

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN PAKAIAN ADAT INDONESIA BERBASIS ANIMASI 2D

Rezha Destiadi¹⁾, Mona Shintavia²⁾, Annalisa Sonaria Hasibuan³⁾

^{1,2}Teknik Komputer dan Informatika, Politeknik Negeri Medan, ³Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Medan
E-mail: rezhadestiadi@polmed.ac.id

Abstract

Technological developments have undergone developments, one of which is in the field of multimedia which aims to develop a 2D interactive animation as a learning medium for the introduction of Indonesian traditional clothes for children of SD Negeri 068332 in Medan. The introduction of Indonesian traditional clothes is divided into several stages, namely the pre-production stage, production, and post-production stage. This animation will contain an explanation of the name of the province, the name of the accessories, the names of traditional clothes and in the last stage will be given questions or mini quizzes to train the memory of SD Negeri 068332 children. This animation aims to help teachers and students in the thematic book 5 for the introduction of Indonesian traditional clothes to improve students' understanding, this application can be accessed anywhere without the use of the internet. The author uses supporting applications such as Adobe Animate and Adobe Photoshop.

Keywords: *2D Animation, Learning Media, Indonesian Traditional Clothes, Adobe Animate, Adobe Photoshop*

PENDAHULUAN

Era digital saat ini telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia, dan penting untuk disadari bahwa dampak tersebut memiliki relevansi yang besar, terutama dalam konteks pendidikan di Indonesia (Thoha et al, 2023). Di era digital ini, teknologi memainkan peran sentral yang vital dalam mendukung dan memperkaya proses pendidikan (Annalisa et al., 2024), terutama dalam aspek pembelajaran. Teknologi memiliki potensi untuk menjadi alat bantu yang sangat efektif bagi para pendidik dalam merancang, mengemas, dan menyajikan informasi kepada peserta didiknya (Mambu et al, 2023). Penggunaan media dalam konteks pembelajaran berpotensi untuk membangkitkan minat belajar yang baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis yang signifikan terhadap perkembangan anak (Rahma et al, 2024).

Namun demikian, pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran masih menghadapi sejumlah kendala yang menghambat potensinya. Kendala tersebut antara lain kesulitan dalam memilih dan merancang media

pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, serta tantangan dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI), dan sejumlah faktor lainnya. Kendala-kendala tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik, yang berdampak pada pengalaman belajar yang kurang memuaskan bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal. Selain itu, sekolah juga menghadapi masalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran interaktif dan terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif (Anggraeni et al., 2023; Dwiqi et al., 2020).

Guru sering kali hanya menggunakan media konvensional seperti buku, papan tulis, dan media pajangan, sementara mereka belum mampu merancang media pembelajaran yang interaktif (Anggraeni et al., 2023; Dwiqi et al., 2020). Akibatnya, penggunaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas dan upaya pengembangannya pun belum optimal. Tampilan peta Indonesia sebelum masuk ke pengenalan pakaian adat Indonesia. Beberapa faktor yang turut mempengaruhi kendala ini antara lain, pertama, ketidaktuntasan guru dalam mengadopsi metode pembelajaran yang sesuai dengan paradigma baru. Kedua, kurangnya pemahaman dan pengetahuan guru tentang teknologi. Ketiga, kurangnya kesadaran guru untuk memaksimalkan potensi media pembelajaran sebagai alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dampak dari faktor-faktor tersebut adalah menurunnya minat belajar siswa dan terciptanya suasana belajar yang monoton, yang pada akhirnya mengurangi interaksi siswa di dalam kelas. Hasil wawancara dengan wali kelas V di SDN. 068332 Medan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas masih belum optimal.

Guru masih lebih memilih pendekatan tradisional yang meliputi penggunaan buku cetak dan papan tulis sebagai media utama, dengan tambahan gambar-gambar sederhana dari internet dan *PowerPoint*. Kendala dalam pembuatan media pembelajaran tambahan disebabkan oleh keterbatasan waktu dan pengetahuan teknologi yang dimiliki oleh guru, sehingga berdampak pada pembelajaran yang monoton dan berkurangnya interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang menggabungkan teknologi

dapat menarik minat belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat diambil adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital seperti pengenalan pakaian adat Indonesia sebagai salah satu pelajaran seni budaya yang diajarkan di kelas 5 Sekolah Dasar (SD). Materi pengenalan pakaian adat ini memiliki tujuan agar anak-anak dapat memahami ragam suku dan budaya dari setiap provinsi di Indonesia. Perlu diketahui bahwa siswa sekolah dasar masih tergolong anak-anak yang selalu menyukai hal-hal baru. Dari penjelasan di atas, penulis melakukan penelitian untuk membuat media pembelajaran interaktif berupa *game* edukasi animasi 2D tentang pengenalan Pakaian Adat Indonesia. Animasi 2D dibuat dengan ikon dan audio serta disertai dengan permainan berupa kuis sehingga dapat menarik minat siswa untuk mempelajari dan mengingat materi pengenalan pakaian adat Indonesia beserta nama-nama provinsinya. Metode yang akan diterapkan sebagai salah satu konsep perancangan aplikasi *game* interaktif animasi 2D tentang pengenalan pakaian adat Indonesia menggunakan metode MDLC atau (*Multimedia Development Life Cycle*).

METODE PENELITIAN

Alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) oleh Luther. MDLC merupakan metode yang cocok dalam merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi media yang merupakan gabungan antara gambar, suara, video, animasi dan media lainnya (Ade Shofy dkk, 2022). MDLC memiliki enam tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi pengenalan pakaian adat Indonesia berbasis animasi 2D. Dimana media pembelajaran pengenalan pakaian adat Indonesia ini dikembangkan dengan menggunakan metode MDLC yang memiliki enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai tahapan dan proses pembuatan media pembelajaran video animasi pop up book pengenalan negara-negara anggota ASEAN dalam penelitian ini:

1. Konsep

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan tujuan dan sasaran pengguna, mengidentifikasi jenis aplikasi apa yang digunakan pada saat merancang aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi 2D, tujuan perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis animasi 2D, merancang *flowchart*, merancang diagram kasus, merancang *moodboard* sebagai acuan, *storyline*, *storyboard*, dan musik yang tidak melanggar hak cipta.

2. Desain

Pada tahap desain ini, peneliti menentukan spesifikasi yang berkaitan dengan proyek yang sedang dibuat, seperti tampilan, gaya, kebutuhan material untuk desain proyek. Umumnya, tahap ini melibatkan penggunaan *storyboard*.

3. Pengumpulan Bahan

Pada tahap pengumpulan material ini, peneliti mengumpulkan berbagai material atau aset visual yang dibutuhkan untuk merancang proyek ini, seperti modeling karakter, gambar, suara, latar belakang.

4. Perakitan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah merakit atau menggabungkan semua objek multimedia yang telah dirancang pada tahap pengumpulan bahan. Pada tahap *assembly* ini, peneliti menggunakan *Adobe Animate* untuk merancang aplikasi pengenalan pakaian adat Indonesia dengan menggunakan aset-aset yang telah dirancang sebelumnya.

5. Pengujian

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan uji coba terhadap hasil aplikasi pengenalan pakaian adat Indonesia. Pengujian dilakukan kepada ahli media dengan mengisi kuesioner penilaian ahli media, dan kepada 10 orang siswa kelas V SDN 068332 Medan dengan melakukan *pretest* dan *posttest*.

6. Hasil Pengujian Ahli Media

Berdasarkan data dari kuesioner ahli media di atas, persentase kelayakan karya adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \text{Skor Penilaian} / \text{Total Skor Tertinggi} \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 36 / 40 \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 0,9 \times 100$$

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = 90\%$$

Kemudian perhitungan persentase di atas dikonversi ke dalam predikat dengan interpretasi skala likert, dan angka 90% menunjukkan bahwa karya tersebut sangat layak untuk diaplikasikan sebagai inovasi media pembelajaran untuk anak sekolah dasar.

Hasil Pengujian *Pretest* dan *Posttest*

Setelah mengisi kuesioner *pretest* dan *posttest* kepada 10 siswa SDN 068332 Medan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil *Pretest* Siswa

Skor	Deskripsi	Jumlah Siswa	Persentase (%)
0-25	Sangat Rendah	5	50%
26-50	Rendah	2	20%
51-75	Tinggi	3	30%
76-100	Sangat Tinggi Total	10	100%

Berdasarkan hasil kuesioner *pretest* di atas, nilai rata-rata hasil *pretest* siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai Rata-rata} = \text{Total Skor Total} / \text{Jumlah Responden}$$

$$\text{Skor rata-rata} = 350 / (10)$$

$$\text{Nilai rata-rata} = 35$$

Tabel 2
Hasil *Posttest* Siswa

Skor	Deskripsi	Jumlah Siswa	Presentase Siswa (%)
0-25	Sangat Rendah		
26-50	Rendah		
51-75	Tinggi	5	50%
76-100	Sangat Tinggi	5	50%
Total		10	100%

Berdasarkan hasil kuesioner *posttest* di atas, nilai rata-rata hasil *posttest* siswa adalah sebagai berikut:

Nilai Rata-rata = Total Skor Total / Jumlah Responden

Skor rata-rata = 770 / (10)

Nilai rata-rata = 77

7. Distribusi

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah pendistribusian hasil aplikasi pengenalan pakaian adat Indonesia berbasis animasi 2 dimensi yang telah selesai dibuat ke *platform Playstore*. Aplikasi diunggah ke *Playstore* atau *google drive* agar dapat diakses oleh siapapun dan kapanpun dengan mudah.



Gambar 1. Aplikasi QR Code untuk Pengenalan Pakaian Tradisional Indonesia

SIMPULAN

Pada Penelitian ini dapat membuat kesimpulan berupa peranan animasi interaktif sebagai sarana pembelajaran tentang pengenalan pakaian adat Indonesia secara edukatif, menarik, dan efektif dengan menjelaskan satu persatu provinsi yang ada di Indonesia sehingga hal ini membantu guru dalam mengajar Tematik 5 di kelas 5 sekolah dasar. Guru tetap menggunakan buku sebagai bahan ajar manual, hanya saja dengan adanya aplikasi pengenalan pakaian adat Indonesia ini akan sangat memudahkan guru dengan menampilkan aplikasinya dengan proyektor melalui laptop. Penerapan belajar sambil bermain dengan memanfaatkan multimedia yaitu dengan menginstal aplikasi

pengenalan pakaian adat Indonesia, akan dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa terkoneksi dengan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Annalisa Sonaria Hasibuan, Andi Supriadi Chan, Rezha Destiadi, & Gabriel Ardi Hutagalung. (2024). IMPLEMENTASI TAMAN IQRA DIGITAL BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA JOHOR ISLAMIC GREEN SCHOOL. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, 4(1), 83-91.
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21.
- Effendi, B. (2020). Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam Membangun Aplikasi Edukasi Covid-19 Berbasis Android. *METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFECYCLE (MDLC) DALAM MEMBANGUN APLIKASI EDUKASI Covid-19 BERBASIS ANDROID. TEKNOLOGI*, 10(02), 1-5.
- Ilmiah, J., & Grafis, K. (2022). Game Edukasi Interaktif Pengenalan Tata Surya Berbasis Animasi 2D untuk Siswa Kelas 6 SD. *JURNAL ILMU KOMPUTER GRAFIS*, 15(1), 113-120. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/pixelpage113>
- Mambu, J., Pitra, D., Miftahul Ilmi, A., Nugroho, W., V. Leuwol, N., & Saputra, A. (2023). Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital. *Journal on Education*, 6(1), 2689- 2698.
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 06(01), 732-741.
- Angely, O., Ramadani, N., Chandra Kirana, K., Astuti, U., & Marini, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749-756.
- Mochamad Arsad Ibrahim. (2022). 5287-Article Text-9672-1-10-20230123 (1). *JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4(2), 106-113.
- Norma. (2021). 697-Article Text-3015-1-10-20211125. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2), 101115.
- Perdian Muhamad Thoha, Rizki Puja Kurniawan, & Andhita Risiko Faristiana. (2023). Perubahan Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Di Era Digital. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 415–431.
- Putra, R. R. P. A., & Panindias, A. N. (2023). Implementasi Prinsip Animasi dalam Gerak Personifikasi Tokoh di Film Animasi Lakontara. *CITRAWIRA : Jurnal Periklanan dan Komunikasi Visual*, 4(1), 19-42.
- Jumriani, Syaharuddin, Tasya Febrylia Witari Hadi, N., Mutiani, & Warmansyah Abbas, E. (2021). Kajian Literatur; Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120-1129.