

PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDIDIKAN DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFFESIONAL CS6

Suryani

STKIP Yapis Dompu
Pendidikan Teknologi Informasi
suryani0396@gmail.com

(Naskah Masuk : 11 April 2023, diterima untuk diterbitkan : 11 April 2023)

Abstrak: Film animasi pendidikan merupakan sebuah produk yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran sehingga meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap mengenai toleransi. Masalah yang dijawab pada penelitian ini yaitu bagaimana merancang film animasi pendidikan. Produk ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash Profesional CS6. Dalam penelitian ini, model perancangan yang digunakan adalah model perancangan Research and Development (R & D). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ini berasal dari saran, kritik dan komentar dari para ahli, guru dan siswa sedangkan untuk data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari angket penilaian produk yang dirancang. Data yang diperoleh dari data angket hasil uji coba ahli media, ahli materi, hasil uji coba guru dan hasil uji coba siswa yang dianalisis menggunakan rumus presentase kelayakan. Dari perhitungan tersebut dapat diperoleh nilai kelayakan oleh ahli media sebesar 80% dengan kategori layak dan ahli materi sebesar 74% dengan kategori layak. Produk film animasi pendidikan yang dirancang dinilai oleh ahli media dan ahli materi dinyatakan layak digunakan. Sedangkan untuk hasil respon guru mendapat presentase sebesar 87,3% dengan kategori sangat layak dan hasil respon siswa mendapatkan presentase kelayakan sebesar 82,7% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian produk dikatakan sangat layak untuk digunakan. Setelah hasil uji coba ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa dirata – ratakan memperoleh nilai sebesar 81% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa film animasi pendidikan dikatakan sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Film, Animasi, Pendidikan, Perancangan

Abstract: Educational animated film is a product designed to assist the learning process so as to increase knowledge, skills and attitudes regarding tolerance. The problem answered in this study is how to design educational animated films. This product was created using the Adobe Flash Professional CS6 application. In this study, the design model used is the Research and Development (R & D) design model. The type of data used in this study, namely using qualitative data types and quantitative data. This qualitative data comes from suggestions, criticisms and comments from experts, teachers and students while for quantitative data in the form of numbers obtained from a designed product assessment questionnaire. Data obtained from questionnaire data from media experts, material experts, teacher trials and student trials were analyzed using the feasibility percentage formula. From these calculations, it can be obtained that the eligibility value by media experts is 80% in the appropriate category and material experts is 74% in the feasible category. The designed educational animated film product was assessed by media experts and material experts and was declared fit for use. As for the results of the teacher's response, it got a percentage of 87.3% in the very feasible category and the results of student responses got a

feasibility percentage of 82.7% in the very decent category. Thus the product is said to be very feasible to use. After the trial results of media experts, material experts, teacher responses and student responses averaged a score of 81% with a very decent category. It can be concluded that educational animated films are said to be very feasible to use.

Keywords: *Film, Animation, Education, Design*

1. Pendahuluan

Teknologi dan informasi (TI) adalah salah satu media yang bertujuan untuk mempermudah manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari Teknologi Informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga telepon, TV, peralatan rumah tangga elektronik, dan peranti genggam modern (misalnya ponsel). Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, memaparkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, berahlak mulia, cerdas dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya dan masyarakat. Senada dengan itu, Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 pasal satu tentang Standar Nasional, juga mendefinisikan bahwa

Pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Hal ini sejalan dengan Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu pada prinsip pembelajaran nomor 13 menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan lebih efisien dan efektif dengan pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran. Komputer merupakan alat yang bisa dimanfaatkan sebagai media utama pembelajaran karena berbagai macam kemampuan yang dimilikinya, diantaranya memiliki respon yang cepat secara tampilan terhadap masukan yang diberikan oleh siswa. Disamping itu, computer juga memiliki kemampuan yang lain yaitu mengendalikan dan mengatur berbagai macam media dan bahan pembelajaran seperti film, video, slide dan informasi yang dapat dicetak.

Berdasarkan hasil obsevasi awal pada tanggal 27 September 2018, peneliti menemukan bahwa. Mayoritas siswa SD Negeri 21 Manggelewa adalah non-muslim, yakni beragama Hindu dan satu orang siswa beragama Islam. Siswa kesehariannya menggunakan bahasa Bali dan siswa muslim menggunakan bahasa Bima. Selain itu, terdapat perbedaan budaya, adat istiadat dan suku, tentunya dalam hal ini membutuhkan sikap toleransi yang cukup tinggi. Di sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013, yang menuntut tercapainya lima nilai utama karakter. Menurut Kemendikbud lima karakter tersebut, antara lain, religius, nasionalis, gotong royong, mandiri dan intergritas. Setiap sekolah akan diberikan kreativitas untuk mengembangkan nilai-nilai karakter lainnya. Khususnya, sesuai dengan kearifan lokal dan budaya sekolah masing-masing. Salah satu karakter yang dikembangkan di sekolah tersebut adalah toleransi. Saat kegiatan belajar mengajar, guru belum pernah menggunakan bantuan media film animasi untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 27 September 2018 dengan wali kelas IV mengatakan bahwa Sikap toleransi sangat penting dikarenakan sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk banyak melakukan kegiatan

diskusi sehingga membutuhkan kerjasama yang baik. Di kelas IV masih terdapat siswa yang saling mengejek, disebabkan perbedaan warna kulit, rambut dan jenis rambut. Toleransi adalah suatu sikap saling menghormati dan menghargai antarkelompok atau antarindividu dalam masyarakat atau dalam lingkup lainnya. Seperti saling menghormati dan menghargai setiap perbedaan dari segi agama, budaya, adat istiadat dan ras. Film animasi saat ini merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik.

Dengan menjadikan film animasi sebagai media pembelajaran, maka daya serap peserta didik akan lebih meningkat, karena dalam media pembelajaran tersebut menggunakan audio visual dan melibatkan pancaindera yang memiliki daya serap tinggi. Menurut Fauzi, dkk (2014: 57), menyatakan bahwa dengan media animasi siswa dapat belajar sendiri dengan hanya menggunakan software yang diberikan. Menurut Rusman (dalam Fauzi, dkk., 2014: 57), bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran, sedangkan 83% lewat indra penglihatan. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan indera penglihatan daya serapnya lebih baik, dibandingkan hanya melibatkan indera pendengaran.

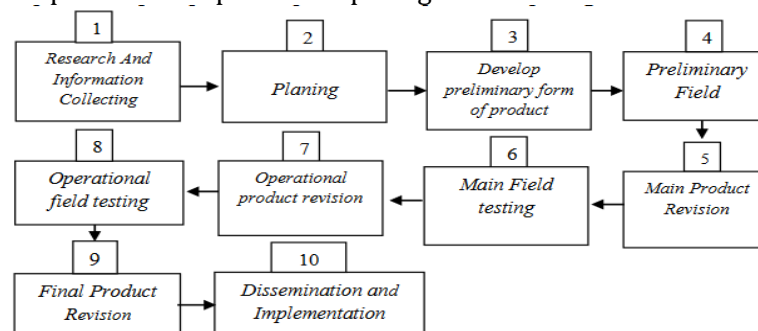
Hal ini sejalan dengan pemikiran peneliti untuk merancang sebuah film animasi pendidikan berjudul "Toleransi" yang bertujuan meningkatkan sikap toleransi antar siswa di SD Negeri 21 Manggelewa. Oleh sebab itu, dilakukan perancangan film animasi pendidikan dengan menggunakan Adobe flash Professional CS6 yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran

2. Metode Penelitian

Metodelogi perancangan adalah suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan atau menghasilkan suatu produk dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang diteliti, sehingga dapat digunakan bagi pihak yang membutuhkan solusi dari permasalahan serupa. Pada metodologi perancangan ini akan dijelaskan beberapa pokok yaitu (a) model perancangan; (b) prosedur perancangan; (c) jenis data; (d) tehnik pengumpulan data; (e) instrument penelitian; (f) tehnik analisis data; (g) desain produk; (h) uji coba produk.

a) Model Perancangan

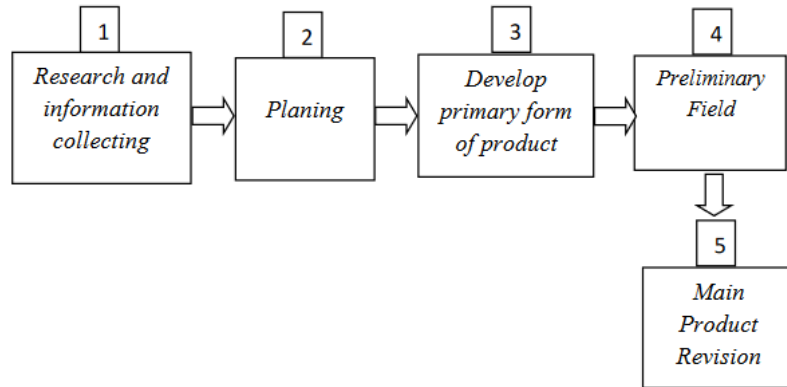
Model perancangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoretik. Adapun model perancangan pada penelitian ini adalah model prosedural. Selain itu, model perancangan pada penelitian ini mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall yang terdiri sepuluh tahap. Sepuluh tahap tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Model Perancangan

b) Prosedur Perancangan

Adapun prosedur perancangan dalam penelitian ini hanya menggunakan lima tahap dari sepuluh tahap dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Borg & Gall menyatakan bahwa “dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian.”



Gambar 2. Prosedur Perancangan

c) Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah terdiri dari dua jenis data kualitatif yang berasal dari kritik, komentar dan saran para ahli dan data kuantitatif yang didapat dari angket penelitian produk

d) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah studi lapangan. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali data dan informasi sehubungan dengan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti antara lain : a) Observasi; b) Wawancara; c) Angket;

e) Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang bermanfaat untuk menjawab permasalahan penelitian. Adapun instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah instrumen kelayakan media yang merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media, yaitu kuesioner atau angket. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi dan respon siswa terhadap produk yang dirancang oleh peneliti. Berikut skala penilaian angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi dan angket respon siswa. Untuk menentukan skor pilihan jawaban angket menggunakan skala Likert. Dikemukakan Sugiyono (2014: 93) bahwa “skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.”

f) Teknik Analisis Data

Setelah menyusun instrumen penelitian, peneliti selanjutnya menyusun teknik analisis data. Teknik analisis data adalah suatu cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk

dipahami. Untuk menganalisis kelayakan produk peneliti menggunakan presentasi kelayakan untuk mengukur pendapat ahli, guru dan siswa yang menilai media pembelajaran tersebut. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui produk tersebut layak atau tidak adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor } \textit{Maximal}} \times 100\%$$

3. Hasil dan Pembahasan

a) Desain Produk

Berdasarkan permasalahan yang didapat, maka dibutuhkan suatu kerangka atau desain awal film animasi pendidikan yang dibuat. Adapun desain yang dibuat dalam tahapan pembuatan film animasi ini, antara lain:

Tampilan Opening/Pembuka Film Animasi.

Tampilan pembuka adalah suatu gambaran awal yang memperkenalkan judul dari film animasi yang dibuat sekaligus penanda suatu film animasi akan dimulai. Durasi opening film animasi ini selama lima detik.



Gambar 2. Desain Pembuka Film Animasi

b) Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data hasil uji coba adalah suatu penyajian data setelah dilakukan uji coba kepada pihak ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Berupa hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa untuk mengetahui suatu produk yang dirancang telah memenuhi kategori kelayakan atau tidak.

1) Hasil Uji Coba Ahli Media

Hasil uji coba ahli media dengan menggunakan angket validasi ahli media berisi 10 butir pertanyaan diberikan kepada seorang dosen ahli di STKIP Yapis Dompus yang ditunjuk sebagai validator untuk menilai layak atau tidaknya suatu produk yang telah dirancang. Untuk lebih lengkap hasil uji coba dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Ahli Media

No	Distribusi Jawaban										Skor Perolehan	Skor Max
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50
Jumlah											40	50
Presentase kelayakan											80%	

2) Hasil Uji Coba Ahli Materi

Hasil uji coba ahli materi dengan menggunakan angket validasi ahli materi berisi 10 butir pertanyaan diberikan kepada seorang dosen ahli di STKIP Yapis Dompu yang ditunjuk sebagai validator untuk menilai layak atau tidaknya suatu produk yang telah dirancang.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Ahli Materi

No	Distribusi Jawaban										Skor Perolehan	Skor Max
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	37	50
Jumlah											37	50
Presentase kelayakan											74%	

3) Hasil uji coba respon guru

Hasil uji coba respon guru dengan menggunakan angket sebanyak sepuluh butir pertanyaan. Dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2018 di SD Negeri 21 Manggelewa terhadap film animasi yang dirancang.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Respon Guru

No	Distribusi Jawaban											Skor Perolehan	Skor Max
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	48	55
Jumlah												48	55
Presentase kelayakan												87,3%	

4) Hasil uji coba respon siswa

Hasil uji coba respon siswa dengan menggunakan angket yang dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2018 di SD Negeri 21 Manggelewa terhadap film animasi yang dirancang.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Respon Siswa

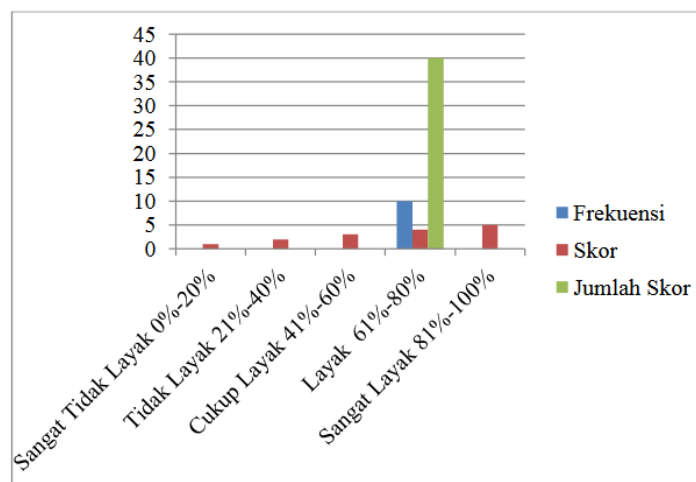
No	Distribusi Jawaban										Skor Perolehan	Skor Max
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	5	4	3	4	5	5	3	5	4	4	42	50
2	5	3	4	5	5	4	4	5	5	4	44	50
3	5	3	4	5	3	4	4	4	4	5	41	50
4	5	3	4	5	3	4	5	5	4	4	42	50
5	4	4	3	3	3	4	4	5	4	3	37	50
6	5	3	4	5	2	5	4	1	4	4	37	50
7	5	3	4	5	3	4	5	5	4	4	42	50
8	5	3	5	5	3	4	5	5	4	5	44	50
9	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	44	50
10	5	4	3	5	4	4	4	5	4	3	41	50
11	5	5	4	4	3	4	5	4	4	3	41	50
Jumlah											455	550
Presentase kelayakan											82,7%	

c) Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses pencarian dan penyusunan data yang berurutan setelah melalui kegiatan pembagian angket kepada pihak ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Untuk mengetahui film animasi yang dirancang memenuhi kriteria kelayakan atau tidak.

1) Analisis Hasil Uji Ahli Media

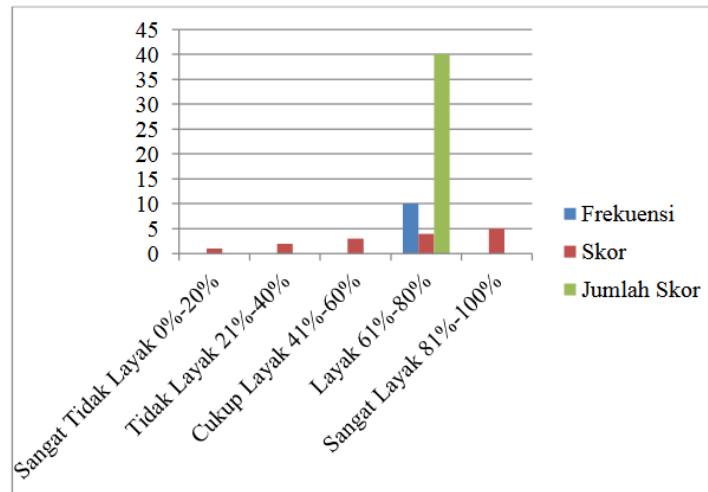
Analisis hasil uji ahli media adalah suatu analisis yang dilakukan setelah memperoleh data penilaian produk dari ahli media berupa tanda centang pada pilihan jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju sehingga data tersebut diolah untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil analisis data dilihat di bawah ini.



Gambar 3. Analisis Hasil Uji Ahli Media

2) Analisis Hasil Uji Ahli Materi

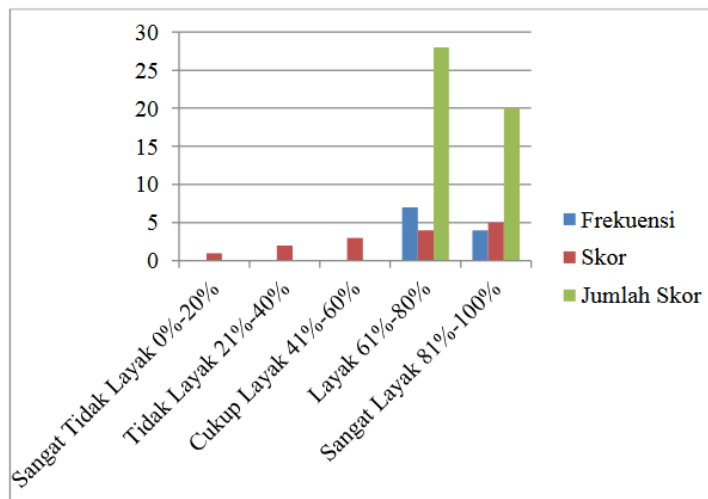
Analisis hasil uji ahli materi adalah suatu analisis yang dilakukan setelah memperoleh data penilaian produk dari ahli materi berupa tanda centang pada pilihan jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju sehingga data tersebut diolah untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil analisis data dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 4. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Materi

3) Analisis Hasil Respon Guru

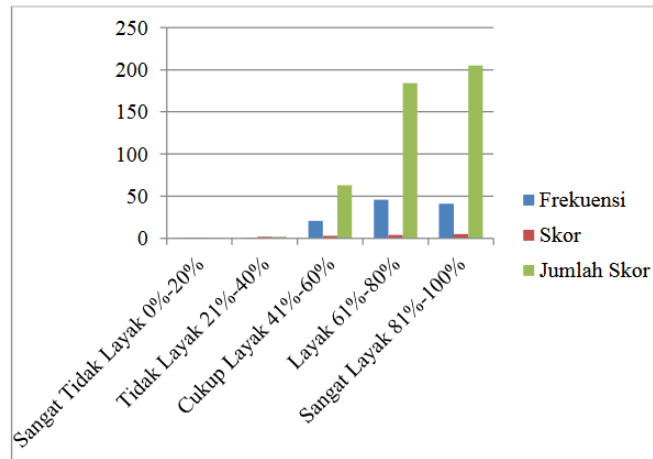
Analisis hasil respon guru adalah suatu analisis yang dilakukan setelah memperoleh data penilaian produk dari guru di kelas IV berupa tanda centang pada pilihan jawaban sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju sehingga data tersebut diolah untuk mengetahui kelayakan produk. Hasil analisis data dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 5. Analisis Hasil Respon Guru

4) Analisis Hasil Respon Siswa

Setelah data didapat dengan menyebarkan angket ke siswa maka data tersebut akan diolah di dalam rumus presentase kelayakan untuk mengetahui apakah film animasi yang dirancang termasuk dalam kategori layak atau tidak. Hasil analisis data dijelaskan dibawah ini.



Gambar 6. Analisis Hasil Respon Siswa

5) Revisi Produk

Setelah mendapat saran dari para ahli media, ahli materi, guru dan siswa, maka film animasi ini direvisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Berikut adalah hasil revisi film animasi yang dilakukan oleh peneliti:

Warna Background

Menurut ahli media dan guru bahwa warna background pada film animasi ini terlalu gelap dan anak-anak lebih menyukai warna yang terang. Berikut gambar background sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 7. Revisi Produk

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan produk yang telah dirancang dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6, memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan film animasi yang dirancang, sebagai berikut:

a) Kelebihan

- 1) Film animasi dapat diputar dengan menggunakan berbagai macam aplikasi pemutar video baik di komputer dan smartphone
- 2) Siswa dapat belajar mengenai toleransi pada film ini dan mempermudah guru untuk mencotohkan sikap toleransi.
- 3) Durasi film yang tidak terlalu lama, yakni selama empat menit 27 detik membuat siswa tidak cepat bosan.

b) Kekurangan

- 1) Penganimasian pada film animasi ini masih kurang.
- 2) Hanya berupa cerita film animasi yang mecontohkan sikap toleransi untuk saling menghargai warna kulit yang berbeda, sementara masih banyak bentuk toleransi yang lainnya.
- 3) Film animasi ini hanya berisi contoh sikap toleransi dan tidak membahas pengertian, bentuk toleransi. Sehingga dibutuhkan kreatifitas guru untuk enggunakan film animasi pendidikan ini.

Saran

Berdasarkan hasil yang dikemukakan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

a) Saran Pemanfaatan

- 1) Guru dapat menggunakan film animasi pendidikan sebagai bahan pembelajaran.
- 2) Film animasi ini dapat diteruskan dan dirancang untuk penelitian lebih lanjut agar produk yang dibuat dapat disempurnakan.

b) Desiminasi

Agar produk dapat di gunakan sepenuhnya oleh guru sebagai bahan pembelajaran mengenai sikap toleransi maka dibutuhkan pengembangan lagi sehingga produk yang dirancang mendapatkan hasil yang maksimal.

c) Perancangan Produk Lebih Lanjut

Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya agar penganimasian pada film animasi yang akan dirancang dapat lebih baik lagi. Sehingga kualitas film animasi yang telah dirancang dapat lebih bagus dari segi penganimasian. Selain itu, peneliti berharap pembuatan ide cerita dalam perancangan selanjutnya tidak hanya bertkaitan dengan toleransi dalam bentuk perbedaan warna kulit, tetapi toleransi dalam bentuk agama dan lain-lain.

Daftar Pustaka

Fauzi, Faris, dkk. 2014. *Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menggunakan Alat Ukur Berskala Di Smk*. Journal of Mechanical Engineering Education. (Online) Vol.1, No.1, (<http://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/3737/2658>, diakses pada

tanggal 5 Mei 2018).

Undang-undang Republik Indonesia nomor 33 tahun 2009 tentang perfilman. 2009. Jakarta: Gravindo.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Gravindo.

Permendikbud nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. 2013. Jakarta: Gravindo.

Soeyanto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: Alex Media Komputenindo.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta