (praktisi IT pengembang software)

Pengukuran yang dilakukan terhadap para ahli menggunakan skala Likert dengan penilaian skor 5= sangat setuju, skor 4= setuju, skor 3=cukup setuju, skor 2 = tidak setuju, skor 1= sangat tidak setuju.

1. Hasil Uji Validitas Instrumen

Tahap validasi instrument penelitian kelayakan media interaktif dibuat berdasarkan validitas konstrak yaitu mempertimbangkan pendapat dari para ahli (*Judgment Experts*) perangkat lunak, ahli media dan ahli materi yang kompeten di bidangnya Berdasarkan teori yang ada. Adapun para ahli tersebut antara lain:

- a. Bobby Dwi K S.Pd, sebagai ahli perangkat lunak, merupakan praktisi pengembang perangkat lunak dan website di Sweevel Universal Yogyakarta.
- b. Muh Haris B, S.Pd, Sebagai ahli media praktisi pengembang

- game dengan profesi game tester di GAMELOFT Yogyakarta,
- c. dr. Lilis Setyaningrum, ahli materi praktisi kesehatan dan dokter di PUSKESMAS Prambanan, Gatak, Bokoharjo Prambanan Sleman Yogyakarta.

2. Hasil Uji Ahli Rekayasa Perangkat Lunak

Hasil uji media interaktif oleh ahli rekayasa perangkat lunak (5 orang praktisi IT pengembang *software*) berikut dengan jumlah skor dan presentase kelayakannya dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9 . Hasil Presentase Kelayakan Ahli Rekayasa Perangkat Lunak

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Media interaktif ini efektif dan efisien untuk digunakan sebagai media pembelajaran		4	1		
2	Media interaktif ini memiliki cara penggunaan yang sederhana (Usabilitas)	2	2	1		
3	Media interaktif ini dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada (kompatibilitas)			5		
4	Pemaketan program media interaktif ini terpadu dan mudah dalam eksekusi			5		
5	Dokumentasi program media interaktif ini telah lengkap meliputi: petunjuk instalasi, trouble shooting, desain program.				5	
6	Sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain (<i>reusable</i>)	1	2	2		
JUMLAH		3	8	14	5	0
JUMLAH SKOR		15	32	42	10	0
ΣSKOR		99				
PRESENTASE (%)		66.00				

Jumlah skor observasi adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil observasi yang dikalikan bobot skor menurut skala *Likert*. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan dengan jumlah butir soal, sehingga $5 \times 6 = 30$. Jumlah Skor yang diharapkan adalah skor maksimal yang dikalikan dengan jumlah responden, sehingga $5 \times 30 = 150$. Perhitungan presentase kelayakan dari data ahli rekayasa perangkat lunak (tabel 9) menggunakan rumus (5) adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \sum skor_{observasi} &= (jumlah \times skor \text{ SS}) + (jumlah \times skor \text{ S}) + (jumlah \times skor \text{ CS}) \\ &+ (jumlah \times skor \text{ TS}) + (jumlah \times skor \text{ STS}) \end{aligned}$$

$$\sum skor_{observasi} = (15 \times 5) + (8 \times 4) + (14 \times 3) + (10 \times 2) + (0 \times 1)$$

$$\sum skor_{observasi} = 99$$

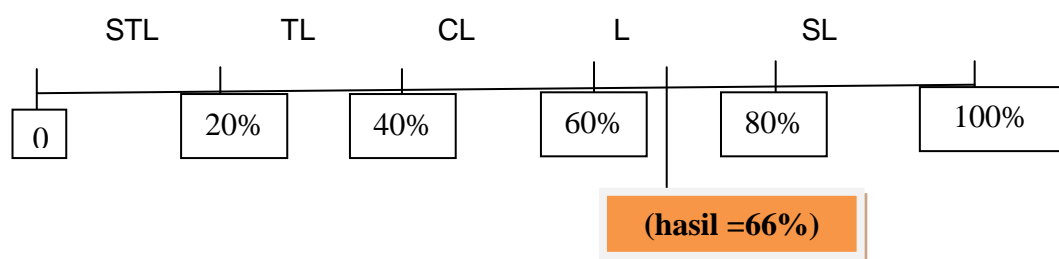
Sedangkan presentase kelayakan dari para ahli rekayasa perangkat lunak adalah sebagai berikut :

$$Presentase \text{ kelayakan} = \frac{skor_{observasi}}{skor_{yangdiharapkan}} \times 100\%$$

$$Presentase \text{ kelayakan} = \frac{99}{150} \times 100\%$$

$$Presentase \text{ kelayakan} = \mathbf{66,00 \%}$$

Total skor observasi dari data ahli rekayasa perangkat lunak sejumlah 99 (66,00%) dari skor yang diharapkan yaitu 150(100%). Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto (2009: 4), Presentase total skor tersebut termasuk dalam kategori **Layak**. Penyajian skala sesuai presentase total skor menurut Arikunto (2009: 44) secara detail dapat digambarkan seperti gambar 11 berikut:



Gambar 11 . Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji dari Ahli Rekayasa Perangkat Lunak

Keterangan :

STL = Sangat tidak layak

TL = Tidak Layak

CL = Cukup Layak

L = Layak

SL = Sangat layak

3. Hasil Uji Ahli Media

Hasil uji media interaktif oleh ahli media (5 orang praktisi di pengembang aplikasi dan game) berikut dengan jumlah skor dan presentase kelayakannya dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Presentase Kelayakan Ahli Media

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Media interaktif ini telah memenuhi unsur komunikatif.		1	4		
2	Media interaktif ini telah kreatif dalam ide dan penguangan gagasan.		5			
3	Media interaktif ini disajikan dengan sederhana dan memikat.		1	4		
4	Media interaktif ini telah tepat menarik dalam pemakaian unsur audio (narasi, sound effect, backsound, musik).			4	1	
5	Media interaktif ini telah tepat dan menarik dalam pemakaian unsur visual (layout design, typography, warna).		1	2	2	
6	Media interaktif ini telah tepat dan menarik dalam pemakaian media bergerak (animasi).		4	1		
7	g. Media interaktif ini telah tepat dalam pemakaian Layout Interactive (ikon navigasi)			5		
JUMLAH		0	12	20	3	0
JUMLAH SKOR		0	48	60	6	0
ΣSKOR		114				
PRESENTASE (%)		65.14				

Jumlah skor observasi adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil observasi yang dikalikan bobot skor menurut skala *Likert*. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan dengan jumlah butir soal, sehingga $5 \times 7 = 35$. Jumlah Skor yang diharapkan adalah skor maksimal yang dikalikan dengan jumlah responden, sehingga $5 \times 35 = 175$. Perhitungan presentase kelayakan dari data ahli rekayasa perangkat lunak (tabel 10) yang menggunakan rumus (5) adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \Sigma skor_{observasi} = & (jumlah \times skor \text{ SS}) + (jumlah \times skor \text{ S}) + (jumlah \times skor \text{ CS}) \\ & + (jumlah \times skor \text{ TS}) + (jumlah \times skor \text{ STS}) \end{aligned}$$

$$\sum skor_{observasi} = (0 \times 5) + (12 \times 4) + (20 \times 3) + (3 \times 2) + (0 \times 1)$$

$$\sum skor_{observasi} = 114$$

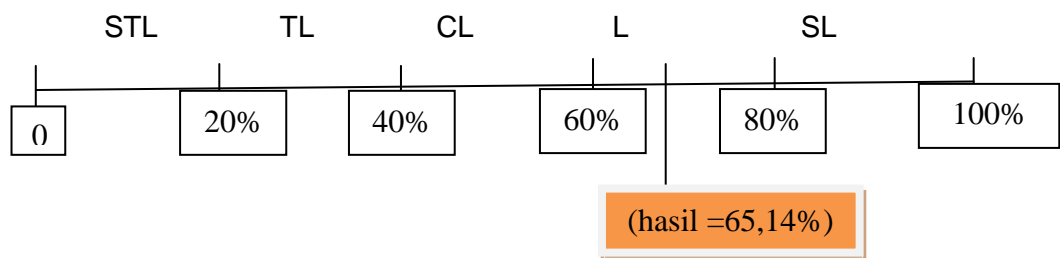
Perhitungan presentase kelayakan dari para ahli media adalah sebagai berikut:

$$Presentase\ kelayakan = \frac{\sum skor_{observasi}}{\sum skor_{yang\ diharapkan}} \times 100\%$$

$$Presentase\ kelayakan = \frac{114}{175} \times 100\%$$

$$Presentase\ kelayakan = 65,14\%$$

Total skor kelayakan dari data ahli media dengan jumlah skor hasil observasi sejumlah 114 (65,14%) dari skor yang diharapkan yaitu 175(100%). Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto (2009: 4), total skor tersebut termasuk dalam kategori **Layak**. Penyajian skala sesuai presentase total skor menurut Arikunto (2009: 44) secara detail dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji dari Ahli Media

Keterangan :

STL = Sangat tidak layak

TL = Tidak Layak

CL = Cukup Layak

L = Layak

SL = Sangat layak

Saran- saran yang diberikan dari para ahli media adalah sebagai berikut:

- a. Warna latar sebaiknya konsisten untuk tiap tiap halaman.
- b. Sound untuk narasi sebaiknya diperjelas dan lebih bersih kualitas suaranya.

4. Hasil Uji Ahli Materi

Hasil uji media interaktif oleh ahli materi (5 orang praktisi di bidang kesehatan) berikut dengan jumlah skor dan presentase kelayakannya dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Hasil Presentase Kelayakan Ahli materi

No	Pernyataan	Skor				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Media interaktif ini memiliki kejelasan dalam tujuan penyampaian penyampaian materi /pembelajaran.		1	4		
2	Media interaktif ini tepat untuk dijadikan sebagai strategi penyampaian materi.			5		
3	Media interaktif ini sudah interaktif dalam penyampaian materinya (Interaktivitas)		4			
4	Media interaktif ini memberikan efek motivasi untuk belajar tentang materi.		3	2		
5	Media interaktif ini memiliki materi yang kontekstual dan actual.		1	4		
6	Media interaktif ini menyajikan materi yang lengkap dan berkualitas		4			
7	Media interaktif ini menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.		5			
8	Media interaktif ini memiliki kedalaman materi yang tepat			5		
9	Materi dalam media interaktif ini mudah untuk dipahami		2	3		
10	Materi dalam media interaktif ini disusun secara sistematis, runut, dengan alur logika yang jelas.		2	3		
11	Media interaktif ini memiliki kejelasan uraian, pembahasan, contoh dan simulasi materi.	2	3			
JUMLAH		2	25	26	0	0
JUMLAH SKOR		10	100	78	0	0
ΣSKOR		188				
PRESENTASE (%)		68.36				

Jumlah skor observasi adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil observasi yang dikalikan bobot skor menurut skala *Likert*. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan dengan jumlah butir soal, sehingga $5 \times 11 = 55$. Jumlah Skor yang diharapkan adalah skor maksimal yang dikalikan dengan jumlah responden, sehingga $55 \times 5 = 275$. Perhitungan presentase kelayakan

dari data ahli rekayasa perangkat lunak (tabel 12) yang menggunakan rumus (5) adalah sebagai berikut:

$$\sum skor_{observasi} = (jumlah \times skor \text{ SS}) + (jumlah \times skor \text{ S}) + (jumlah \times skor \text{ CS}) \\ + (jumlah \times skor \text{ TS}) + (jumlah \times skor \text{ STS})$$

$$\sum skor_{observasi} = (10 \times 5) + (25 \times 4) + (26 \times 3)$$

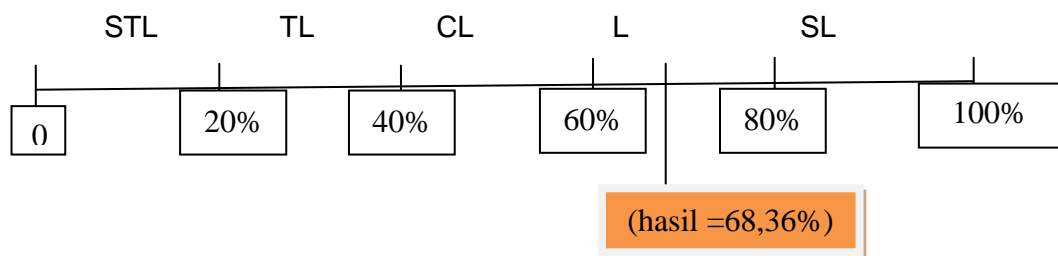
$$\sum skor_{observasi} = 188$$

$$Presentase \text{ kelayakan} = \frac{\sum skor_{observasi}}{\sum skor_{yangdiharapkan}} \times 100\%$$

$$Presentase \text{ kelayakan} = \frac{188}{275} \times 100\%$$

$$Presentase \text{ kelayakan} = 68,36 \%$$

Total skor kelayakan dari data ahli materi dengan jumlah skor hasil observasi sejumlah 188(68,36%) dari skor yang diharapkan yaitu 275(100%). Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto (2009: 4), total skor tersebut termasuk dalam kategori **Layak**. Penyajian skala sesuai presentase total skor menurut Arikunto (2009: 44) secara detail dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji dari Ahli Materi

Keterangan :

STL = Sangat tidak layak

TL = Tidak Layak

CL = Cukup Layak

L = Layak

SL = Sangat layak

Saran- saran yang diberikan dari para ahli materi adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi lebih ringkas
- b. Penambahan evaluasi materi demam berdarah

5. Kelayakan Media Interaktif dari Pengguna

a. Hasil Uji Kelayakan oleh Pengguna Media Interaktif

Hasil uji kelayakan media interaktif oleh para pengguna media interaktif Waspada DBD (30 orang masyarakat umum pengguna media interaktif Waspada DBD) berikut dengan jumlah skor dan presentase kelayakannya dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil Presentase Kelayakan dari Pengguna

No	Kriteria Penilaian	Skor				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Media interaktif ini memiliki Desain tampilan yang menarik	10	16	4		
2	Semua tulisan yang tersedia dalam media interaktif ini dapat dibaca dengan jelas	5	25			
3	Media interaktif ini memiliki komposisi warna yang menarik	7	23			
4	Media interaktif ini memiliki tampilan animasi yang jelas dan menarik	7	22	1		
5	Media interaktif ini dapat digunakan dengan mudah	4	24	2		
6	Media interaktif ini memiliki dapat digunakan dengan langkah yang teratur	2	19	9		
7	Media interaktif ini menggunakan narasi yang jelas	10	20			
8	Media interaktif ini memiliki latar musik yang tepat	6	22	2		
9	Media interaktif ini menggunakan efek suara yang tepat	1	24	5		
10	Media interaktif ini memiliki desain navigasi yang menarik	3	7	10		
11	Media interaktif ini memiliki fungsi tombol navigasi yang berfungsi dengan baik	11	19			
12	Media interaktif ini memberikan kejelasan dalam contoh simulasi materi	3	18	9		
13	Media interaktif ini menyajikan materi yang mudah untuk dipahami	3	20	7		
14	Media interaktif ini telah interaktif	6	23	1		
15	Media interaktif ini mempermudah proses penyebaran pengetahuan tentang waspada DBD	5	25			
16	Media interaktif ini memberikan motivasi untuk memahami materi	6	20	4		
17	Media interaktif ini disajikan sederhana dan menarik	9	19	2		
18	Media interaktif ini membantu untuk penyuluhan waspada DBD	6	22	2		
JUMLAH		104	368	58	0	0
JUMLAH SKOR		520	1472	174	0	0
ΣSKOR		2166				
PRESENTASE (%)		80.22				

Jumlah skor observasi adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil observasi yang dikalikan bobot skor menurut skala *Likert*. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala likert yang dikalikan dengan jumlah butir soal, sehingga $5 \times 18 = 90$. Jumlah Skor yang diharapkan adalah skor maksimal yang dikalikan dengan jumlah responden, sehingga $90 \times 30 = 2700$. Perhitungan presentase kelayakan dari data pengguna (tabel 13) yang menggunakan rumus (5) adalah sebagai berikut:

$$\sum skor_{observasi} = (jumlah \times skor \ SS) + (jumlah \times skor \ S) + (jumlah \times skor \ CS) + (jumlah \times skor \ TS) + (jumlah \times skor \ STS)$$

$$\sum skor = (104 \times 5) + (368 \times 4) + (58 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1)$$

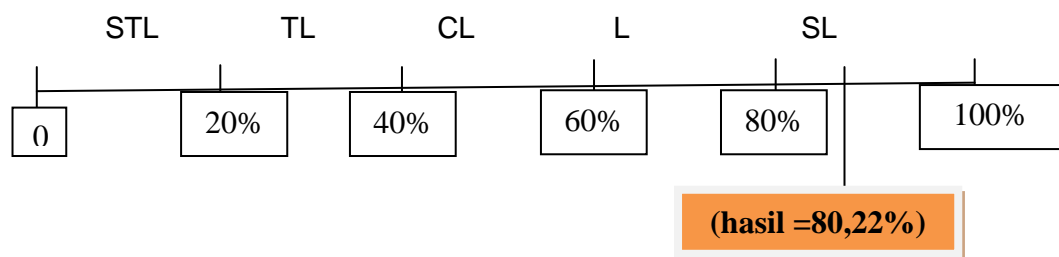
$$\sum skor = 2166$$

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\sum \text{skorobservasi}}{\sum \text{skor}_{\text{yangdiharapkan}}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{2166}{2700} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kelayakan} = 72,26 \%$$

Total skor kelayakan dari data pengguna sejumlah 2166(80,22%) dari skor yang diharapkan yaitu 2700 (100%). Berdasarkan kriteria pada tabel kelayakan menurut Arikunto (2009: 4), total skor tersebut termasuk dalam kategori Sangat **Layak**. Penyajian skala sesuai presentase total skor menurut Arikunto (2009: 44) secara detail dapat digambarkan seperti gambar 14 .



Gambar 14. Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji dari Pengguna

Keterangan :

STL = Sangat tidak layak

TL = Tidak Layak

CL = Cukup Layak

L = Layak

SL = Sangat layak

b. Hasil Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrument. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang diinginkan. Menurut Arikunto (2006: 170), uji validitas menggunakan rumus (1)

yaitu rumus korelasi *product moment*. Hasil dari uji validitas instrument disajikan dalam bentuk tabel (terlampir).

Hasil dari uji validitas instrument adalah valid untuk tiap butir soal . Nilai r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} . Nilai r_{tabel} yang digunakan adalah $n=30$ dan taraf signifikansi 5%. Nilai r_{tabel} adalah 0,924. Perbandingan nilai r_{11} untuk taraf signifikansi 5% adalah $0,924 > 0,361$, ($r_{11} > r_{tabel}$). Jadi instrument pada penelitian ini adalah **valid**.

c. Hasil Uji Reliabilitas Instrument

Reliabilitas digunakan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat keercayaan suatu tes. Reliabilitas akan memiliki nilai yang tinggi apabila memiliki hasil tes yang konsisten. Pengujian uji reliabilitas menggunakan rumus (2) dan disajikan dalam bentuk tabel uji reabilitas instumen penelitian (terlampir).

Hasil dari uji reabilitas instrument adalah sebesar 0,924. Nilai r_{11} dibandingkan dengan r_{tabel} *product moment*. Nilai r_{tabel} *product moment* yang digunakan adalah $n=30$ dan taraf signifikansi 5% dan 1%. Nilai r_{tabel} adalah 0,361 dan 0,463. Perbandingan nilai r_{11} untuk taraf signifikansi 5% adalah $>0,361$, ($r_{11} > r_{tabel}$). Sedangkan pada taraf signifikansi 1% adalah $>0,361$, ($r_{11} > r_{tabel}$) Jadi instrument pada penelitian ini adalah **reliable**.

B. Desain Produk

Media interaktif Waspada Demam Berdarah Dengue (DBD) menggunakan Macromedia Flash 8 dirancang agar dapat memenuhi aspek tujuan media interaktif yang diinginkan. Media ini disusun interaktif, kreatif,

menarik, mudah dipahami serta layak digunakan oleh siapa saja dan kapan saja sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran akan penyakit DBD sebagai bekal dalam pencegahan munculnya penyakit DBD di masyarakat. Aspek interaktif diwujudkan dalam bentuk media yang berjalan sesuai dengan keinginan pengguna. Media ini dilengkapi tombol navigasi dan multimedia yang memudahkan pengguna untuk memahami materi dengan cara yang mandiri dan menyenangkan.

1. Tampilan Halaman Pembuka

Halaman pembuka dimulai dengan animasi seekor nyamuk yang sedang terbang dan lalu terkena obat nyamuk. Bersamaan dengan nyamuk yang mati lalu muncul tulisan judul media “WASPADA DEMAM BERDARAH DENGUE (DBD)”. Dalam halaman pembuka sudah terdapat deretan tombol navigasi dan logo UNY. Tampilan halaman pembuka dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Halaman Pembuka

2. Tampilan Animasi Pembuka

Setelah halaman pembuka klik tombol “lanjut” maka akan langsung masuk ke animasi pembuka. Animasi pembuka berupa animasi 2 dimensi berdurasi singkat tentang percakapan pasien demam berdarah dengan mantri kesehatan tentang penyakit demam berdarahnya. Tampilan animasi pembuka dapat dilihat pada gambar 16.

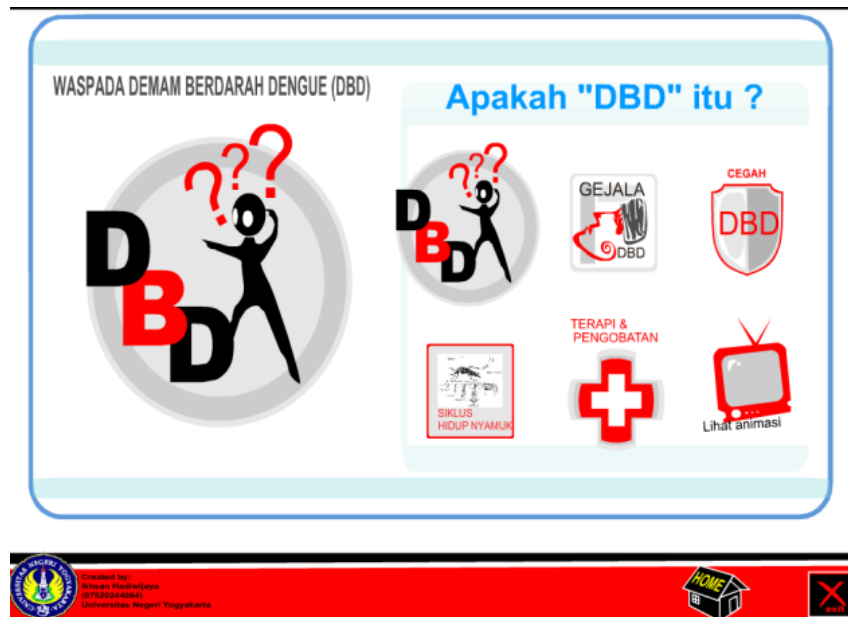


Gambar 16. Tampilan Animasi Pembuka

3. Tampilan Halaman Home (Menu Utama)

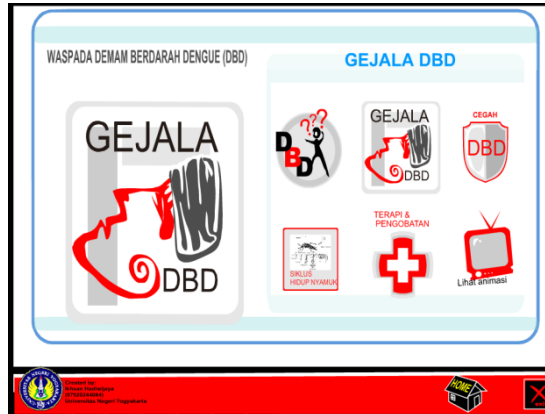
Halaman Home (Menu Utama) berisi kumpulan *icon menu* yang mengarahkan ke materi utama. Menu materi utama yang ditampilkan meliputi Apa itu DBD, Gejala DBD, Cegah DBD, Siklus hidup Nyamuk, Terapi dan Pengobatan, dan Lihat Animasi DBD. Setiap tombol menu pada halaman Home juga berfungsi untuk menampilkan gambar tombol yang di perbesar di sisi kiri menu saat kursor berada di atea tombol

menu. Halaman Home dilengkapi dengan background dan juga button sound. Tampilan halaman menu saat *rollover* pada masing-masing tombol-tombol menu dapat dilihat pada gambar 17- 22.



Gambar 17. Tampilan Halaman Home untuk *rollover* menu “Apakah DBD itu?”

Gambar 17 menunjukkan saat kursor diletakkan di bagian tombol tombol menu “Apakah DBD itu?”. Tampak ikon menu ditampilkan dalam ukuran yang lebih besar pada bagian yang sebelumnya kosong di sebelah kiri. Muncul juga keterangan judul menu pilihan di pojok kanan atas.



Gambar 18. Tampilan Halaman Home untuk *rollover* menu “Gejala DBD?”

Gambar 18 menunjukkan saat kursor diletakkan di bagian tombol tombol menu “Gejala DBD”. Tampak ikon menu ditampilkan dalam ukuran yang lebih besar pada bagian yang sebelumnya kosong di sebelah kiri. Muncul juga keterangan judul menu pilihan di pojok kanan atas.



Gambar 19. Tampilan Halaman Home untuk *rollover* menu “Terapi dan Pengobatan”

Gambar 19 menunjukkan saat kursor diletakkan di bagian tombol tombol menu “Terapi dan pengobatan”. Tampak ikon menu ditampilkan dalam ukuran yang lebih besar pada bagian yang sebelumnya kosong di sebelah kiri. Muncul juga keterangan judul menu pilihan di pojok kanan atas.



Gambar 20. Tampilan Halaman Home untuk *rollover* menu “Lihat Animasi”

Gambar 20 menunjukkan saat kursor diletakkan di bagian tombol tombol menu Lihat Animasi. Tampak ikon menu ditampilkan dalam ukuran yang lebih besar pada bagian yang sebelumnya kosong di sebelah kiri. Muncul juga keterangan judul menu pilihan di pojok kanan atas.



Gambar 21. Tampilan Halaman Home untuk *rollover* menu “Siklus Hidup Nyamuk”

Gambar 21 menunjukkan tampilan saat kursor diletakkan di bagian tombol tombol menu “Siklus Hidup Nyamuk”. Tampak ikon menu ditampilkan dalam ukuran yang lebih besar pada bagian yang sebelumnya kosong di sebelah kiri. Muncul juga keterangan judul menu pilihan di pojok kanan atas.



Gambar 22. Tampilan Halaman Home untuk *rollover* menu “Cegah DBD”

Gambar 22 menunjukkan tampilan saat kursor diletakkan di bagian tombol menu “Cegah DBD”. Tampak ikon menu ditampilkan dalam ukuran yang lebih besar pada bagian yang sebelumnya kosong di sebelah kiri. Muncul juga keterangan judul menu pilihan di pojok kanan atas.

4. Tampilan Halaman Materi Utama.

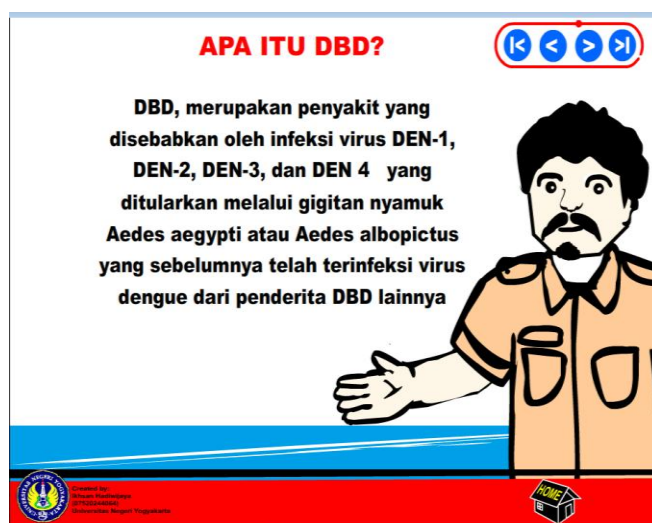
Tampilan halaman materi utama muncul ketika salah satu icon menu di halaman “Home” diklik. Tampilan di halaman materi utama menampilkan materi tentang DBD. Materi disajikan dengan tampilan multimedia sesuai dengan materinya dan tetap dalam tampilan bingkai halaman yang sama dengan halaman sebelumnya. Berikut ini adalah tampilan dari halaman materi utama yang muncul saat icon tombol menu diklik (gambar 23- 41).



Gambar 23. Tampilan Halaman Materi Utama

“Apakah DBD itu?” 1

Tampilan halaman materi utama “Apakah DBD itu?” (gambar 26) dimulai dengan menampilkan halaman judul materi utama, dengan tampilan animasi judul materi dan tambahan tombol Mulai untuk masuk menampilkan materi “Apa itu DBD?”. Saat tombol Mulai diklik maka akan muncul tampilan halaman Materi “apakah DBD Itu?” 2 dengan tampilan seperti pada gambar 24, halaman ini dilengkapi tambahan tombol navigasi pada pojok kanan atas untuk mengatur alur penampilan materi pada layar. Setiap materi dilengkapi dengan text materi dan suara yang menjelaskan text serta animasi pendukung berupa gambar mantri kesehatan yang sedang menjelaskan materi.



Gambar 24. Tampilan Halaman Materi Utama

“Apakah DBD itu? ” 2.

Tampilan halaman materi utama “Apakah DBD itu?” 2 dilanjutkan dengan tampilan halaman materi utama “Apakah DBD itu?” 3 pada saat

navigasi Lanjut diklik. Halaman ini menampilkan penjelasan Faktor penyebab DBD yang terbagi menjadi 3 faktor. Masing masing tulisan faktor yang tertera juga berfungsi sebagai tombol navigasi juga yang mengarah kepada penjelasan materi tentang faktor yang dipilih. Halaman ini masih dilengkapi dengan animasi mantri kesehatan yang sedang menjelaskan materi seolah-olah sedang memberikan penyuluhan kepada pengguna media interaktif yang tampilannya dapat dilihat pada gambar 25.




Gambar 25. Tampilan Halaman Materi Utama


“Apakah DBD itu?” 3


Halaman yang ditampilkan selanjutnya adalah halaman materi “apakah DBD Itu?” 4 (dapat dilihat pada gambar 26) yang berisi penjelasan tentang faktor penjamu. Halaman ini berisi tentang penjelasan materi faktor penyebab DBD 1 berupa tulisan dan animasi


anak-anak yang sedang dikejar nyamuk raksasa agar lebih menarik. Materi pada halaman ini dijelaskan juga menggunakan suara.

1. FAKTOR PEJAMU (Target/Inang) 

dalam hal ini, yang merupakan faktor pejamu adalah manusia yang rentan tertular penyakit DBD. meskipun DBD dapat menyerang segala usia, tapi anak-anak lebih rentan tertular penyakit yang berpotensi mematikan ini dikarenakan sistem kekebalan tubuh yang lebih rendah dibanding orang dewasa



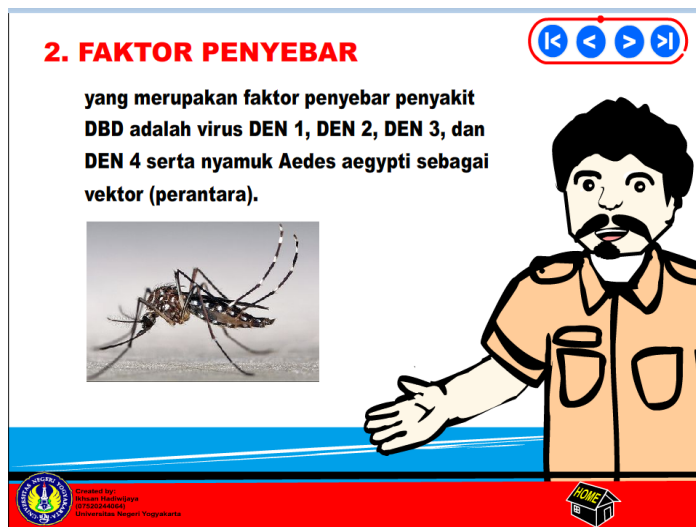
 Created by:
Ariana Handayani
9120244001
Universitas Sebelas Maret



Gambar 26. Tampilan Halaman Materi Utama

“Apakah DBD itu “ 4.

Halaman selanjutnya saat navigasi Lanjut di klik akan muncul lanjutan dari penjelasan mengenai faktor DBD yaitu Faktor Penyebar yang termuat dalam halaman materi utama “Apa Itu DBD?” 5. Halaman ini berisikan penjelasan mengenai faktor penyebar DBD dengan penjelasan berupa tulisan, gambar/foto nyamuk Aedes, dan animasi mantra kesehatan yang sedang menjelaskan materi dengan suara dengan tampilan seperti gambar 27.



Gambar 27. Tampilan Halaman Materi Utama

“Apakah DBD itu?” 5

Menu materi utama yang kedua adalah “Gejala DBD”. Halaman “Gejala DBD” 1 dengan tampilan seperti pada gambar 28 muncul saat tombol “Gejala DBD” diklik. Halaman ini memuat penjelasan mengenai gejala DBD yang terdiri dari 3 gejala dalam bentuk tulisan yang berfungsi ganda sebagai tombol. Halaman ini menampilkan penjelasan dalam bentuk tulisan, suara, dan juga animasi penderita yang sedang mengalami gejala DBD.



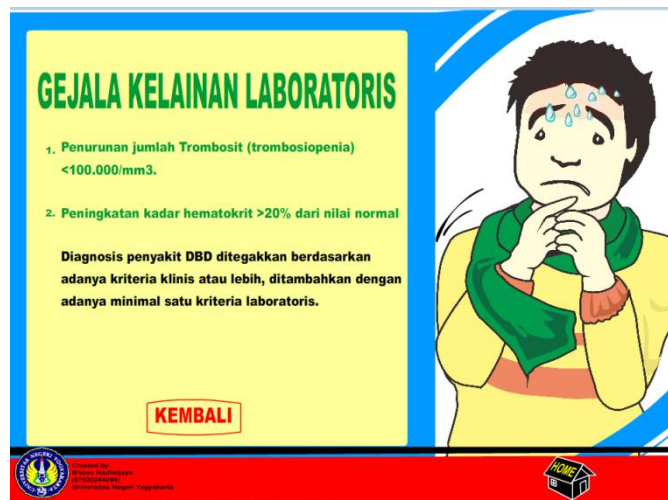
Gambar 28. Tampilan Halaman Materi Utama
 “Gejala DBD” 1

Halaman “Gejala DBD” yang selanjutnya adalah halaman “Gejala DBD” 2 . Halaman ini muncul saat tombol “Gejala Klinis” diklik. Halaman memuat penjelasan mengenai gejala klinis yang menampilkan penjelasan dalam bentuk tulisan, suara, dan juga animasi penderita yang sedang mengalami gejala DBD. Tampilan halaman “Gejala DBD” 2 dapat dilihat pada gambar 29.



Gambar 29. Tampilan Halaman Materi Utama
 “Gejala DBD” 2

Halaman “Gejala DBD” yang selanjutnya adalah halaman “Gejala DBD” 3 . Halaman ini muncul saat tombol “Gejala Klinis” diklik. Halaman memuat penjelasan mengenai gejala klinis yang menampilkan penjelasan dalam bentuk tulisan, suara, dan juga animasi penderita yang sedang mengalami gejala DBD. Tampilan halaman “Gejala DBD” 3 dapat dilihat pada gambar 30.



Gambar 30. Tampilan Halaman Materi Utama
“Gejala DBD” 3

Menu materi utama yang ketiga adalah menu “Siklus Hidup Nyamuk”. Halama “Siklus Hidup Nyamuk” muncul saat tombol “Siklus Hidup Nyamuk” diklik. Halaman pembuka pada materi siklus hidup nyamuk dapat dilihat pada gambar 31. Halaman ini memuat judul materi dan tombol “mula” untuk masuk ke halaman materi “Siklus Hidup Nyamuk”.



Gambar 31. Tampilan Halaman Materi Utama

“Siklus Hidup” 1

Halaman materi “Siklus Hidup Nyamuk” sebagian besar berupa animasi nyamuk yang sedang berkembang biak dengan beberapa tahapan. Tahap 1 dimulai dengan kemunculan nyamuk dewasa yang sedang terbang dan hinggap diatas air untuk bertelur dengan tampilan animasi seperti pada gambar 32. Setelah animasi nyamuk bertelur dan nyamuk terbang kembali dan hanya tersisa telur nyamuk dilanjutkan kemunculan penjelasan mengenai bentuk telur dan fase tahap. Penjelasan ditampilkan dengan kemunculan kotak penjelasan berupa tulisan, gambar, suara dan tombol navigasi untuk melanjutkan animasi. Penjelasan “Siklus Hidup Nyamuk” tahap 1 berupa fase telur yang tampilannya dapat dilihat pada gambar 33.

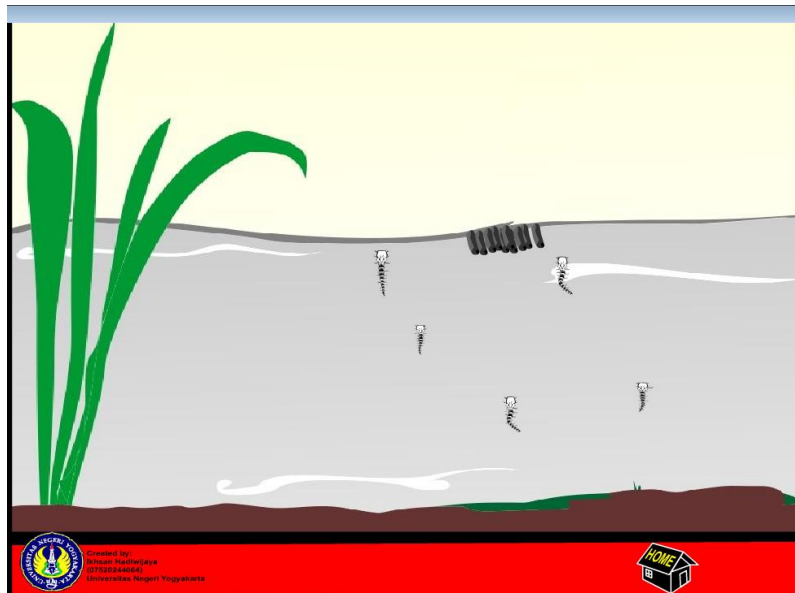


Gambar 32. Tampilan Halaman Materi Utama
 “Siklus Hidup” 2



Gambar 33. Tampilan Halaman Materi Utama
 “Siklus Hidup” 3

Fase berikutnya adalah fase larva dengan tampilan yang dapat dilihat pada gambar 34. Tampak animasi pergerakan larva nyamuk yang mulai menetas dari telurnya dan berenang dalam air hingga muncul kotak penjelasan fase larva. Penjelasan mengenai fase larva dijelaskan dalam bentuk tulisan, gambar, suara dengan tambahan tombol navigasi lanjut yang berkelip seperti pada gambar 35.



Gambar 34. Tampilan Halaman Materi Utama

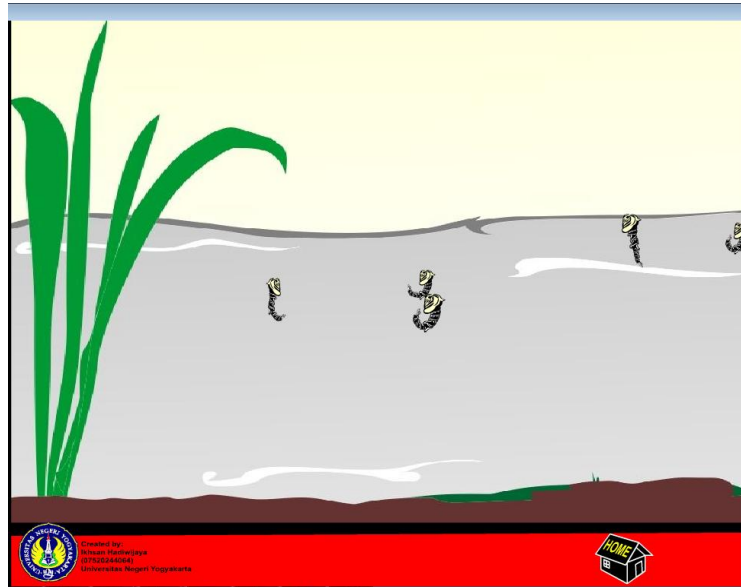
“Siklus Hidup” 4



Gambar 35. Tampilan Halaman Materi Utama

“Siklus Hidup” 5

Halaman fase berikutnya adalah halaman “Siklus Hidup Nyamuk” 6 berisikan materi fase pupa dengan tampilan yang dapat dilihat pada gambar 36. Tampak animasi pergerakan larva nyamuk yang mulai menetas dari telurnya dan berenang dalam air kemudian berubah menjadi pupa yang bergerak-gerak juga dan berhenti saat muncul kotak penjelasan fase pupa. Penjelasan mengenai fase pupa dijelaskan dalam bentuk tulisan, gambar, suara dengan tambahan tombol navigasi lanjut yang berkelip seperti pada gambar 37.



Gambar 36. Tampilan Halaman Materi Utama
"Siklus Hidup" 6



Gambar 37. Tampilan Halaman Materi Utama
"Siklus Hidup" 7

Fase berikutnya adalah nyamuk dewasa dengan tampilan yang dapat dilihat pada gambar 38. Tampak animasi pergerakan pupa dalam air kemudian naik ke permukaan lalu muncul nyamuk dewasa yang berasal dari pupa. Animasi berhenti saat muncul kotak penjelasan fase nyamuk dewasa. Penjelasan mengenai fase nyamuk dewasa dijelaskan dalam bentuk tulisan, gambar, suara dengan tambahan tombol navigasi lanjut yang berkelip.



Gambar 38. Tampilan Halaman Materi Utama

“Siklus Hidup” 8

Serangkaian materi tentang siklus hidup nyamuk di tutup dengan tampilan rangkuman tentang materi siklus hidup nyamuk. Tampilan rangkuman (siklus hidup 9) dapat dilihat pada gambar 39.

SIKLUS Nyamuk *Aedes aegypti*

tambahan :
Dalam siklus perkembangbiakan nyamuk, telur nyamuk dapat bertahan dalam kondisi kering hingga 1 bulan. jika terendam air, telur tersebut dapat menetas menjadi larva. akan tetapi untuk fase larva sangat membutuhkan air untuk tetap hidup.

pada tahap nyamuk dewasa, nyamuk betina dewasa memiliki tubuh hitam kecoklatan. ukuran tubuh nyamuk *Aedes aegypti* betina berkisar antara 3-4 mm. tubuh dan tungkainya terdapat sisik- keperakan. di bagian punggungnya tampak dua buah garis putih melengkung di kiri dan kanan yang menjadi ciri nyamuk jenis ini. untuk nyamuk jantan biasanya memiliki tubuh lebih kecil dari nyamuk betina dan terdapat rambut dibagian antena.

ULANG

Created by:
Ihsan Hadriwijaya
(0752244064)
Universitas Negeri Yogyakarta

HOME

Gambar 39. Tampilan Halaman Materi Utama

“Siklus Hidup” 9

Menu berikutnya pada halaman Home adalah menu “Terapi dan pengobatan”, saat tombol menu diklik akan muncul tampilan halaman materi utama “Terapi dan Pengobatan DBD”. Tampilan dari halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 40.



Gambar 40. Tampilan Halaman Materi Utama “Terapi dan Pengobatan DBD”

Menu berikutnya pada halaman Home adalah menu “Cegah DBD”, saat tombol menu diklik akan muncul tampilan halaman materi utama “Cegah DBD seperti pada gambar 41.



Gambar 41. Tampilan Halaman Materi Utama “Cegah DBD”