e-ISSN
JURNAL KOMPUTER

Adobe Animate CC Application As Alternative Learning Media For School Students Elementary School At State Elementary School 01 Bengkulu City

Aplikasi Adobe Animate CC Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di SD Negeri 01 Kota Bengkulu

Egen Tri Alparisa [1]; Jusuf Wahyudi [2]; Aji Sudarsono [3]
[1,2,3] ***Faculty of Computer Science, Universitas Dehasen Bengkulu***
Email: [1] egentri@gmail.com

ARTICLE HISTORY
Received [1 November 2022]
Revised [27 November 2022]
Accepted [12 Desember 2022]

KEYWORDS
Backup, MySQL, Linux Ubuntu

This is an open access article under the CC–BY-SA license

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Aplikasi Adobe Animate CC Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Sd Negeri 01 Kota Bengkulu bertujuan untuk dapat dijadikan sebagai salah satu alat yang dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam media pembelajaran ini disajikan materi pelajaran pada SD Negeri 01 Kota Bengkulu khususnya kelas 5. Media pembelajaran ini dibagun menggunakan Adobe Animati CC. Disamping menyajikan materi pelajaran juga ada quiz masing-masing pelajaran untuk acuan tolak ukur siswa dalam memahami pelajaran. Dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini diharapkan siswa SD Negeri 01 Kota Bengkulu khususnya siswa kelas 5 minat belajarnya meningkat. Secara keseluruhan aplikasi terdari dari menu profil sekolah, materi pelajaran dan quiz, dan aplikasi berjalan dengan baik sesuai dengan menu-menu yang ada. Dimana menu profil menampilkan profil singkat SD Negeri 01 Kota Bengkulu, Menu Materi menampilakan materi yang diperlajari oleh siswa dan Quiz terdiri dari soal-soal dalam bentuk pilihan ganda.

ABSTRACT

This study entitled Adobe Animate CC Application as an Alternative Learning Media for Elementary School Students at Sd Negeri 01 Bengkulu City aims to be used as a tool that can help teachers and students in teaching and learning activities. In this learning media, subject matter is presented at SD Negeri 01 Bengkulu City, especially grade 5. This learning media is built using Adobe Animati CC. Besides presenting the subject matter, there is also a quiz for each lesson as a benchmark for students to understand the lesson. With this learning media application, it is expected that students of SD Negeri 01 Bengkulu City, especially grade 5 students, have an increased interest in learning. Overall the application consists of the school profile menu, subject matter and quizzes, and the application runs well in accordance with the existing menus. Where the profile menu displays a brief profile of SD Negeri 01 Bengkulu City, the Material Menu displays the material studied by students and the Quiz consists of questions in the form of multiple choice..

PENDAHULUAN

Masalah pendidikan adalah salah satu wacana yang amat penting bagi kehidupan manusia, karena peradaban umat manusia tidak terlepas dari peran pendidikan.Sebagai suatu sistem pendidikan terus mengalami perkembangan sejalan dengan kebutuhan dan kemajuan di bidang

IPTEK. Para pakar pendidikan terus berusaha merumuskan berbagai hal yang berkaitan dengan pendidikan mulai dari tujuan, kurikulum, metode, dan lain sebagainya ke arah yang lebih baik.

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia, menyebabkan banyak kebijakan baru perlu dibuat terutama dalam hal pendidikan. Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah physical distancing. Hal ini juga membuat kebijakan dunia pendidikan dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan secara online atau dalam jaringan (daring).

Proses pembelajaran daring ini mengalami banyak hambatan dari berbagai pihak. Saefulmilah dan Saway (2020 : 393) menjelaskan adanya keterbatasan internet bagi siswa pada lokasi tertentu dan ketidaktepatan waktu serta plagiarisme antar siswa dalam mengerjakan tugas menjadi hambatan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran daring yang menyebabkan kurangnya pemahaman siswa akan materi pembelajaran. Anugrahana (2020 : 288) menambahkan hambatan yang dihadapi oleh orang tua siswa yang harus menambah waktu untuk mendampingi anak dalam belajar daring serta dari segi guru yang harus dituntut belajar banyak hal dalam melakukan pembelajaran daring.

Menurut Isroqmi (2020 : 62), selain kelengkapan software, hardware dan jaringan internet yang harus terpenuhi, perlu juga pemahaman mengenai berbagai aplikasi komputer sebagai pendukung berjalannya pembelajaran secara efektif. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, maka guru harus mengatasi kendala-kendala tersebut. Salah satu caranya dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar akan membantu guru memperkaya wawasan siswa.

Aneka macam bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan peraturan pemerintah republik indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan. Media pembelajaran ialah salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan sangat penting dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Adobe Animate CC.

LANDASAN TEORI

Aplikasi

Menurut Habibi & Karnovi (2020 : 14) Pengantar Aplikasi perangkat lunak artinya sebuah program siap gunakan yang bisa digunakan buat menjalankan sebuah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri. dengan tujuan buat memperoleh hasil yang lebih seksama dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. perangkat lunak jua mempunyai pengertian menjadi pemecahan masalah yang memakai salah satu teknik pemrosesan data perangkat lunak yang mengacu di sebuah komputerisasi atau smartphone yang diinginkan atau diperlukan. kesimpulan dari pengertian di atas adalah bahwa perangkat lunak ini ialah perangkat lunak yang fungsinya buat melaksanakan aneka macam bentuk pekerjaan maupun tugas-tugas tertentu contohnya seperti penerapan, pemakaian dan jua penambahan data.

Karakteristik - Karakteristik Kualitas Aplikasi

Ciri-ciri yang menandakan kualitas di sebuah aplikasi, yaitu: perangkat lunak bisa memenuhi kebutuhan users dan merespon sebuah instruksi secara cepat.

Aplikasi merupakan suatu software atau alat terapan yang dibuat untuk mengerjakan tugas-tugas khusus. Selain itu, aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak

yang berjalan pada suatu system tertentu dalam membantu mempermudah manusia melakukan berbagai kegiatan (Huda dan Priyatna, 2019 : 82). Sedangkan menurut Abdurahman dan Riswaya (2014: 62), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Menurut Sri Widianti dalam Huda dan Priyatna (2019 : 82), Aplikasi adalah sebuah software (perangkat lunak) yang bertugas sebagai front end pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelolah berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunanya dan juga sistem yang berkaitan.

Adobe Animate CC

Menurut Perdana Reza Ari (2021 : 12) Adobe Animate CC adalah program multimedia authoring dan animasi komputer yang dikembangkan dan didesain oleh Adobe System . Adobe Animate CC merupakan sebuah program pengembangan dari Adobe Flash Professional, Macromedia Flash, dan Future Splash Animator. Adobe Animate CC merupakan software professional yang banyak dipakai oleh program grafis karena mempunyai desian dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, pembuatan company profile, presentasi bisnis atau kegiatan, dan game flash yang menarik. . Menurut Manopo et. All. (2021: 37) Adobe Animate CC merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat berisi cakupan lebih dari satu materi agar siswa dapat belajar lebih banyak dari mata pelajaran yang diterimanya.

Media Pembelajaran

Menurut Kustandi dan Darmawan (2020 : 3) Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan pada pemanfaatan hasil-yang akan terjadi teknologi dalam proses belajar. Hal tadi menuntut agar mampu menggunakan alat indera yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat indera tersebut sinkron dengan perkembangan dan tuntutan zaman. guru sekurang-kurangnya bisa menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi ialah keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diperlukan. untuk itu, pengajar harus mempunyai pengetahuan serta pemahaman yang relatif perihal media pembelajaran, yang meliputi Hamalik(1994 : 4)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau dikenal Research and Development (R&D). RnD adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 297). Secara umum kajian penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan aplikasi menggunakan Adobe Animate CC sebagai Alternatif Media Pembelajaran yang akan digunakan di Sekolah Dasar Negeri 01 Kota Bengkulu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengujian

Dari serangkaian pengujian yang penulis lakukan sistem dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan.
Adapun hasil dari pengujian secara black box seperti tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Pengujian Black Box

No	Skenario Pengujain	Harapan	Hasil
1.	Menu Awal	Menampilkan animasi pembuka aplikasi dan ucapan selamat datang pada aplikasi	Sesuai dengan yang diharapkan
		media pembelajaran SD Negeri 1 Kota Bengkulu	
2.	Menu Intro	Akan menampilkan intro seputaran aplikasi dan SD Negeri 1 kota bengkulu	Sesuai dengan yang diharapkan
3.	Button-button	Akan menuju menú sesuai dengan nama button.	Sesuai dengan yang diharapkan
4.	Menú Materi Pelajaran	Akan menampilkan pelajaran-pelajaran yang ada dan akan diajarkan pada SD Negeri 1 Kota Bengkulu	Sesuai dengan yang diharapkan
5.	Menu Pelajaran	Akan menampilkan materi pelajaran sesuai dengan menú yang di pilih (seperti ketika mengklik button PPKN akan di tampilkan pelajaran PPKN)	Sesuai dengan yang diharapkan
6.	Menu Quiz	Akan menampilkan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi (setiap materi pelajaran memiliki Quiz di akhir materi)	Sesuai dengan yang diharapkan
7.	Skor Quiz	Akan nilai siswa dalam menjawab quiz (kemampuan siswa dalam menguasai materi)	Sesuai dengan yang diharapkan

Pengujian Kuisioner

Dari hasil sistem yang dibuat kemudian penulis melakukan evaluasi, dengan cara memberikan kuisioner kepada pengguna. Hal ini dilakukan agar penulis dapat melihat apakah sistem pakar ini efisien dan efektif dalam memberikan konsultasi terhadap pengguna, serta membantu pengguna dalam efisiensi waktu saat konsultasi. Dalam pengujian ini, pengguna akan menggunakan media pembelajaran ini untuk mengetahui efisensi dalam membantu guru menyampaikan materi kepada guru dan siswa. Adapun hasil dan pembahasan data kuisioner adalah sebagai berikut:

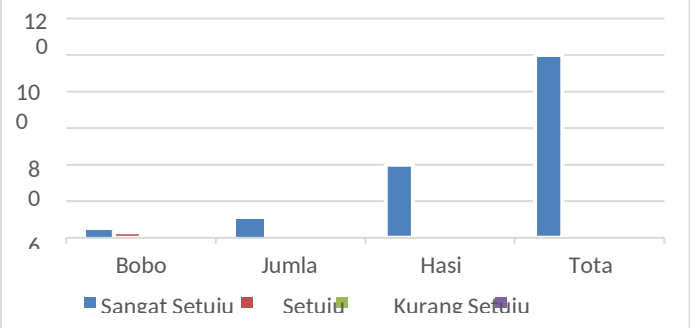
Minat belajar saya jadi meningkat karena ada media pembelajaran dan saya belajar tidak cepat bosan.

Tabel 2. Hasil Kuisioner pernyataan 1

Jawaban	Bobot	Jumlah	Hasil	Total
Sangat Setuju	4	6	24	60
Setuju	3	3	9	30
Kurang Setuju	2	1	2	10
Tidak Setuju	1	0	0	0
Total		10	35	100%
NILAI AKHIR (Total Hasil 1-5/Total Jumlah Responden)			3,5	

Adapun grafik pernyataan 1 adalah sebagai berikut :

Gambar 1. Grafik Kuisioner Pernyataan 1



JURNAL KOMPUTER

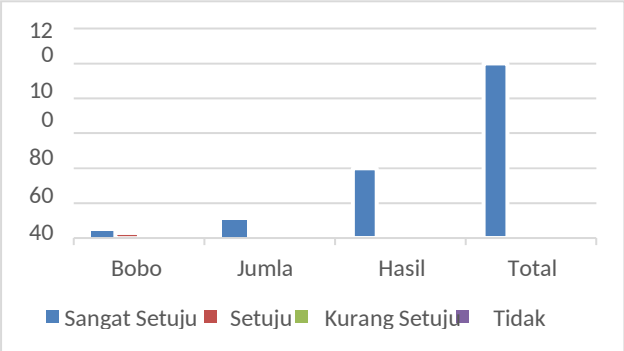
Dari penghitungan tabel diatas, dapat dianalisa bahwa secara umum. Minat belajar saya jadi meningkat karena ada media pembelajaran dan saya belajar tidak cepat bosan, dengan skor 3.5 dari skala

Dengan media belajar Saya bisa belajar mandiri dan cepat dalam memahami materi.

Tabel 2 Hasil Kuisioner pernyataan 2

Jawaban	Bobot	Jumlah	Hasil	Total
Sangat Setuju	4	4	16	40
Setuju	3	5	15	50
Kurang Setuju	2	1	2	10
Tidak Setuju	1	0	0	0
Total		10	33	100
NILAI AKHIR (Total Hasil 1-5/Total Jumlah Responden)			3,3	

Adapun grafik pernyataan 2 adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Kuisioner Pernyataan 1

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran pada SD Negeri 1 Kota Bengkulu dengan menggunakan aplikasi adobe creative sangat baik karena dapat membuat animasi gambar dan suara, sehingga akan menarik bagi siswa untuk menggunakannya.
2. Adobe creative sangat baik digunakan dalam pembuatan aplikasi yang menggunakan animasi khususnya media pembelajaran pada SD Negeri 1 Kota Bengkulu.
3. Pada media pembelajaran SD Negeri 1 Kota Bengkulu ini memiliki Quiz di setiap akhir materi masing-masing mata pelajaran dan juga dapat menampilkan skor kemampuan siswa dalam mengguasai masing- masing materi pelajaran.

Saran

1. Kedepannya media pembelajaran ini dapat dikembang menjadi media pembelajaran yang dapat diakses melalui online.
2. Diperlukan pengembangan untuk program terhadap sistem yang telah dibuat, supaya dapat digunakan secara berkelanjutan selama kebutuhan terhadap informasi yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman H dan Riswaya AR. 2014. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. Jurnal Computech & Bisnis. 2014 (8), 61- 69.

Abu, Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2014. Psikologi Belajar. Jakarta. PT. Rineka Cipta. 244 hal.
Anugrahana, A. 2020. Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. 2020 (3), 282-289.
Chun Russell. 2017. Adobe Animate CC Classroom in a Book. California. Adobe System Incorporated. 418 hal.
Huda, Baenil., dan Priyatna Bayu. 2019. Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E- Commerce. Systematics. 2019 (1), 81-88.
Isroqmi, Asnurul. 2020. Pentingnya Penguasaan Beberapa Aplikasi Komputer Bagi Dosen di Pembelajaran Daring Berbasis Moodle. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. 2020, 62-71.
Kustandi Cecep, Darmawan Daddy, Hamalik, Sadiman, Gerlach dan Ely. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat
Kosilah dan Septian. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Inovasi Penelitian. 2020 (1), 1139-1148.
Labrecque J. dan Schwartz R. 2016. Learn Adobe Animate CC for Interactive Media.USA. Peachpit Press. 236 hal.
Manopo, Mulyanto, dan Suhada. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. 2021 (4), 37- 42.
Perdana Reza Ari, 2021. Rancang Bangun Aplikasi Panduan Menghadapi Bencana Alam BErbasis Android Menggunakan Adobe Animate CC. Pengembangan Rekayasa dan Teknologi. 2021 (17), 11-15.
Republik Indonesia. 2005. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta : Kementerian Hukun dan Hak Azasi Manusia.
Risdiansyah, 2017. Perancangan Sistem Informasi Bimbingan Konseling Berbasis Desktop pada SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya. Jurnal Khatulistiwa Informatika. 2017 (5), 86-91.
Rosa, A.S., dan Shalahudin. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek: Data Flow Diagram (DFD). Bandung. Informatika. 70- 73.
Sabani, Fatmarida. 2019. Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7). Jurnal Kependidikan. 2019 (8), 89-100.
Saefulmilah, Rd.M.I., dan Saway M.H.M. 2020. Hambatan-hambatan pada Pelaksanaan Pembelajaran Daring di SMA Riyadhul Jannah Jalancagak Subang. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial. 2020 (2), 393-404.
Suhimarita, Susianto, 2019. Aplikasi Akutansi Persediaan Obat Pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. Jurnal Sistem Informasi Akuntansi. JUSINTA | Vol.2 No.1 | Mei 2019
Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D. Bandung Alfabeta.
Yatini B. Indra. 2010. Flowchart, Algoritma, dan Pemrograman Menggunakan Bahasa C++ Builder. Yogyakarta