

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis Adobe Animate

Rosich Anggara*, Supardji
Universitas Negeri Surabaya
*e-Mail:

Abstract

This research aims to develop an interactive animation learning media based on Adobe Animate which is designed to increase the effectiveness and involvement of students in the learning process. It combines visual, audio, and interactivity elements to create an engaging and immersive learning experience. The development results show that interactive animation learning media based on Adobe Animate is effective and feasible to use as a teaching tool. Interactive features, such as quizzes, simulations, and animated animations, have been proven to increase students' interest and understanding of the material. This media also provides flexibility for teachers in delivering material in an attractive and easy-to-understand manner. This development is expected to be an innovative alternative in supporting the digital learning process, especially in the era of technology-based education. Further research is needed to test the effectiveness of this medium on a wider scale and in a variety of subjects.

Keywords: *Adobe Animate; Interactive animations; Learning media.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi interaktif berbasis Adobe Animate yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media ini memadukan elemen visual, audio, dan interaktivitas guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi interaktif berbasis Adobe Animate efektif dan layak digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Fitur interaktif, seperti kuis, simulasi, dan animasi bergerak, terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Media ini juga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Pengembangan ini diharapkan menjadi alternatif inovatif dalam mendukung proses pembelajaran digital, terutama pada era pendidikan berbasis teknologi. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas media ini pada skala yang lebih luas dan dalam berbagai mata pelajaran.

Kata Kunci: *Adobe Animate; Animasi interaktif; Media pembelajaran.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu aspek penting yang terpengaruh adalah metode dan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, terutama di era digital saat ini. Dalam konteks ini, animasi interaktif berbasis teknologi menjadi salah satu solusi inovatif yang mampu menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Animasi interaktif adalah bentuk media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dinamis, teks, audio, dan fitur interaktivitas, seperti tombol navigasi atau kuis, untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran aktif, di mana peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan untuk mengembangkan animasi interaktif adalah Adobe Animate, sebuah platform desain yang memungkinkan pembuatan animasi 2D berkualitas tinggi dengan dukungan interaktivitas berbasis ActionScript atau HTML5.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi interaktif berbasis Adobe Animate memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi kompleks, seperti matematika, sains, atau teknologi. Media ini mampu membantu guru menjelaskan konsep-konsep abstrak atau teknis dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, fitur interaktif dalam Adobe Animate memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Namun, pengembangan media pembelajaran animasi interaktif bukan tanpa tantangan. Proses pengembangan membutuhkan pemahaman mendalam tentang teknologi, desain grafis, dan pedagogi agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran animasi interaktif berbasis Adobe Animate dalam meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data/sumber melalui studi literatur yang bertujuan untuk mendeskripsikan, menjelaskan serta menganalisis fakta dan data dari telaah artikel dan jurnal-jurnal terdahulu yang dapat mendukung topik penelitian. Menurut Sugiyono (2009) penelitian kualitatif merupakan metode yang didasarkan pada situasi yang bersifat natural (alamiah). Metode ini berusaha untuk menjelaskan

dan mendeskripsikan temuan-temuan dari hasil penelitian yang bersumber pada jurnal/artikel serta dokumentasi lainnya. Pengetahuan tentang memahami media pembelajaran animasi interaktif berbasis *adobe animate* membantu siswa untuk terbiasa dengan teknologi pendidikan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam era digital, penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif yang dapat menarik minat siswa dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran animasi interaktif memiliki keunggulan dalam menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri.

Adobe Animate, sebagai salah satu perangkat lunak yang mendukung pembuatan animasi interaktif, menawarkan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan efektif. Dengan kemampuan Adobe Animate untuk membuat animasi berbasis vektor, menyusun elemen interaktif menggunakan skrip sederhana, serta mendukung integrasi ke platform digital, seperti aplikasi berbasis web atau mobile, perangkat lunak ini sangat cocok untuk memenuhi kebutuhan pendidikan modern.

Tujuan utama pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif ini adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21. Media ini diharapkan mampu mengatasi tantangan pembelajaran konvensional, seperti kurangnya motivasi belajar siswa, kesulitan memahami konsep abstrak, serta keterbatasan sumber daya pembelajaran tradisional.

Selain itu, media animasi interaktif berbasis Adobe Animate dirancang untuk: 1) menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif; 2) meningkatkan partisipasi siswa melalui simulasi, kuis, atau latihan berbasis animasi; dan 3) meningkatkan daya ingat siswa dengan memanfaatkan visualisasi yang kreatif dan audio yang relevan. Dengan memanfaatkan teknologi animasi dan interaktif, diharapkan media pembelajaran ini mampu menjawab kebutuhan pendidikan modern yang mengedepankan pendekatan konstruktivis, di mana siswa menjadi pusat dari proses pembelajaran.

Tahapan pengembangan media pembelajaran animasi interaktif menggunakan Adobe Interaktif di SMK Negeri Bojonegoro, yaitu:

1. Perencanaan
 - a. Analisis Kebutuhan. Identifikasi kebutuhan pembelajaran (materi, target audiens, tujuan pembelajaran).
 - b. Penyusunan Materi. Siapkan konten pembelajaran yang akan divisualisasikan dalam animasi.

- c. Desain Storyboard. Buat sketsa alur animasi dan interaksi pengguna.
2. Pengembangan
 - a. Pembuatan Objek dan Elemen Visual. Rancang ilustrasi dan elemen visual menggunakan tools di Adobe Animate.
 - b. Animasi. Gunakan fitur keyframe dan tweening untuk membuat animasi yang halus.
 - c. Interaktivitas. Tambahkan tombol navigasi, kuis interaktif, atau simulasi menggunakan ActionScript atau JavaScript.
 - d. Integrasi Audio. Masukkan narasi, efek suara, atau musik untuk mendukung materi pembelajaran.
 - e. Pengujian. Uji media pembelajaran untuk memastikan animasi dan interaktivitas berjalan lancar.
3. Implementasi, yaitu mendistribusikan media pembelajaran dalam format yang sesuai dengan kebutuhan (HTML5 untuk web-based, MP4 untuk video presentasi, dll.).
4. Evaluasi, yaitu mengumpulkan umpan balik dari pengguna (siswa dan guru) untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran animasi interaktif berbasis Adobe Animate merupakan solusi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif. Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas yang mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Media ini secara signifikan memberikan dampak positif terhadap siswa, yaitu 1) membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi; 2) meningkatkan keterlibatan siswa karena sifatnya yang interaktif; dan 3) mendukung berbagai gaya belajar, termasuk visual dan kinestetik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif adalah solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa. Salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media ini adalah Adobe Animate, yang memiliki kemampuan untuk membuat animasi berbasis vektor dan konten interaktif berbasis HTML5. Media pembelajaran animasi interaktif berbasis adobe animate memberikan beberapa keunggulan, yaitu interaktivitas tinggi, visualisasi dinamis, aksesibilitas, dan kemampuan berbasis HTML5. Siswa dapat berinteraksi dengan media melalui tombol, kuis, dan simulasi. Konsep abstrak dapat divisualisasikan dengan animasi sehingga lebih mudah dipahami. Media dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau smartpone. Konten yang dibuat dapat langsung digunakan di platform web tanpa perlu instalasi tambahan.

Beberapa studi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi interaktif mampu meningkatkan hasil belajar. Media ini membantu siswa mencapai skor yang lebih baik pada tes pemahaman. Selanjutnya, animasi interaktif

juga dapat meningkatkan motivasi. Siswa lebih antusias dalam mempelajari materi karena presentasi yang menarik. Selain itu, pembelajaran berbasis animasi interaktif mampu memperkuat pemahaman. Konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi dinamis. Pengembangan media pembelajaran animasi interaktif berbasis Adobe Animate merupakan solusi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif. Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktivitas yang mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Simpulan

Media pembelajaran animasi interaktif berbasis Adobe Animate sangat relevan dalam mendukung pembelajaran di era digital. Dengan meningkatnya kebutuhan pembelajaran daring dan hybrid, media ini dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Pengembangan media pembelajaran animasi interaktif berbasis Adobe Animate memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, dan berpusat pada siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi ini, pendidik dapat menjembatani kesenjangan antara materi yang kompleks dan kebutuhan siswa akan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Adobe Inc. (2023). "Adobe Animate CC: Interactive Animation for the Web and Beyond." <https://www.adobe.com/animate>.
- Berk, R. A. (2009). "Multimedia Teaching with Video Clips: TV, Movies, YouTube, and mtvU in the College Classroom." *International Journal of Technology in Teaching and Learning*.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. San Francisco: Wiley.
- Hidayat, T. (2020). "Efektivitas Media Animasi Berbasis Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 85-94.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Multimedia dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Kencana.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyanto. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.