

# Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Masa Pandemi

Siti Aisyah<sup>1</sup>, Muhammad Haqqy R<sup>2</sup>, Delpi Syahputri<sup>3</sup>,  
Hijriyah Hadayani P<sup>4</sup>, Weldo Emerson M<sup>5</sup>

Program Studi Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan  
Jl. Guru Sinumba No.6, Helvetia Tim., Kec. Medan Helvetia,  
Kota Medan, Sumatera Utara 20124

Email: dedek.sitiaisyah@gmail.com, haqqyramadan@gmail.com, delpi.putri17@gmail.com,  
Putrisikumbang08@gmail.com, weldo.manalu0117@gmail.com

## ABSTRAK

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping pengajar untuk memberikan materi pembelajaran dan bukan sebagai pengganti pengajar tersebut. Media pembelajaran harus memiliki unsur pemikat minat siswa agar mereka tertarik dengan pelajaran tersebut. Penelitian ini dibuat untuk memudahkan pengajar untuk memberikan bahan ajar mereka dengan cara yang lebih interaktif dengan visual visual yang menarik agar meningkatkan minat siswa terhadap bahan yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan software Adobe animate untuk mengejarkan media pembelajaran yang berbasis animasi sehingga dapat menjadi lebih menarik. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa agar system belajar mengajar menjadi lebih optimal.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Animasi, Visual, Minat Belajar, Interaktif, Bahan Ajar

## ABSTRACT

*A good learning media is a learning media that functions as a teacher companion to provide learning materials and not as a substitute for the teacher. Learning media must have an element of attracting students' interest in teaching so that they are interested in the lesson. This research was made to make it easier for teachers to provide their teaching materials in a more interactive way with attractive visuals in order to increase students' interest in the materials being taught. This study uses Adobe animate software to pursue learning media based on animation so that it can be more interesting. Thus, this study aims to increase students' interest in learning so that the teaching and learning system becomes more optimal.*

**Keywords:** Learning Media, Animation, Visual, Interest in Learning, Interactive, Teaching Materials

## 1. Pendahuluan

Media pembelajaran interaktif adalah wadah atau tempat untuk menyampaikan informasi kepada siswa/siswi (Wandah Wibawanto, 2017). Dengan adanya dibuat media pembelajaran interaktif dalam kegiatan mengajar, hal ini dapat membantu para guru untuk lebih meningkatkan mutu semangat belajar siswa/siswi di sekolah. Media pembelajaran interaktif ini semakin berkembang seiring berjalannya waktu dan teknologi. Contohnya dalam menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan semangat belajar para siswa/siswi di masa pandemi.

Hingga detik ini masih ada guru yang memberikan pelajaran kepada siswa/siswi di sekolah dalam bentuk buku. Hal inilah yang menyebabkan siswa/siswi kurang tertarik kepada pelajaran yang di berikan oleh guru di sekolah karena yang di tampilkan hanya berupa sebuah teks dan tidak dapat divisualisasikan, yang menyebabkan seorang siswa/siswi jenuh dalam melihat tampilan buku yang monoton dan hanya berwarna hitam putih dan tidak bisa bergerak. Inilah yang menyebabkan salah satu faktor terbesar dalam pendidikan, yang menyebabkan minat belajar menurun (Suryanti, 2020).

Dengan adanya penunjang kegiatan pelajaran masa pandemi. Sangat penting peranan multimedia di dalam nya. Karena multimedia ini salah satu media pembelajaran yang dapat menyampaikan pelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan mutu belajar siswa/siswi meningkat dalam memahami sebuah pelajaran (Ramen A Purba et al, 2020). Salah satu yang dapat meningkatkan mutu kecerdasan siswa siswi selama

pandemi ini yaitu belajar membaca yang di aplikasikan dalam bentuk animasi 2D melalui perangkat multimedia.

Dengan adanya, di terapkan pembelajaran media interaktif multimedia diharapkan bisa menimbulkan suasana yang baru dalam proses belajar mengajar siswa/siswi. Fakta ini menyatakan bahwa informasi yang di sampaikan melalui media pembelajaran interaktif (Sales Tina et al., n.d.) dalam bentuk animasi 2D dapat meningkatkan mutu kecerdasan dan ketertarikan para peserta didik karena materi atau pengajaran yang di sampaikan melalui secara audio visual yang secara otomatis akan lebih mempermudah untuk menangkap sebuah teori dalam proses belajar. Karena secara fisiologis manusia lebih peka menggunakan inderanya untuk memahami sebuah teori. Sebab dari itu untuk menyelesaikan permasalahan tersebut sekiranya perlu untuk mengembangkan pembelajaran media interaktif animasi 2D. Hal inilah yang menjadi dasar utama kami untuk membuat tugas akhir dengan judul “Pembangunan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa Masa pandemi” semoga aplikasi perangkat ajar ini mempermudah para guru dalam proses mengajar kepada siswa/siswi untuk dapat menerima pembelajaran dengan mudah dan tidak jenuh atau bosan.

## **2. Metode Penelitian**

### ***2.1 Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia***

Metode penelitian yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis animasi dengan tema belajar mengenal abjad ini memiliki 5 tahapan yaitu :

#### **1. Tahap konsep**

Pada tahap ini akan ditentukan konsep dari media pembelajaran interaktif seperti desain, bahan ajar, dan target dari media pembelajaran interaktif ini.

#### **2. Perancangan**

Pada tahap ini akan dibuat suatu rancangan atau sketsa dari media pembelajaran interaktif yang berupa storyboard.

#### **3. Pembuatan**

Pada proses ini akan dilakukan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan software Adobe Animate mulai dari desain awal sampai dengan pemasukan coding atau kode pemograman agar media pembelajaran interaktif ini dapat berjalan dengan baik.

#### **4. Tes**

Pada tahap ini akan dilakukan tes untuk melihat apakah ada terjadi kesalahan desain maupun eror pada kode pemograman serta dilakukan evaluasi sebelum media pembelajaran interaktif ini bisa didistribusikan.

#### **5. Distribusi**

Pada tahap ini media pembelajaran interaktif sudah dapat digunakan dengan baik terutama bagi pengajar dalam memberikan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga membuat para murid menjadi lebih berminat.

### ***2.2 Uji Validitas dan Reliabilitas***

Validitas merupakan penilaian menyeluruh dimana bukti empiris dan logika teori mendukung pengambilan keputusan serta tindakan berdasarkan skor tes atau model-model penilaian yang lain (Endro Suseno, S.Kom., M.Pd Dr. Purwo Susongko, n.d.). Pada media pembelajaran interaktif berbasis animasi dengan tema belajar

abjad ini kami menggunakan uji validitas untuk melihat apakah system dalam media pembelajaran yang dibuat valid atau tidak serta melakukan evaluasi terakhir sebelum didistribusikan.

Reliabilitas suatu tes adalah seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten sasaran yang diukur. Reliabilitas dinyatakan dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien (Novita Lusiana, S.K.M., 2015). Pada media pembelajaran interaktif berbasis animasi dengan tema belajar abjad ini kami menggunakan uji reliabilitas untuk menentukan presentase keberhasilan dari media pembelajaran yang kami buat sehingga kemudian dapat didistribusikan tanpa ada kesalahan atau eror yang akan terjadi.

### 2.3 Storyboard

Storyboard adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis". keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita (Partono Soenyoto, 1974). Storyboard menunjukkan apa saja aktivitas yang harus dilakukan agar konsep yang direncanakan dapat terlaksana dengan baik (Dr. Nana, 2019). Pada pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dengan tema abjad storyboard dibuat berdasarkan konsep yang sudah dibuat agar memudahkan pada saat tahap pembuatan akhir.

### 2.4 Blackbox Testing

Testing atau pengujian adalah proses untuk mengecek atau mencari tau jangkauan kemampuan suatu perangkat lunak yang dihasilkan bisa dapat dijalankan seperti jangkauan normal atau tidak. Jadi Testing yang baik adalah mencari tau jangkauan kemampuan perangkat lunak dengan kemampuan yang efektif, serta efektif dalam testing. Blackbox testing digukan untuk mengecek apakah media pembelajaran yang sudah dibuat mengalami kekurangan atau eror pada bagian kode program sehingga dapat dilakukan evaluasi terakhir sebelum didistribusikan.

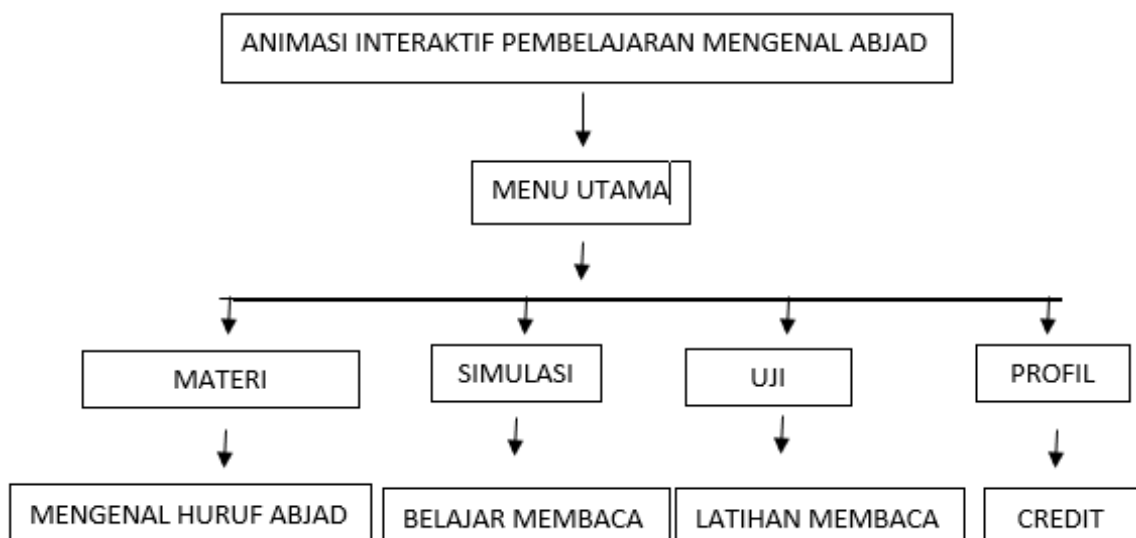
## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Tahap Konsep

Media pembelajaran interaktif ini berbasis animasi yang diperuntukan untuk pembelajaran mengenal abjad serta membaca. Media pembelajaran ini terbagi menjadi 4 bagian yaitu, materi, simulasi, uji, dan profil. Media pembelajaran ini dibuat dengan tujuan membantu para tenaga pengajar agar dapat memberikan bahan ajar nya terutama mengenai abjad serta belajar membaca. Media pembelajaran ini sangat cocok digunakan untuk siswa sd kelas 1 dan 2 serta memiliki tampilan yang menarik.

### 3.2 Tahap Perancangan

1. Tampilan animasi interaktif pembelajaran mengenal abjad



Gambar 1. Sketsa Pembelajaran

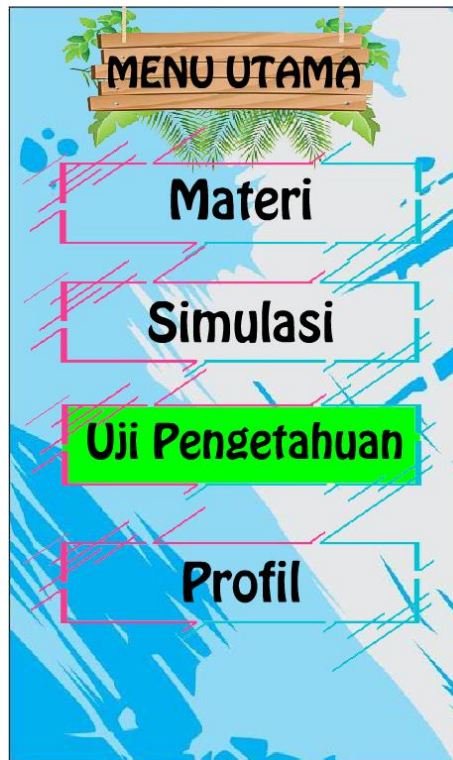
### 3.3 Tahap Pembuatan

a. *Tampilan Awal animasi interaktif pembelajaran*



Gambar 5. Tampilan Awal

b. *Tampilan Menu animasi interaktif pembelajaran*



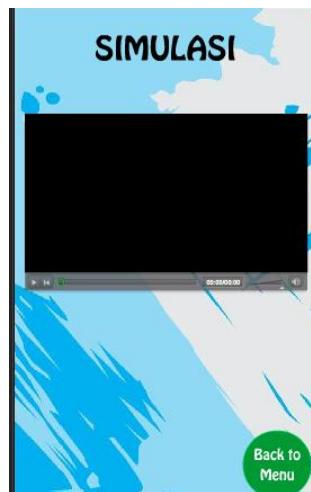
Gambar 6. Menu Utama

c. *Tampilan Materi animasi interaktif pembelajaran*



Gambar 7. Materi

d. *simulasi animasi interaktif pembelajaran*



Gambar 8. Simulasi

e. *uji pengetahuan interaktif pembelajaran*



Gambar 9. Uji Pengetahuan

f. Profil



Gambar 10. Profil

g. Kode Pemograman

Tabel 1. Kode Program

Bagian	Kode Program
Judul	<pre> Current frame Actions:55 1 2 /* Click to Go to Scene and Play 3 Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 4 5 Instructions: 6 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 7 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 8 */ 9 10 Emenu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene); 11 12 function f1_ClickToGoToScene(event:MouseEvent):void 13 { 14     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menu"); 15 } 16                     </pre>
Menu	<pre> Current frame Actions:35 1 2 /* Click to Go to Scene and Play 3 Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 4 5 Instructions: 6 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 7 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 8 */ 9 10 dmateri.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene_2); 11 12 function f1_ClickToGoToScene_2(event:MouseEvent):void 13 { 14     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "materi"); 15 } 16 17 /* Click to Go to Scene and Play 18 Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 19 20 Instructions: 21 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 22 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 23 */ 24 25 bsimulasi.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene_3); 26 27 function f1_ClickToGoToScene_3(event:MouseEvent):void 28 { 29     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "simulasi"); 30 } 31 32 /* Click to Go to Scene and Play 33 Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 34 35 Instructions: 36 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play.                     </pre>

	 <pre>Current frame Action:35 34 35 Instructions: 36 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 37 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 38 */ 39 40 buj1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene_4); 41 42 function f1_ClickToGoToScene_4(event:MouseEvent):void 43 { 44     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "uj1"); 45 } 46 47 /* Click to Go to Scene and Play 48 Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 49 50 Instructions: 51 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 52 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 53 */ 54 55 /* Click to Go to Scene and Play 56 Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 57 58 Instructions: 59 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 60 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 61 */ 62 63 bprofil.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene_6); 64 65 function f1_ClickToGoToScene_6(event:MouseEvent):void 66 { 67     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "profil"); 68 } 69</pre>
<p>Materi</p>	 <pre>Current frame Action:1 1 2 /* Click to Go to Scene and Play 3 Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 4 5 Instructions: 6 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 7 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 8 */ 9 10 stop(); 11 12 /* Click to Go to Scene and Play 13 Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 14 15 Instructions: 16 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 17 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 18 */ 19 20 stop(); 21 bmenu1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene_8); 22 23 function f1_ClickToGoToScene_8(event:MouseEvent):void 24 { 25     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menu"); 26 } 27 28 { 29     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(3, "materi"); 30 } 31 32 /* Click to Go to Scene and Play 33 Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 34 35 Instructions: 36 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 37 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 38 */ 39 40 stop(); 41 42 Line 1 of 50 Col 1 43 44 Current frame 45 Action:1 46 47 15 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 48 16 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 49 17 */ 50 18 stop(); 51 19 bmenu1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene_8); 52 20 53 21 function f1_ClickToGoToScene_8(event:MouseEvent):void 54 22 { 55 23     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menu"); 56 24 } 57 25 58 26 { 59 27     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(3, "materi"); 60 28 } 61 29 62 30 /* Click to Go to Scene and Play 63 31 Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 64 32 65 33 Instructions: 66 34 1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like play. 67 35 2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 68 36 */ 69 37 stop(); 70 38 bmenu1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene_13); 71 39 72 40 function f1_ClickToGoToScene_13(event:MouseEvent):void 73 41 { 74 42     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menu"); 75 43 } 76 44 77 45 { 78 46     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(4, "materi"); 79 47 } 80 48 81 49 stop(); 82 50</pre>

<p>Simulasi</p>	 <pre> 1 2  /* Click to Go to Scene and Play 3  Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 4 5  Instructions: 6  1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like to play. 7  2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 8  */ 9 10 stop(); 11 bmenu2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene_12); 12 function f1_ClickToGoToScene_12(event:MouseEvent):void 13 { 14     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menu"); 15 } 16                 </pre>
<p>Profil</p>	 <pre> 1 2  /* Click to Go to Scene and Play 3  Clicking on the specified symbol instance plays the movie from the specified scene and frame. 4 5  Instructions: 6  1. Replace "Scene 3" with the name of the scene you would like to play. 7  2. Replace 1 with the frame number you would like the movie to play from in the specified scene. 8  */ 9 10 stop(); 11 bmenu5.addEventListener(MouseEvent.CLICK, f1_ClickToGoToScene_11); 12 function f1_ClickToGoToScene_11(event:MouseEvent):void 13 { 14     MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1, "menu"); 15 } 16                 </pre>

### 3.4 Tahap Tes

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis animasi dengan tema mengenal huruf abjad selesai dibuat, maka akan dilakukan tes untuk melihat persentase keberhasilan.

Tabel 2. Tes

No.	Skenario	Pengujian	Hasil	Valid / Tidak Valid
1	Mulai Media Pembelajaran interaktif	Klik (Mulai)	Berhasil dan lanjut ke tampilan utama	Valid
2	Masuk Ke Materi	Klik ( Materi)	Berhasil dan membuka materi mengenal abjad	Valid
3	Masuk Ke Simulasi	Klik (back to menu) Klik ( simulasi )	Berhasil Kembali ke menu utama dan kemudian masuk ke video simulasi	Valid
4	Masuk Ke Uji	Klik (back to menu) Klik ( Uji )	Berhasil Kembali ke menu utama dan kemudian masuk ke Uji pengetahuan	Valid



5	Masuk ke Profil	Klik (back to menu) Klik ( Profil )	Berhasil Kembali ke menu utama dan kemudian masuk ke Profil	<b>Valid</b>
<b>Persentase keberhasilan</b>				<b>100 % Valid</b>

### 3.5 Tahap Distribusi

Pada tahap ini hasil telah melewati serangkaian test dan sudah bisa didistribusikan kepada para pengajar untuk membantu mereka dalam menyampaikan bahan ajar nya. Media pembelajaran interaktif berbasis animasi dengan tema mengenal abjad ini bisa diberikan kepada siswa siswa mulai dari kelas 1 sampai 2 SD. Adapun software yang digunakan pengajar yaitu : Adobe Animate atau Adobe Flash.

## 4. Simpulan

Untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran tertentu, seperti pelajaran bahasa inggris sebaiknya pelajaran tersebut di sampaikan secara lebih menarik agar siswa tersebut lebih tertarik terhadap pelajaran yang di ajarkan oleh guru.

Dengan diciptakannya pembelajaran yang menarik siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan. Dan hal itu yang akan meningkatkan minat belajar siswa. Hal yang meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan cara menyampaikan pembelajaran dengan metode yang lebih menarik seperti animasi.

Media pembelajaran interaktif yaitu media yang sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar sisw/siswi di sekolah. Dalam pembuatan projek ini sangat dibutuhkan beberapa komponen seperti gambar,suara,teks dan animasi.

## Daftar Pustaka

1. Dr. Nana, M. P. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Penerbit Lakeisha. <https://doi.org/9786239212841>, 6239212849
2. Endro Suseno, S.Kom., M.Pd Dr. Purwo Susongko, Mp. (n.d.). *Mengukur Validitas Tes*. Pernal edukreatif. <https://doi.org/9786239718121>, 6239718122
3. Novita Lusiana, S.K.M., M. K. et al. (2015). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kebidanan*. Deepublish. <https://doi.org/9786022806684>, 6022806682
4. Partono Soenyoto. (1974). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017 ©2017, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
5. Ramen A Purba et al. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran* (Tonni Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
6. Sales Tina, A. S., Johari, A., & Hamidah, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIFMENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATERI SISTEM SARAF UNTUK KELAS XI SMA*.
7. Suryanti. (2020). *Pengelolaan Pengajaran*. Bintang Pustaka Madani.
8. Wandah Wibawanto, S. S. M. D. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

