

PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN WAYANG PANDAWA MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Zaidan Fakhrusy Syakirin Indriyanto, Muhammad Setiyawan

Pogram Studi Informatika STMIK AMIKOM Surakarta

Zaidanfakhrusy9a@gmail.com

Abstrak (Indonesia)

Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi adalah langkah-langkah dalam model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan animasi ini. Pada proses validasi kepada ahli media dan ahli materi yang menilai media ini, hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat layak dengan skor 82,5% dari ahli media dan layak dengan skor 72,5% dari ahli materi. Meskipun media ini memenuhi syarat, uji coba yang dilakukan pada 24 siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang sedikit, perolehan rata-rata nilai N-Gain adalah 0,13, yang dianggap rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa animasi ini hanya memberi sedikit pengaruh kepada pemahaman siswa. Untuk meningkatkan efektivitas animasi dalam membantu siswa belajar tokoh wayang, perlu dilakukan peningkatan pada isi konten, desain karakter dan narasi.

Sejarah Artikel

Submitted: 14 August 2024

Accepted: 23 August 2024

Published: 24 August 2024

Kata Kunci

Metode ADDIE,
Wayang, Animasi.

Pendahuluan

Era modern membuat banyak perubahan. Perubahan tersebut diterapkan untuk membantu manusia dalam kehidupan di banyak sektor termasuk pendidikan. Animasi adalah salah satu jenis teknologi yang penerapannya bisa dilakukan dalam menunjang kegiatan belajar. Animasi sendiri mampu menghadirkan efek visualisasi yang mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi. Kegiatan belajar akan lebih efektif jika disajikan dengan cara yang menarik dan bergambar terutama bagi siswa SD, karena kecenderungan mereka yang kreatif dan imajinatif (Lionardi, 2022).

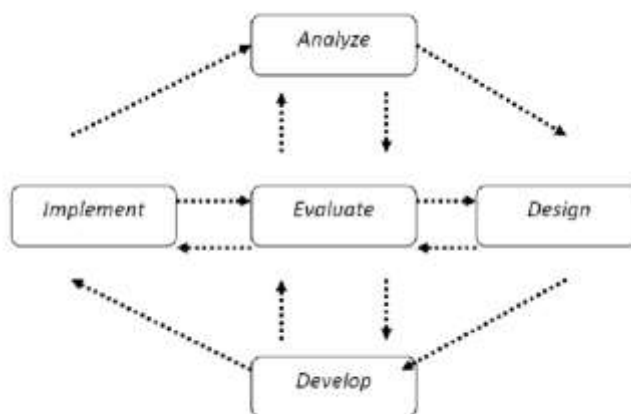
Animasi adalah salah satu alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Animasi yang populer dikalangan anak-anak saat ini adalah animasi 2 dimensi, dimana karakter 2 dimensi memiliki daya tarik yang tinggi pada visualisanya. Animasi yang diterapkan mampu mempermudah guru pada kegiatan belajar, karena guru tidak perlu menjelaskan didepan kelas dan animasi bisa menghadirkan materi dengan cerita, alur, dan elemen audio visual yang menarik (Melati et al., 2023).

Pelajaran tokoh wayang untuk siswa sekolah dasar sangat penting untuk mengenalkan siswa dengan kekayaan budaya di Indonesia. Pengenalan sejak dini dilakukan untuk melestarikan budaya dan mengembangkan sikap cinta terhadap kebudayaan, sehingga perlu dilakukan peningkatan pada pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis ingin membuat animasi untuk belajar mengajar, karena animasi dapat memberikan gambaran yang nyata tentang materi yang dibahas. Dengan adanya video pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami pengenalan tokoh wayang Pandawa dan memanfaatkan media ini secara efektif (Hapsari & Zulherman, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Metode tersebut dipilih karena metode ini disusun secara urut dan sistematis sehingga cocok digunakan dalam produk yang dibuat yaitu animasi. Metode ADDIE mempunyai 5 tahapan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) (Izzaturahma et al., 2021).



Gambar 1. Alur ADDIE

1. Analisis

Tahap ini peneliti menganalisis tujuan pembelajaran. Mulai dari analisis kebutuhan materi, analisis siswa, dan menetapkan tujuan.

2. Perancangan

Tahap selanjutnya peneliti merancang cerita animasi pembelajaran untuk memudahkan peneliti dalam membuat animasi pembelajaran.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti membuat gambar karakter wayang Pandawa dan membuat gerakan pada gambar. Lalu peneliti memberikan kuisioner kepada ahli media untuk mengetahui validasi kelayakan animasi pembelajaran ini.

4. Implementasi

Tahap ini peneliti menerapkan animasi pembelajaran yang telah dibuat kepada kelas 3 di SD Negeri 3 Karangasem. Sebelum penerapan peneliti membagikan soal berupa pre-test dan setelah penerapan dilakukan peneliti memberikan soal post-test. Data nilai tersebut akan diolah untuk mengetahui dampak animasi pembelajaran ini terhadap pemahaman siswa.

5. Evaluasi

Tahap ini mengujicobakan produk yang telah jadi. Produk tersebut nantinya kan diuji cobakan kepada siswa kelas 3 SDN 3 Karangasem. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pengembangan produk telah dicapai. Hasil Pre-test dan post- test yang diperoleh akan dilanjutkan dengan perhitungan N-gain.

Hasil dan Pembahasan

1. Tahap Analisis

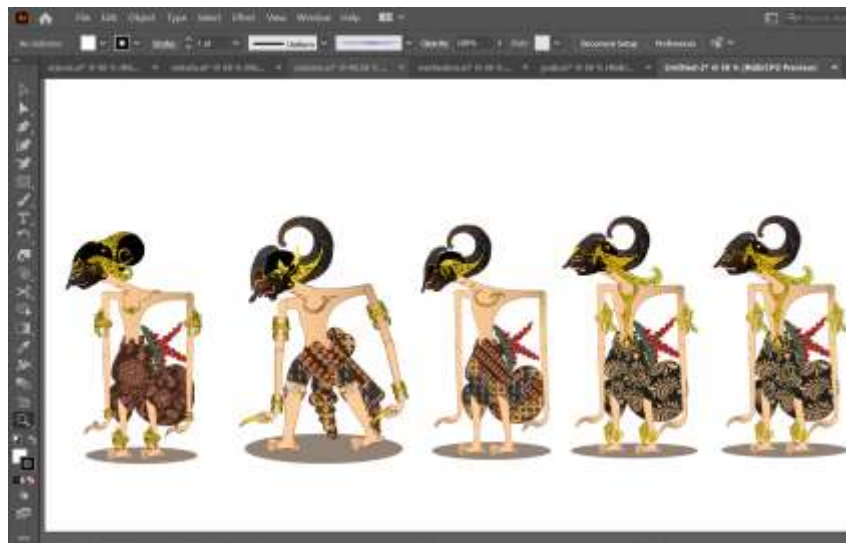
Wawancara dan Observasi dilakukan di SDN 3 Karangasem. Hasil yang diperoleh adalah metode kegiatan belajar masih menggunakan cara guru menjelaskan materi dengan konvensional dan menggunakan buku sebagai bahan ajar.

2. Tahap desain

Setelah analisis dilakukan perancangan storyboard, merancang desain karakter, dan merancang desain background dilakukan untuk memudahkan dalam tahap pengembangan.

3. Tahap Development

Hal pertama yang dilakukan adalah membuat beberap karakter lalu dilanjutkan dengan membuat gerakan menggunakan adobe animate. Pembuatan karakter menggunakan adobe illustrator dengan *pen tool*. Peneliti membuat beberapa desain karakter materi dalam animasi.



Gambar 2 . Desain karakter

Desain karakter digunakan untuk materi dalam animasi dimana desain tersebut merupakan karakter wayang Pandawa yang berjumlah 5, yang nantinya akan ditampilkan dan digerakan. Desain karakter tersebut disesuaikan dengan buku paket yang ada pada SD tersebut.



Gambar 3. Background

Selanjutnya pembuatan latar belakang yang digunakan dalam video. Latar belakang dibuat dengan menggunakan adobe illustrator dengan bentuk panggung pertunjukan dan beberapa elemen didalamnya.



Gambar 4. Pembuatan Animasi

Setelah pembuatan desain karakter dan background selesai, selanjutnya tahap membuat animasi menggunakan Adobe Animate menggunakan tools bones yang tersedia pada aplikasi tersebut.

4. Implementasi

Tahap berikutnya adalah implementasi, setelah produk sudah jadi selanjutnya uji coba animasi yang dilakukan kepada 24 siswa kelas 3 SD. Sebelum penayangan animasi peneliti memberikan 10 soal berupa pre-test lalu setelah penayangan animasi peneliti memberikan 10 soal berupa post-test.

5. Evaluasi

Setelah pembuatan animasi selesai langkah selanjutnya adalah memberikan kuisioner validasi pada ahli materi dan ahli media yang ada pada SD tersebut dengan skor maksimal 40. Hasil validasi ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perolehan skor validasi

No	Nama	Skor Validasi	Keterangan
1	Andrianto purwanto	82,5%,	Sangat layak
2	Suratman budi	72,5	Layak

Dari hasil tersebut ahli media memberikan skor 82,5% (kategori “sangat layak”), sedangkan ahli materi memberikan skor 72,5% (kategori “layak”). Dengan demikian, animasi yang dikembangkan peneliti sudah siap diuji coba pada siswa di SD tersebut.

Tabel 2. Hasil pre-test dan post-test siswa

no	Nama	Nilai N-Gain	Kriteria
1	Siswa 1	0,2	Rendah
2	Siswa 2	0	Stabil
3	Siswa 3	0,29	Rendah
4	Siswa 4	0,17	Rendah
5	Siswa 5	0,25	Rendah
6	Siswa 6	0,25	Rendah
7	Siswa 7	0	Stabil
8	Siswa 8	0	Stabil
9	Siswa 9	0,33	Sedang
10	Siswa 10	-0,17	Menurun
11	Siswa 11	-0,25	Menurun
12	Siswa 12	0,44	Sedang
13	Siswa 13	0,25	Rendah
14	Siswa 14	-0,17	Menurun
15	Siswa 15	0,33	Sedang
16	Siswa 16	0,33	Sedang
17	Siswa 17	0,2	Rendah
18	Siswa 18	0,5	Sedang
19	Siswa 19	0,17	Rendah
20	Siswa 20	-0,14	Menurun
21	Siswa 21	0,17	Rendah
22	Siswa 22	0,17	Rendah
23	Siswa 23	0,38	Sedang
24	Siswa 24	-0,33	Menurun

Berdasarkan tabel 2, nilai siswa mengalami kenaikan sebesar 0,13 dimana nilai N-Gain tersebut masuk kedalam kategori “rendah”, dari perolehan tersebut dapat diambil kesimpulan penggunaan animasi pada kegiatan belajar mengajar pada penelitian ini hanya berdampak kecil.

Kesimpulan

Pembuatan animasi dalam prosesnya melibatkan penyusunan storyboard, desain karakter dan latar belakang menggunakan Adobe Illustrator dan dalam proses pengeditan video menggunakan Adobe Animate dengan output mp4. Evaluasi dari ahli media memberikan skor 82,5% (kategori “Sangat Layak”), sementara ahli materi memberi skor 72,5% (kategori “Layak”). Uji coba pada 24 siswa menunjukkan 6 siswa mengalami penurunan, 10 siswa peningkatan rendah, 3 siswa stabil, dan 5 siswa peningkatan sedang. Rata-rata N-Gain adalah 0,13, menunjukkan peningkatan yang tergolong rendah. Oleh karena itu diperlukan perubahan dalam baerbagai aspek animasi termasuk desain karakter, narasi dan isi konten. Dengan peningkatan dan perubahan yang tepat, diharapkan animasi ini mampu memberikan dampak yang lebih baik lagi terhadap pemahaman siswa dalam materi wayang Pandawa.

Referensi

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Lionardi, A. (2022). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyu bagi Anak-Anak. *Nirmana*, 21(1), 17–28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf)
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>