

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN HURUF DAN ANGKA MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA TK ALAM DINIYAH

Interactive Animation Design for Recognition of Letters and Numbers Using Macromedia Flash 8 at Alam Diniyah Kindergarten

Nadya Tri Sonita^{*1}, Jeprimansyah², Etika Melsyah Putri³, Edwin Anwar⁴

^{1,2,3,4}Universitas Mahaputra Muhammad Yamin

***Email: nadyatrisonita04@gmail.com**

Email: jeprilubas@gmail.com

Email: etikamelsyahputri@gmail.com

Email: edwingucci05@gmail.com

Abstract

The learning process at Alam Diniyah Kindergarten is still carried out using conventional methods, such as using books and blackboards, so it tends to be monotonous and makes students lose focus and pay attention to the lesson. For this reason, interactive animation was chosen as a solution to make the learning process more interesting, fun, and easy to understand for children. In this study, the animation for recognizing letters and numbers was designed using Macromedia Flash 8 which is expected to make it easier for teachers to deliver learning materials, so that it can attract students' interest in learning. The features that will be provided in this application include material on recognizing letters and numbers equipped with images and sounds.

Keywords: Interactive Animation, Letters, Numbers, Macromedia Flash 8

Abstrak

Proses pembelajaran di TK Alam Diniyah masih dilakukan dengan menggunakan metode konvensional, seperti menggunakan buku dan papan tulis, sehingga cenderung monoton dan membuat siswa tidak fokus untuk memperhatikan pembelajaran. Untuk itu animasi interaktif dipilih sebagai solusi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Pada penelitian ini animasi pengenalan huruf dan angka dirancang menggunakan macromedia flash 8 yang diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar. Fitur yang akan disediakan dalam aplikasi ini berupa materi mengenai pengenalan huruf dan angka yang dilengkapi gambar dan suara.

Kata Kunci: Animasi Interaktif, Huruf, Angka, Macromedia Flash 8

PENDAHULUAN

Pendidikan pada usia dini, terutama melalui TK, memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak. Anak-anak dengan rentang usia 4 hingga 6 tahun berada dalam fase perkembangan yang sangat pesat, dimana kemampuan otak mereka berkembang dengan sangat cepat dan dapat menyerap berbagai informasi dengan mudah. Oleh karena itu pendidikan yang diberikan di TK menjadi fondasi awal bagi pembentukan karakter kecerdasan, serta keterampilan dasar yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Di era digital yang semakin maju teknologi memiliki peran yang sangat besar dalam dunia pendidikan termasuk di TK, Salah

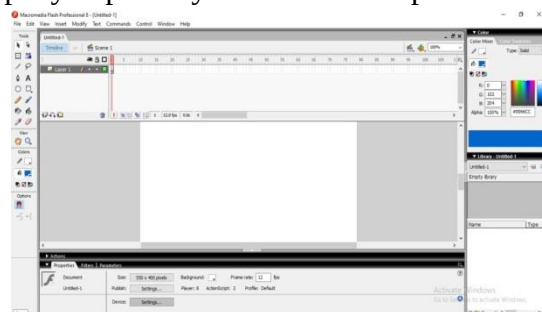
satu teknologi yang kini semakin berkembang adalah penggunaan animasi dalam proses pembelajaran. Animasi adalah konsep pendidikan yang memanfaatkan animasi sebagai sarana untuk memperkenalkan berbagai konsep dasar, seperti huruf, angka, warna, bentuk, serta keterampilan sosial, kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan, menarik dan mudah dipahami. Anak-anak di usia dini memiliki kecenderungan untuk lebih tertarik pada gambar bergerak dan visual yang berwarna-warni, sehingga penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk menarik perhatian mereka. Selain itu, animasi juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengenalkan anak-anak pada cerita yang mengajarkan nilai-nilai moral, empati, dan pentingnya bekerja sama dengan teman-teman mereka.

TK Alam Diniyah merupakan salah satu sekolah yang terletak di Jln. Batang Lembang Gurun Bagan, Kel.VI Suku, Kec.Lubuk Sikarah, Kota Solok. TK Alam Diniyah didirikan pada bulan juli tahun 2017, saat ini TK Alam Diniyah menggunakan kurikulum merdeka. TK Alam Diniyah memiliki 4 orang guru dan 31 orang siswa, serta memiliki 2 ruangan kelas dan juga menyediakan mainan anak-anak yang terdiri dari, 1 unit jungkat jungkit, 1 unit perosotan, 1 unit panjat tali dan 2 unit ayunan. Pada TK Alam Diniyah pengenalan huruf dan angka masih dilakukan dengan menggunakan buku, menulis dipapan tulis, lalu diucapkan masing-masing huruf dan angka tersebut. Yang terkadang proses pembelajaran bersifat monoton dan membuat beberapa siswa tidak fokus untuk memperhatikan pembelajaran, oleh karena itu animasi dapat menjadi solusi dalam menyampaikan pembelajaran di TK Alam Diniyah. Karena animasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menarik, dan dapat dipahami. Dengan adanya animasi ini diharapkan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar.

METODE

Macromedia Flash

Macromedia flash yang merupakan salah satu software komputer yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran menjadi satu alternatif baru dalam pemilihan media pembelajaran dengan tampilan yang menarik untuk membuat sebuah persentasi interaktif. Program ini merupakan gabungan teknologi dari audio visual seperti teks, gambar, sound, animasi dan lain sebagainya, pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang tidak monoton, mudah penyampiannya dan mudah di pahami.



Flowchart

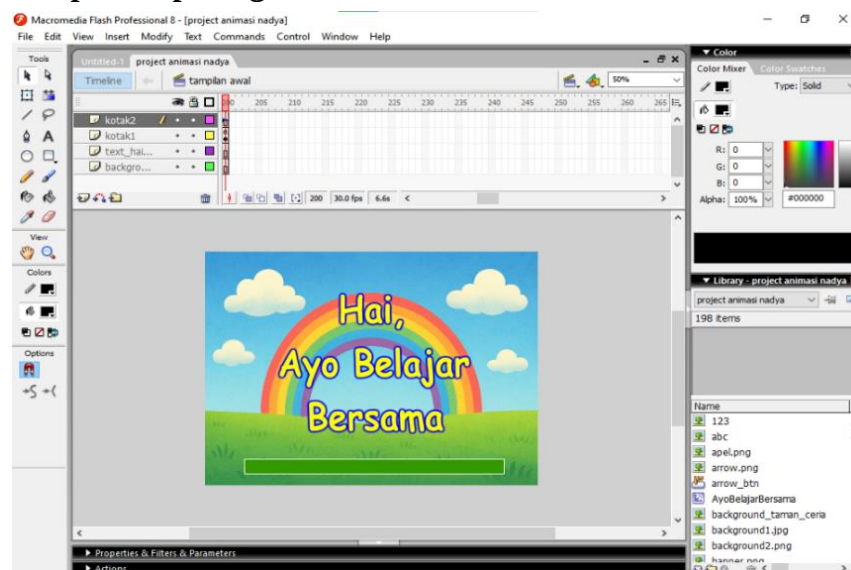
Flowchart atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program.

Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah.

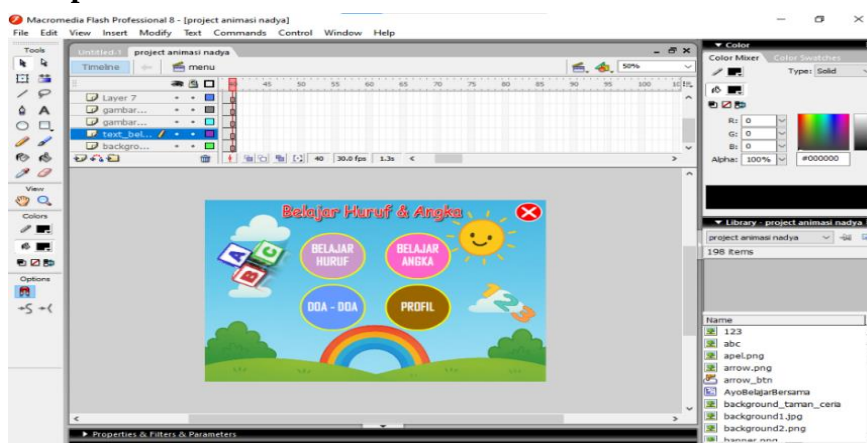
	Flow Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan Connecting Line.		Input/output Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan.
	On-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama.		Manual Operation Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Off-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.		Document Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik, atau output yang perlu dicetak.
	Terminator Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program.		Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) atau prosedur.
	Process Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer.		Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan.
	Decision Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.		Preparation Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

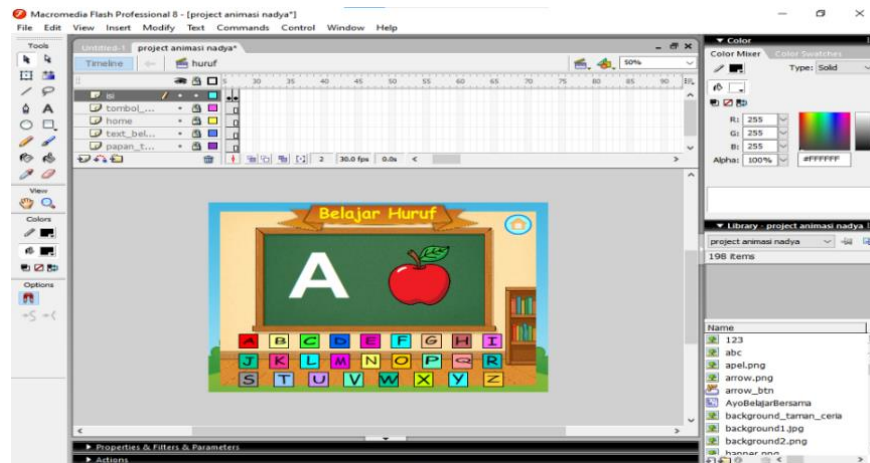
Tampilan Opening



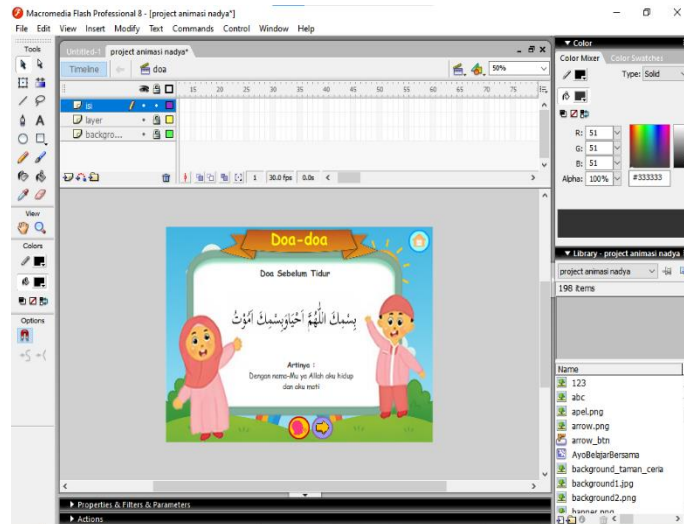
Tampilan Menu Utama



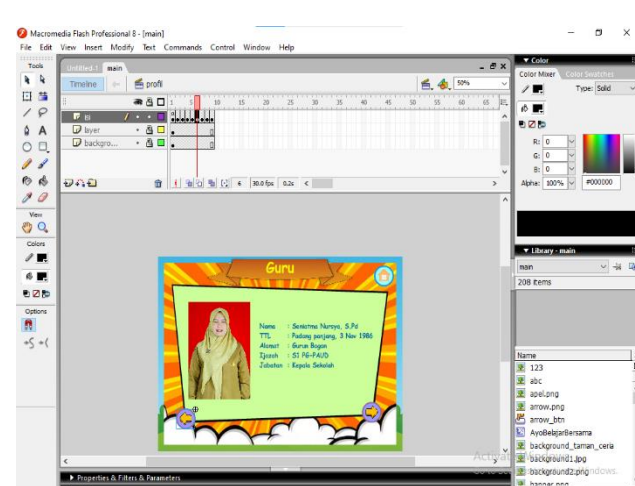
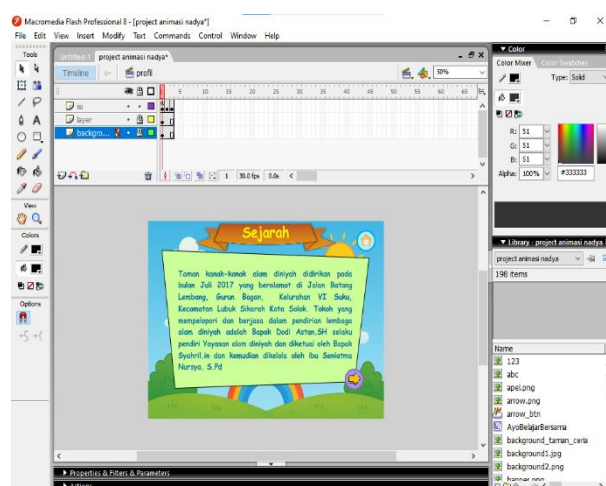
Tampilan Menu Huruf



Tampilan Menu Doa



Tampilan Menu Profil



KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian *Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Huruf dan Angka pada TK Alam Diniyah Menggunakan Macromedia Flash 8* adalah Perancangan animasi interaktif menggunakan Macromedia Flash 8 telah berhasil menghasilkan sebuah media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini di TK Alam Diniyah, dengan fitur utama berupa pengenalan huruf, angka, serta doa-doa harian. Media pembelajaran berbasis animasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu mengurangi kejenuhan siswa saat belajar dengan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, B. (2010). *PEMBUATAN ANIMASI Dengan Macromedia Flash 8*. 1-61.
- Al-Ishmah, Q., & et.al. (2023). Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran PPKN the Role of Interactive Multimedia in Civics Learning. *Renjana Pendidikan Dasar*, 3 (1), 31-36.
- Arania. (2021). Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 7-37.
- Chairudin. (2022). Animasi Interaktif Pengenalan Alat Transportasi Pada TK Islam Al-Amin Bekasi. *Aswaja*, 1 (2), 336-352.
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan, R. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Segiempat. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education*, 1 (2), 74-85.
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6 (2), 171-182.
- Fachri, B., & Hendry, H. (2019). Perancangan Animasi Interaktif Belajar Berhitung Berbasis Multimedia Pada Tk-It Al Washliyah Klambir Lima Hampan Perak. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3 (1), 66.
- Indah, Kosmiyah. (2020). Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 938, 6-37.
- Ismail. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*.
- Monalisa, J. (2020). Penerapan Video Animasi Menggunakan Teknik Motion Graphic Tentang CPR (Cardiopulmonary Resuscitation) Pada Sosialisasi Pertolongan Pertama Di Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan (BASARNAS) Jakarta Pusat. 4-23.
- Okpizal, Y. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Flash Pada Materi Sepak Bola Kelas Viii Smp Negeri 22 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3 (2), 953-960.
- Pemrograman, A. D. A. N. (2020). Pseudocode. *Definitions*.
- Suartama, K. (2022). *Animasi Pembelajaran*.
- Worang, M. O., Rantung, V. P., & Parinsi, M. T. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Kuliah Multimedia. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1 (5), 581-590.