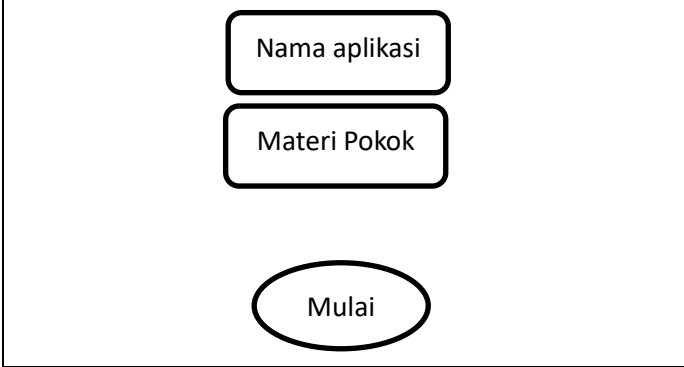
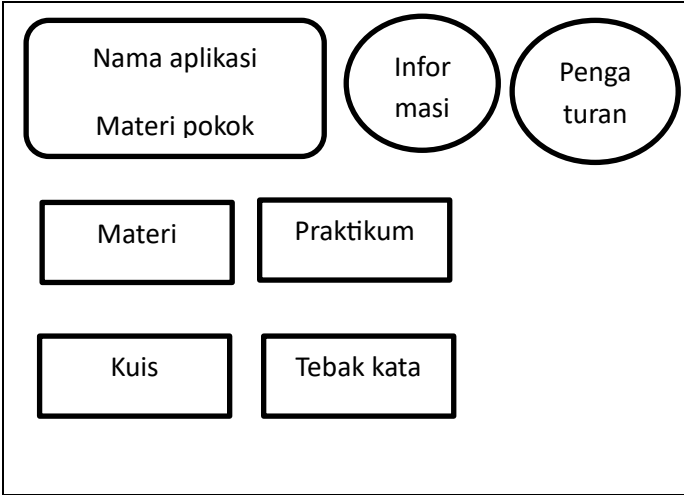
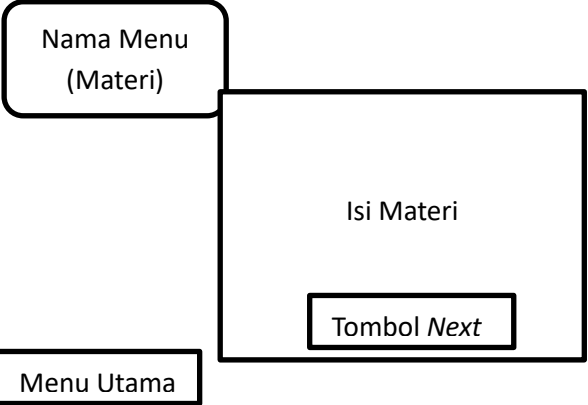
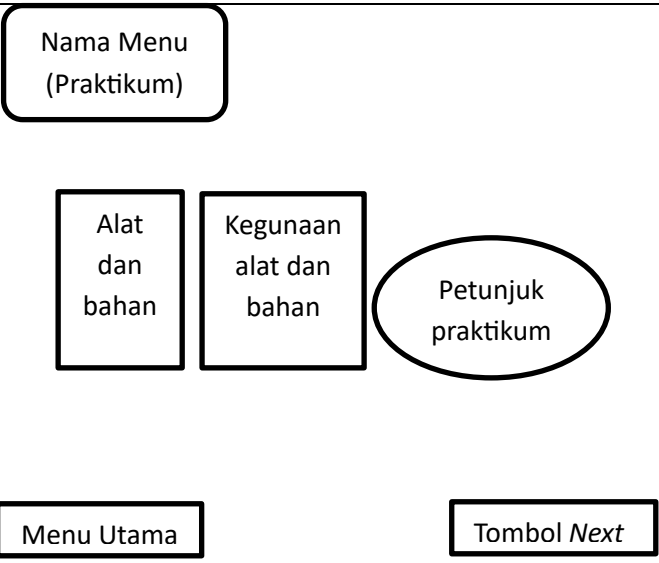
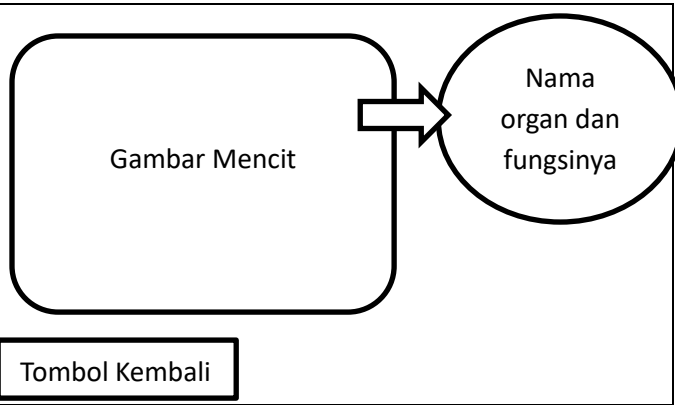
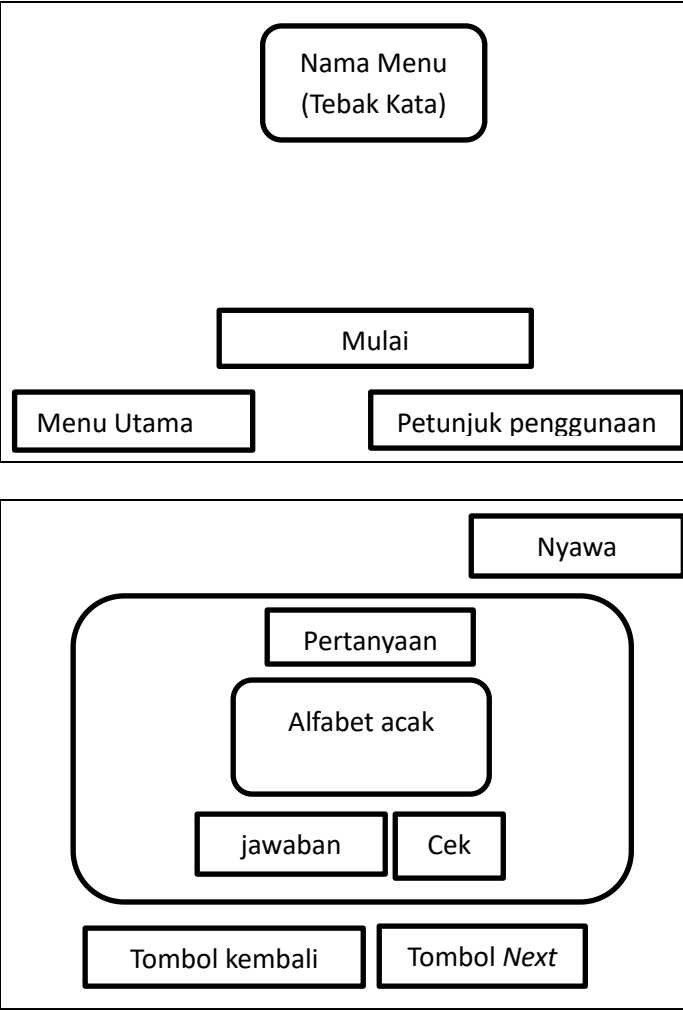
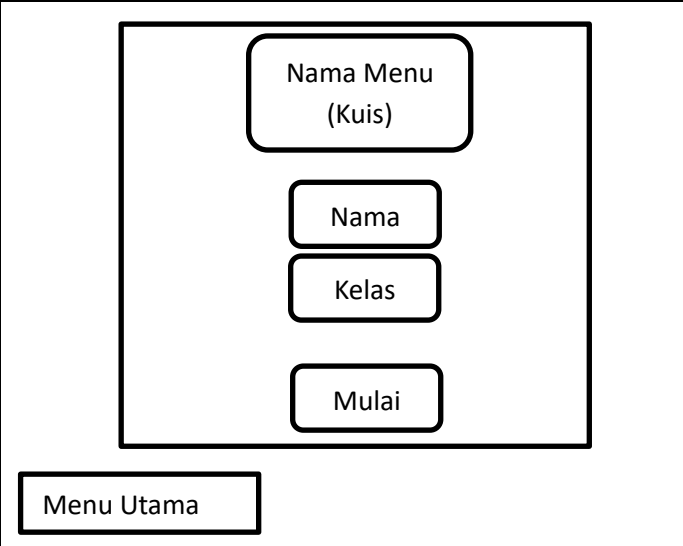


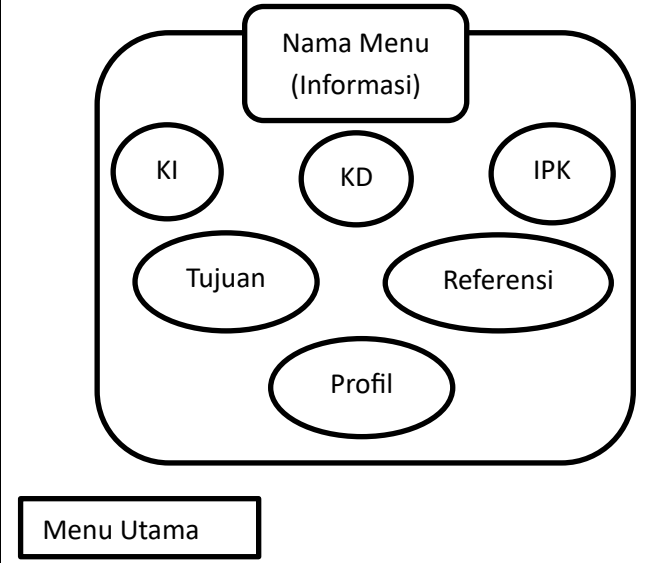
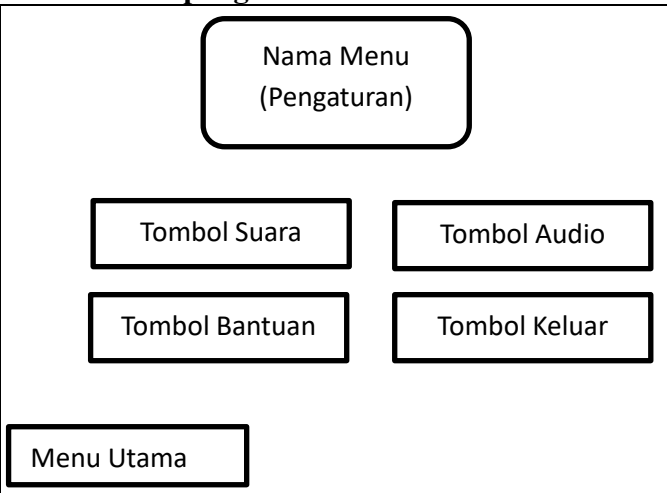
Storyboard “Animasi Berbasis Labolatorium Digital Pada Materi Sistem Peredaran Darah Mencit Untuk Siswa SMA”

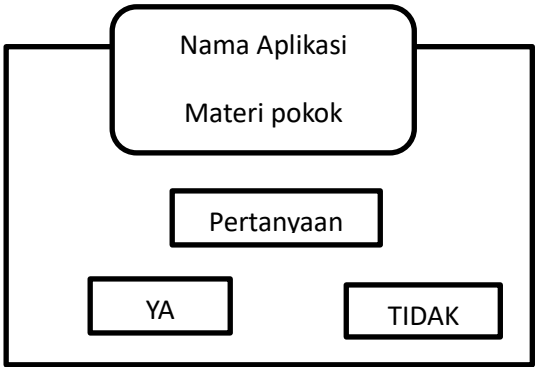
Nama menu	Keterangan
<p><b>1. Menu Opening</b></p> 	<p>Desain storyboard opening merupakan bagian awal dari website animasi interaktif berbasis labolatorium digital. Bagian atas terdapat judul media pembelajaran berupa nama aplikasi yaitu “labolatorium digital” dan materi pokok yaitu “sistem peredaran darah mencit”, kemudian tombol mulai untuk melanjutkan ke menu utama.</p>
<p><b>2. Menu Utama</b></p> 	<p>saat masuk kedalam menu utama, terdapat beberapa pilihan menu diantaranya menu materi, menu praktikum, menu tebak kata, menu kuis, menu informasi, dan menu pengaturan.</p>
<p><b>3. Menu Materi</b></p>	<p>Menu materi merupakan menu yang berisi penjelasan materi pokok sistem peredaran darah mencit. Bagian atas terdapat judul</p>

	<p>menu. Bagian tengah berisi penjelasan materi pokok dan tombol <i>next</i>, kemudian bagian bawah terdapat tombol menu utama.</p>
<p>4. Menu Praktikum</p>  	<p>Menu praktikum yaitu menu dimana siswa dapat melakukan simulasi praktikum di laboratorium dengan menggunakan virtual. Tampilan awal praktikum dibagian atas terdapat judul menu. Bagian tengah berisi alat, bahan, kegunaannya serta petunjuk praktikum dan dibagian bawah berisi tombol menu utama dan tombol <i>next</i>. tampilan selanjutnya pada praktikum berisi gambar mencit asli yang siap untuk dibedah. Kemudian, mencit tersebut setelah dibedah akan terlihat organ di dalamnya yang mana nanti saat organ tersebut di klik akan keluar fungsi dari organ tersebut.</p>

	<p>Dibagian paling bawah terdapat tombol menu kembali.</p>
<p><b>5. Menu tebak kata</b></p> 	<p>Menu tebak kata yaitu menu game tebak kata dimana pada slide pertama terdapat nama menu, tombol mulai, tombol utama dan petunjuk penggunaan. Dibagian slide selanjutnya terdapat nyawa, pertanyaan, alfabet acak, kolom jawaban, tombol kembali dan tombol <i>next</i>. tiap pertanyaan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, sehingga saat siswa salah menjawab pertanyaan tersebut nyawa akan berkurang dan saat siswa benar menjawab pertanyaan akan ada tulisan “kamu benar!” disertai dengan info mengenai pertanyaan tersebut. Dalam game tebak kata ini disediakan 5 nyawa dalam setiap pertanyaan. Pada bagian kolom jawaban, terdapat kotak-kotak yang disesuaikan dengan kata jawaban yang benar.</p>

	<p>Untuk menjawab pertanyaan yang dipilih dari alfabet acak diatasnya.</p>
<p><b>6. Menu Kuis</b></p> 	<p>Menu kuis merupakan menu yang digunakan sebagai evaluasi siswa. Menu kuis bersisi 10 soal pilihan ganda. Tampilan pada menu kuis dibagian atas terdapat judul menu, dibagian tengah terdapat tombol identitas yang berisi nama siswa dan kelas. Selanjutnya terdapat tombol mulai. kemudian dibagian bawah terdapat tombol menu utama. saat selesai mengerjakan soal akan langsung terlihat nilai yang di dapatkan.</p>

<p><b>7. Menu Informasi</b></p> 	<p>Menu informasi merupakan menu dengan tampilan dibagian atas judul menu, dibagian tengah berisi beberapa menu diantaranya menu KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi), Tujuan Pembelajaran, Referensi yang digunakan serta Profil Peneliti dan <i>Programmer</i>. Dibagian bawah terdapat tombol menu utama.</p>
<p><b>8. Menu pengaturan</b></p> 	<p>Menu pengaturan merupakan menu dimana siswa dapat mengatur aplikasi sesuai keinginannya. Di dalam menu pengaturan terdapat tampilan judul menu di bagian atas, tombol suara, tombol audio, tombol bantuan dan tombol keluar dibagian tengah. Kemudian, tombol menu utama dibagian bawah.</p>
<p><b>9. Menu keluar</b></p>	<p>Menu keluar merupakan menu akhir dari aplikasi animasi berbasis</p>

 <p>The screenshot shows a digital interface for a laboratory application. It features a rounded rectangular box at the top containing two input fields: 'Nama Aplikasi' and 'Materi pokok'. Below this is a rectangular box labeled 'Pertanyaan'. At the bottom, there are two rectangular buttons labeled 'YA' and 'TIDAK'.</p>	<p>labolatorium digital yang berisi judul aplikasi, pertanyaan untuk mengakhiri program serta tombol YA apabila ingin keluar dan tombol TIDAK apabila tidak akan keluar dari program.</p>
--	---