

DESAIN ANIMASI SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA SD N 173618 PAGAR BATU

Triwanti Siahaan¹, Diana Suksesiwaty Lubis²
triwantisiahaan11@gmail.com¹, ladydiana.loebs@gmail.com²
Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma Medan

ABSTRACT

The purpose of this study is to design animation as an Interactive Learning tool using Adobe Flash CS6 and to find out the benefits of using animation design as an interactive learning medium at SD N 173618 Pagar Batu. The data sample used was vowels and this research was conducted at SD N 173618 Pagar Batu, especially in the 1st grade elementary school room. The method used in this study is a qualitative descriptive method (qualitative descriptive). Then we can see the final result of this research is from the Development of interactive learning tools, that is, we can evaluate how effective animation is in helping the interactive learning process of letter recognition in SD Negeri 173618 Pagar Batu. (2) from the Use of Adobe Flash CS6: we can explore the uses and limitations of Adobe Flash CS6 software in creating animations for interactive learning at SD Negeri 173618 Pagar Batu. (3) while from student responses: we can collect data on how students respond to the animation, whether they are more interested or easier to understand the material with the animation and (4) from the development of learning methods: through the results of research, we can provide recommendations for the development of interactive learning methods at SD N 173618 Pagar Batu using animation design.

Keywords: Design, Animation, Interactive Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia dapat dikatakan masih jauh tertinggal dari negara yang lainnya, diluar negeri setiap anak bebas memilih pendidikan yang diinginkannya. Bahkan dari kecilpun, bakat atau kemampuan mereka sudah dapat dilihat dibidang apa, sehingga mudah dikembangkan sesuai dengan bakat masing-masing. Jadi jika dilihat dari segi pendidikan mereka lebih cepat berkembang dan maju. Namun seiring berjalannya waktu pendidikan di Indonesia semakin lama semakin membaik dikarenakan teknologi dan informasi yang semakin berkembang (Ginting Ria R. et al., 2022).

Dalam UU Sistem Pendidikan, 2003 Pendidikan merupakan usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat dan negara (Achmad et al., 2021). tidak hanya mengandalkan metode pembelajaran konvensional seperti biasa menggunakan buku dan ceramah guru (Ruswan et al., 2024) melainkan dengan adanya teknologi untuk membantu pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal pada SD N 173618 Pagarbatu dan wawancara, metode yang digunakan saat ini dalam proses pembelajaran masih menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran dan papan tulis. Hal ini menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dalam proses pembelajaran serta hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru. Salah satu upaya untuk menarik minat peserta didik terhadap proses belajar mengajar adalah guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mengajar, sehingga peserta didik tidak bosan dalam menerima materi yang di sampaikan oleh guru. Misalnya dengan menggunakan media pendidikan, karena media tersebut dapat

meningkatkan kualitas komunikasi antara guru dengan peserta didik.

Oleh karena itu, penulis ingin memberikan solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan mendesain animasi sebagai media pembelajaran pengenalan huruf vokal dan angka. Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat judul “Desain Animasi Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada SD N 173618 Pagar Batu”.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif secara kualitatif (deskriptif kualitatif). Menurut (Hasibuan et al., 2022) metode penelitian kualitatif adalah penelitian dengan melakukan penelitian pada suatu objek oleh peneliti. yang dimana penelitian adalah suatu kegiatan dalam upaya seseorang melakukan pencarian kebenaran secara ilmiah terhadap suatu objek dengan menggunakan metode ilmiah. Waktu penelitian dilakukan bulan Februari-April 2024 di SD N 173618 Pagar Batu desa Sibuntuon Kecamatan Habinsaran Kabupaten Toba.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Produk

Media interaktif merupakan media yang dapat dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6, tampilan media interaktif dapat disesuaikan dengan apa yang diinginkan oleh sipembuat. animasi adalah salah satu inovasi media dalam bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional (Saroinsong et al., 2021).

Tutorial

Tutorial merupakan suatu metode untuk memberikan pengetahuan dan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu yang sedang dilakukan oleh masyarakat serta dapat digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Tahap ini adalah penggabungan dan pengerjaan segala bahan multimedia seperti teks, audio, gambar, video dan lainnya menjadi satu menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6. Pembuatan media pembelajaran ini dimulai dengan mendesain pembuatan background, kemudian dilanjutkan dengan mendesain huruf (A sampai dengan huruf Z). proses pembuatan desain akan dijelaskan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

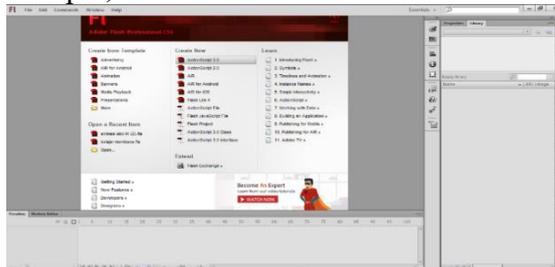
1. Tahap pertama pembuatan desain produk media interaktif yakni membuka aplikasi Adobe Flash CS6 kemudian pilihlah Actionscript 3.0 untuk mempermudah dalam mengekspor/mempublikasikan media aplikasi yang sudah jadi menjadi bentuk aplikasi android (format.apk). perbedaan Actionscript 3.0 dengan Actionscript 2.0 secara garis kecil terletak pada hasil akhir publikasi media yakni Actionscript 2.0 tidak dipublikasikan aplikasi Android, serta perbedaan penggunaan coding atau bahasa pemograman di Adobe Flash CS6. Sedangkan Actionscript 3.0 dapat dipublikasikan dengan format android (.apk), adapun tampilan awal Adobe Flash CS6 sebagai berikut:

Buka Adobe Flash CS6, kemudian pada toolbars, klik “File”, kemudian klik “New” untuk membuat file yang baru agar bisa memulai proses pembuatan animasi bergerak.



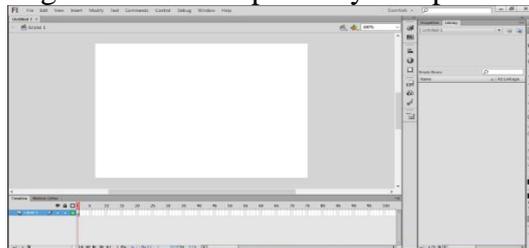
Gambar 1. Tampilan Awal Adobe Flash CS6

2. Tahap kedua mengatur ukuran lembar kerja yakni 1920 x 1000 pixel, dengan cara mengatur pada bagian properti ukuran ini merupakan ukuran fullscreen atau ukuran layar penuh agar resolusi tampilan layar dapat maksimal. Lalu klik “Action Script”, dan terakhir “ok”



Gambar 2. Action Script

3. Tahap selanjutnya mengatur ukuran lembar kerja yakni 1920 x 1000 pixel, dengan cara mengatur pada bagian properti ukuran ini merupakan ukuran fullscreen atau ukuran layar penuh agar resolusi tampilan layar dapat maksimal.



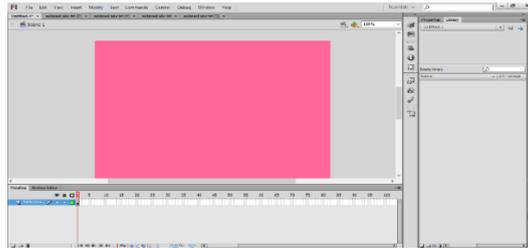
Gambar 3. Lembar Kerja Adobe Flash CS6

4. Berikutnya buatlah sebuah objek dengan bentuk apapun yang disukai seperti memasukkan gambar latar belakang (background), gambar ikon tombol, maupun gambar karakter satu persatu dengan cara klik file > pilih Import > pilih Import To Stage > dan pilih file yang akan digunakan.

Tahap ini adalah tahap mendesain gaya, struktur, tampilan dan kebutuhan material/bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media animasi menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 dengan tujuan untuk menarik perhatian peserta didik/supaya suasana proses pembelajaran lebih menyenangkan. Berikut ini tahapan gambar awal desain animasi, dimana dalam tahapan ini adalah pembuatan background animasi supaya nanti terlihat menarik.

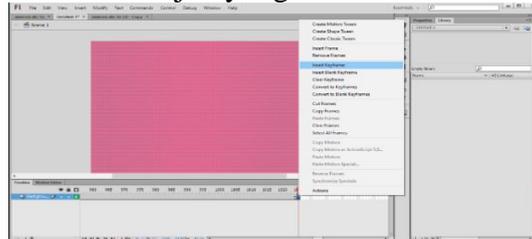


Gambar 4. Import File



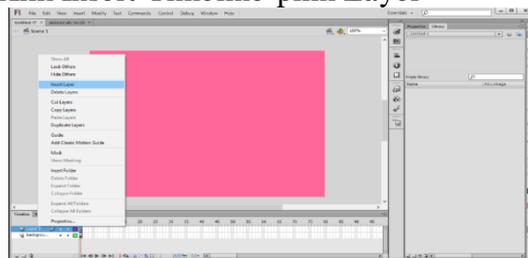
Gambar 5. Tampilan Background

5. Silahkan klik kanan pada frame 1025 dan pilihlah “Insert Keyframe” untuk membatasi gerakan animasi objek yang sudah dibentuk sendiri sebelumnya



Gambar 6. Insert Keyframe

6. Setelah memasukkan gambar pada lembar kerja sesuai kebutuhan. Selanjutnya, mengatur dan membuat layer baru dibagian samping timeline dengan cara mengklik Tool New Layer. Klik Insert-Timeline-pilih Layer



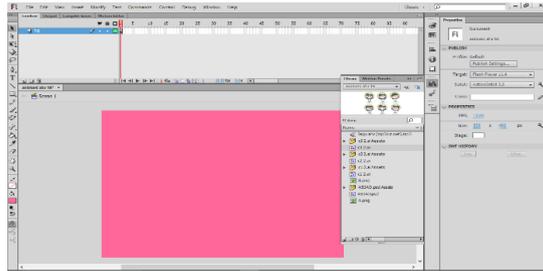
Gambar 7. Membuat Layer Baru

7. Setelah membuat layer sesuai yang dibutuhkan, dilanjutkan membuat teks dengan cara klik Text Toll pada bagian Toolbar dan buatlah teks sesuai dengan tujuan dibagian lembar kerja. Aturlah teks pada bagian property sesuai dibutuhkan disini dalam pembuatan animasi, frame mengacu pada setiap gambar individu atau keadaan dari objek dalam waktu tertentu. Setiap frame mewakili posisi, rotasi, atau skala objek dalam ruang tiga dimensi pada titik waktu tertentu. Ketika frame-frame ini diputar atau dijalankan secara berurutan dengan kecepatan yang cukup tinggi, mereka menciptakan ilusi gerakan yang mulus.



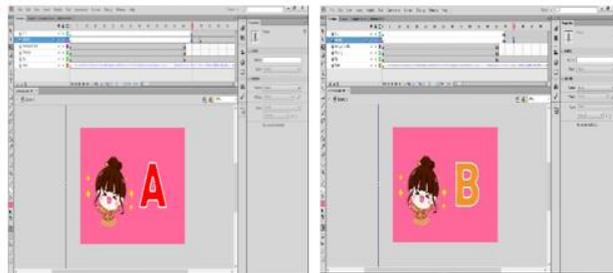
Gambar 8. Frame Awal Pembukaan Animasi Pengenalan ABC

8. Tahap selanjutnya ialah persiapan bahan Inport ke Library, inport gambar yang sudah disiapkan dengan cara klik menu file-Import to Library



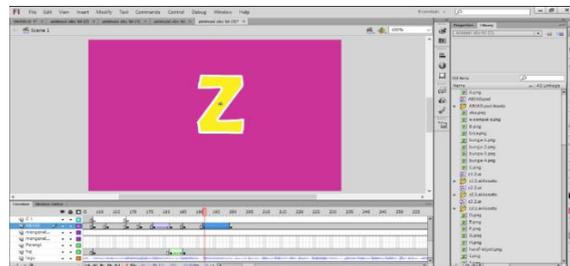
Gambar 9. Persiapan Bahan Inpor ke Library

9. Selanjutnya mengatur letak gambar, teks, layer, dan timeline sesuai skema yang telah dibuat dengan cara menggeser letak gambar, dan timeline sesuai dengan kebutuhan. Untuk ukuran teks dan penggunaan jenis huruf yakni Bodoni MT Black dengan ukuran 75 pt (point size) sedangkan pengaturan Timeline yakni 420 Secon agar digunakan untuk menggerakkan gambar karakter menjadi animasi.



Gambar 10. Mengatur Gambar, Layer, dan Timeline

10. Selanjutnya tahap Proses Memasukkan Abjad ke dalam desain animasi menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 yaitu mulai huruf A sampai dengan huruf Z, namun ditahap ini yang penulis tampilkan adalah huruf Z berikut adalah tampilan gambar huruf Z



Gambar 11. Gambar Tampilan Huruf Z

Tutorial Desain Animasi

Tutorial merupakan suatu metode untuk memberikan pengetahuan dan informasi untuk menyelesaikan tugas tertentu yang sedang dilakukan oleh masyarakat serta dapat digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran.

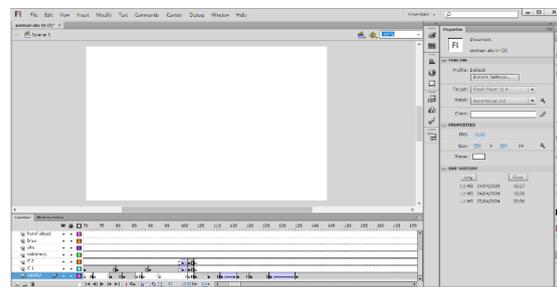
Proses Tutorial Editing Vidio Animasi

1. langkah pertama, kita akan membuat satu file folder untuk vidio profile terlebih dahulu yang didalamnya terdapat kumpulan bahan-bahan take vidio, kumpulan musik, hasil dubbing suara, setelah semua file dan bahan-bahan sudah dijadikan satu file folder lalu klik save dan simpan didalam disk D pada laptop anda.
2. Langkah kedua kita akan membuka aplikasi Adobe Flash CS6 kemudian buat dokumen dengan klik file > New > Project atau bisa pakai shortcut CTRL + Alt + N, lalu letakkan file projek kedalam folder yang sudah dibuat terlebih dahulu. Setelah selesai buat nama file projek tersebut dan klik oke.



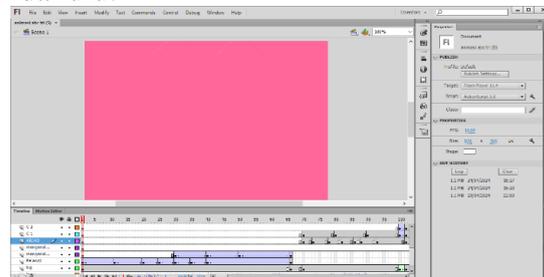
Gambar 12. Proses Editing Vidio Step 1

- langkah ketiga, masukkan semua file dan bahan-bahan untuk pembuatan vidio animasi ini, dengan cara klik.....setelah selesai dimasukkan ke dalam file proyek pada aplikasi Adobe Flash CS6 lalu tarik file bahan-bahan tersebut kedalam timeline yang ada di aplikasi Adobe Flash CS6, lalu klik kanan pada kursor atau mouse kemudian klik unlink, setelah itu hapus bagian audio pada kumpulan vidio tersebut.



Gambar 13. Proses Digital Vidio Animasi Step 2

- Langkah keempat, potong beberapa part atau bagian vidio yang tidak diperlukan, lalu susun vidio yang sudah dipotong, disusun sesuai dengan konsep yang sudah dirancang terlebih dahulu.



Gambar 14. Proses Digital Vidio Animasi Step 3

Hasil Dari Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash CS6 Yaitu:

- (1) Pengembangan alat bantu pembelajaran interaktif: kita dapat mengevaluasi seberapa efektif animasi dalam membantu proses pembelajaran interaktif pengenalan huruf di SD Negeri 173618 Pagar Batu.
- (2) Penggunaan Adobe Flash CS6: kita dapat mengeksplorasi kegunaan dan keterbatasan software Adobe Flash CS6 dalam membuat animasi untuk pembelajaran interaktif di SS Negeri 173618 Pagar Batu.
- (3) Respon siswa: kita bisa mengumpulkan data tentang bagaimana siswa merespon animasi tersebut, apakah mereka lebih tertarik atau lebih mudah memahami materi dengan adanya animasi tersebut.
- (4) Pengembangan metode pembelajaran: melalui hasil penelitian, kita dapat memberikan rekomendasi untuk pengembangan metode pembelajaran interaktif di SD N 173618 Pagar Batu menggunakan desain animasi.

Berikut adalah tampilan akhir dari desain animasi ini



Gambar 15. Hasil Akhir dari Desain Animasi

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yang dapat penulis ambil adalah bahwa ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman konsep-konsep kompleks melalui visual yang menarik. Namun, perlu diketahui dan diperhatikan bahwa penggunaan teknologi ini harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa serta memperhitungkan aspek-aspek tertentu agar efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

Adapun manfaat dari penggunaan desain animasi dalam pembelajaran interaktif yaitu: (1) Animasi dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, (2) Animasi dapat memperjelas konsep yang kompleks dengan visual yang dinamis dan bergerak, sehingga memudahkan pemahaman siswa, (3) Siswa dapat memanfaatkan aplikasi interaktif untuk belajar mandiri dengan mengikuti animasi dan interaksi yang disediakan, (4) Adobe Flash CS6 memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dengan tingkat kreativitas yang tinggi, sehingga guru dapat menciptakan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, (5) Dengan animasi dan interaksi yang menarik, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif, (6) Desain animasi dalam Adobe Flash CS6 dapat diakses melalui berbagai perangkat, sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan mereka.

Dengan memanfaatkan desain animasi dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 dengan baik, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan meningkatkan kualitas pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Adoe, T. Y. N., & Manane, G. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV SD Inpres Oeba 1 Kupang. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(1), 133–143.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Ginting Ria R., Ginting Egi V., Hasibuan R. J., & Perangin-angin L. M. (2022). Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di Sdn0704 Sungai Korang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(4), 407–416. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/778>
- Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalhah, S. Z., Ratnaningsih, P. W., & E, A. A. M. S. (2022). Media penelitian kualitatif. In *Jurnal EQUILIBRIUM (Vol. 5, Issue January)*. <http://belajarsikologi.com/metode-penelitian-kualitatif/>
- Hayat, A., Dian Sapitri, Y. P., & Putri, R. D. (2023). DESAIN ANIMASI INTERAKTIF DONOR DARAH MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL _ *Journal Sensi_*

- Strategic of Education in Information System.
- Kurniawan, I. (2021). Desain Dan Perubahan Budaya Masyarakat. *Visualita*, 1(1), 30. <https://doi.org/10.33375/vslt.v1i1.1090>
- Megawati, N. M., & Utami, I. G. A. L. (2020). English Learning with Powtoon Animation Video. *Journal of Education Technology*, 2(2), 110–119.
- Muhammad, I., & Yolanda, F. (2022). Minat Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Software Adobe Flash Cs6 Profesional Sebagai Media Pembelajaran. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i1.11083>
- Prasetya, T. A., Yanti, R. D., Nurrahman, Z., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI. *Jurnal Pendidikan*, 6, 16353–16359. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5073%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5073/4291>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021/5419>
- Saroinsong, K. H., Pardanus, R. H. W., & Sojow, L. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Percetakan Di Smk. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 251–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1544>
- Usia, S. D. (2019). sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter. 8(2), 321–326.
- Yuniastuti et al. (2021). Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur (Vol. 000, Issue 1)*.