

Perancangan Dan Implementasi Video Animasi Media Pembelajaran Di SMA Kartini Menggunakan Adobe Animate

Eryc¹, ElvinWhang².

Universitas Internasional Batam

Email: eryc@uib.ac.id, 1931083.elvin@uib.edu

Abstrak

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna yang ingin disampaikan guru tersebut dapat disampaikan jelas kepada siswa tersebut. Media Pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses belajar siswa/siswi. melihat kondisi minat belajar para siswa sekarang yang sedang menurun, menunjukkan bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran biologi di SMA Kartini Batam yang dapat digunakan untuk membantu pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran yang dibuat ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Animate* sebagai tempat animasi dan dibantu *Adobe Premier* sebagai editing video nya. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya dapat dilakukan penelitian lebih lanjut khususnya pada media pembelajaran lain dan implementasi yang lebih besar.

Abstract

Learning media is a tool that can help the teaching and learning process so that the meaning that the teacher wants to convey can be conveyed clearly to the students. Learning Media has an important role in the student learning process. Seeing the condition of students' interest in learning now which is declining, shows that learning media has a very important role in the teaching and learning process. This study aims to create and develop biology learning media at SMA Kartini Batam which can be used to support learning so as to assist teachers in delivering subject matter. This learning media was created using *Adobe Animate* as a place for animation and assisted by *Adobe Premier* as video editing. This research uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) research procedure. The MDLC method is an appropriate method in designing and developing a media application which is a combination of image, sound, video, animation and other media. For further researchers, further research should be carried out, especially on other learning media and larger implementations.

Keywords: *Learning Media, MDLC, Video*

PENDAHULUAN

SMA Kartini didirikan pada tahun 1983 merupakan sekolah swasta Katolik yang berada di bawah naungan Yayasan Keluarga Batam (YKB) dan berlokasi di Jl. Budi Kemuliaan No.1, Kp. Pelita, Kec.

Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan Riau. SMA Kartini dikenal dengan kedisiplinan yang tinggi, dedikasinya

dalam menjunjung etika dan moral dalam hal proses belajar, maka dari itu dilakukan kerja sama antar Sma Kartini dengan kami dalam merancang Media Pembelajaran Biologi. Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembentukan pribadi manusia. Melihat hal tersebut, pemerintah sangat serius dalam penyelenggaraan pendidikan dan terus

berupaya meningkatkan mutu Pendidikan. Karena dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu melakukan perubahan bagi masyarakat. Membuat hidup lebih baik bagi masyarakat, bangsa dan negara yang kami pengaruhi (Visipena, 2018). banyaknya jenis media yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi berupa materi pelajaran maupun yang lain, dan salah satunya yaitu dengan menggunakan media Video animasi. Video animasi adalah alat yang mendukung suatu proses kegiatan dalam penyampaian dalam bentuk gambar dan audio (Muhammadiyah & Hamka, 2021). Video Animasi adalah simbol verbal, visual, dan gerak yang digabungkan dan disempurnakan dengan audio untuk menghidupkan pesan pembelajaran. Video animasi itu sendiri adalah sekumpulan objek yang dapat ditempatkan dalam plot video setiap saat. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, karakter, gambar, dll (Muhammadiyah & Hamka, 2021). Media kreatif dengan visual yang menarik dimaksudkan untuk menyampaikan pesan kepada semua orang khususnya anak-anak, sehingga penyajian konten pembelajaran harus sederhana, singkat, dan jelas tentang apa yang ingin disampaikan oleh pembuatnya (Irfan et al., 2019). Dengan demikian, video animasi ini dapat menjadikan sebuah solusi atau wadah bagi SMA Kartini Batam untuk dijadikan sebuah media pembelajaran, dimana dalam video animasi tersebut terdapat *Voice Over* untuk menjelaskan animasi yang ditampilkan, selain itu juga terdapat berbagai bentuk visual agar lebih mudah dipahami penonton.

Masalah

Teknologi telah berkembang jauh, terutama di bidang informasi, untuk mengikuti perkembangan di bidang lain seperti pendidikan, komunikasi, industri dll (Suradji, 2018). Perkembangan teknologi informasi juga memudahkan

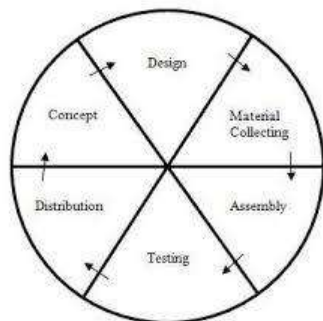
manusia untuk berkomunikasi dan melakukan banyak hal. penggunaan multimedia adalah sebuah konsep yang melibatkan elemen gambar, suara, animasi, dan video, yang dirakit dalam komputer dan disimpan, diproses, dan dimanipulasi untuk membangun peran interaktif yang inovatif antara komputer dan pengguna teknologi yang disajikan. Multimedia berperan sebagai media penyampaian informasi komunikasi, dan media visual merupakan aplikasi yang mendukung peran tersebut. Sejak munculnya televisi, video telah menjadi bentuk utama komunikasi antara bisnis dan pelanggan mereka. mengklaim bahwa profil video adalah jenis media yang dapat digunakan oleh perusahaan dan agensi sebagai alat promosi. Media diperlukan sebagai sarana pemasaran untuk mendukung penerapan video profile yang baik dan benar. Menurut , YouTube adalah media pemasaran yang dapat digunakan sebagai taktik untuk menyampaikan pesan secara lebih tepat sasaran dan efektif. YouTube, di sisi lain, adalah media digital berupa video yang dapat diunduh, diunggah, dan dibagikan secara online secara gratis di semua media yang tersedia untuk dilihat pemirsa melalui media audiovisual mereka. SMA Kartini didirikan pada tahun 1983 merupakan sekolah swasta Katolik yang berada di bawah naungan Yayasan Keluarga Batam (YKB) yang memiliki beberapa masalah terhadap media pembelajarannya seperti :

1. Mitra memerlukan media pembelajaran yang lebih efektif dalam penggunaan sehari-hari dalam proses belajar mengajar.
2. Sistem pengajaran yang cukup sederhana seperti penggunaan powerpoint yang ingin diubah.

METODE

Pengumpulan data ini menggunakan metode Kuantitatif, yaitu dengan menghubungi pihak sekolah SMA Kartini Batam melalui aplikasi *Whatsapp*. Data yang dikumpulkan bertujuan sebagai

bahan atau materi yang akan dipaparkan didalam video animasi. Selesaiannya pengumpulan data, maka perancang mulai menyusun agenda kerja atau jadwal pengerjaan, dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terbagi menjadi enam tahapan yaitu; *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan, Distribution* (Dikananda et al., 2021).



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

1. *Concept*

Desain perancangan media pembelajaran menggunakan fase konseptual yang mendefinisikan tujuan dan materi yang dituju oleh multimedia. Fase ini mendefinisikan video presentasi yang akan dikerjakan. Aturan dasar untuk desain ini adalah ukuran dan target.



Gambar 2. *Design Tampilan video animasi*

2. *Design*

Tahapan perancangan ini menghasilkan rancangan video pembelajaran yang akan diimplementasi nantinya. Desain yang dibuat tentunya penulis buat semenarik mungkin agar murid murid yang menonton video pembelajaran tidak akan bosan ketika menonton. dalam tahapan perancangan ini penulis berdiskusi dengan guru

bersangkutan untuk membahas rancangan design video yang akan di buat..

3. *Material Collecting*

Langkah pengumpulan materi adalah bagian yang sangat diperlukan dalam proses perancangan (Kumala et al., 2021). Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Materi pembelajaran didapatkan dari bapak Alwi selaku guru bersangkutan yang mengajarkan pelajaran biologi di Sma Kartini. Materi yang telah dikumpulkan kemudian akan dibuat menjadi sebuah video animasi pembelajaran.

4. *Assembly*

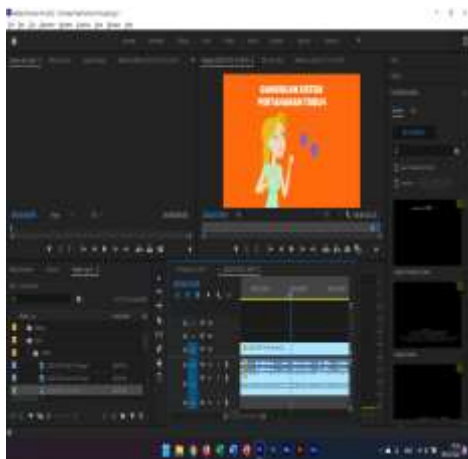
Tahap pembuatan atau assembly adalah tahapan pembuatan keseluruhan bahan yang telah di kumpulkan atau hasil penerapan dari proses perancangan yang sudah dilakukan sebelumnya (Sutedi et al., 2022). Adapun perangkat lunak yang dipakai dalam proses pembuatan ini seperti *Adobe Animate* yang digunakan untuk pembuatan karakter yang akan di implementasikan dalam video animasi tersebut. Sedangkan *Adobe Premier* sebagai bantuan dalam edit video animasi pembelajaran tersebut .



Gambar 3. *Gambar virus*



Gambar 4. *Gambar Sel*



Gambar 5. Proses pengeditan video animasi

5. Testing

Dalam tahapan pengujian perlu dilakukan untuk memastikan apakah video animasi pembelajaran telah sesuai dengan yang diminta oleh Bapak Alwi. Jika dalam tahapan ini Bapak Alwi telah setuju dengan video tersebut maka akan lanjut ke tahap selanjutnya. Jika tidak maka akan ada revisi terhadap video animasi tersebut.



Gambar 6. Tampilan video animasi pembelajaran

6. Distribution

Dalam tahapan ini media pembelajaran yang telah dibuat akan disimpan dalam bentuk Google Drive. Ini merupakan tahap akhir dimana aplikasi yang sudah jadi telah diubah kedalam bentuk Mp4 dan siap

digunakan di sekolah Sma Kartini Batam.



Gambar 7. Tahapan distribusi lewat Google Drive

PEMBAHASAN

Setelah penulis melakukan distribusi media pembelajaran biologi, didapatkan beberapa penilaian observatif berupa kekurangan tulisan dalam video dan bbrapa hal yang tidak harus dimasukkan dalam video tersebut, maka dari itu penulis akan memperbaiki sesuai arahan dari bapak Alwi selaku guru pelajaran biologi. Tindakan tersebut ditujukan untuk memperbagus video pembelajaran biologi di Sma Kartini.

Simpulan

Kesimpulan yang diambil oleh perancang dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan project media pembelajaran berbasis video animasi di sekolah SMA Kartini Batam adalah sebagai berikut:

1. Penulis mengambil project video pembelajaran di sekolah SMA Kartini Batam sebagai pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.
2. Sebagai salah satu kewajiban untuk menyelesaikan kuliah kerja praktek di Universitas Internasional Batam, dan mata kuliah tersebut merupakan mata

- kuliah penentu kelulusan yang baik.
3. Tujuan kegiatan pengabdian adalah untuk membantu sekolah SMA Kartini Batam dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi Mitra di SMA Kartini Batam.
 4. Perancangan video animasi menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).
 5. Hasil dari project ini sesuai dengan materi dan bahan yang diberikan dan memenuhi kebutuhan dan keinginan dari pihak sekolah.
 6. Hasil implementasi dari project ini yaitu mitra dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran dalam mengajar siswa/i di sekolah dan juga untuk kalangan luas lainnya.

Daftar Pustaka

- Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Subandi, H. (2021). Augmented Reality Dalam Mendeteksi Produk Rotan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 135–141. <https://doi.org/10.54367/MEANS.V6I2.1512>
- Irfan, I., Jalil, J., & Satriadi, S. (2019). Kreativitas Visual Pada Desain Poster Iklan Komersial Karya Mahasiswa. *JURNAL PAKARENA*, 4(1), 28–35. <https://doi.org/10.26858/P.V4I1.12980>
- Kumala, F. N., Ghufon, A., Astuti, P. P., Crismonika, M., Hudha, M. N., & Nita, C. I. R. (2021). MDLC model for developing multimedia e-learning on energy concept for primary school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1), 012068. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012068>
- Muhammadiyah, U., & Hamka, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1129>
- Suradji, M. (2018). *Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Bidang Kesiswaan, Kepegawaian Dan Keuangan Di Sma Muhammadiyah 1 Gresik / TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*. <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/957>
- Sutedi, A., Tresnawati, D., & Faiz, R. (2022). Perancangan Aplikasi Promosi Katalog Mebel Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 219–227. <https://doi.org/10.33364/ALGORITMA/V.19-1.1051>
- Visipena, M. S. (2018). Pendidikan Karakter Berbasis Budaya dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi. *Ejournal.Bbg.Ac.Id*, 9(1). <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/450>