

# Kepuasan Siswa dalam Pembelajaran Interaktif Animasi 2 Dimensi Matahari Terbit Melalui Pendekatan ADDIE

<sup>1)</sup> Aswan Supriyadi Sunge\*, <sup>2)</sup> Dendy K. Pramudito, <sup>3)</sup> Sutrisno Aji Prasetyo

<sup>1,2)</sup> Teknik Informatika, Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

<sup>3)</sup> Arsitektur, Universitas Pelita Bangsa, Bekasi, Indonesia

Email Corresponding: [aswan@pelitabangsa.ac.id](mailto:aswan@pelitabangsa.ac.id)\*

| INFORMASI ARTIKEL                                                              | ABSTRAK                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Kata Kunci:</b><br>Kepuasan<br>Belajar<br>Animasi<br>Adobe Flash<br>ADDIE   | Pembelajaran animasi berperan penting merubah cara siswa memahami mata pelajaran, terutama dalam konteks pendidikan yang menggunakan metode konvensional, seperti mendengar, mengamati dan pencatatan. Dalam menghadapi tantangan tersebut, dengan menggunakan model ADDIE memberikan pendekatan sistematis yang mengintegrasikan teori dan praktik. Melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis dalam menciptakan animasi yang menggambarkan konsep-konsep ilmiah, seperti pembelajaran mengamati tata surya. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran lebih mudah dipahami dan menyenangkan dan proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga merangsang kreativitas dan antusiasme siswa. Dari hasil pembelajaran ini menunjukkan bahwa animasi dapat menjadi pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami pelajaran yang kompleks dan siswa mampu memvisualisasikan hubungan antara teori dan praktik objek di tata surya. Kepuasan siswa juga meningkat secara signifikan dan mereka merasa pembelajaran menjadi menyenangkan dan dimengerti. Maka dari itu, pembelajaran Pelatihan ini menunjukkan bahwa animasi dapat menjadi pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami pelajaran yang kompleks, tetapi juga mengajarkan keterampilan siswa yang relevan dengan era digital.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Keywords:</b><br>Satisfaction<br>Learn<br>Animation<br>Adobe Flash<br>ADDIE | <b>ABSTRACT</b><br><br>Animation learning plays an important role in changing how students understand subjects, especially in education that uses conventional methods, such as listening, observing, and recording. In facing these challenges, the ADDIE model provides a systematic approach that integrates theory and practice. Through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation, students not only gain theoretical knowledge but also practical skills in creating animations that illustrate scientific concepts, such as learning to observe the solar system. This aims to make learning easier to understand and enjoyable and this process not only increases their understanding of the material but also stimulates students' creativity and enthusiasm. The results of this learning show that animation can be an effective learning in helping students understand complex lessons and students can visualize the relationship between theory and practice of objects in the solar system. Student satisfaction also increased significantly and they felt that learning was fun and understandable. Therefore, this training learning shows that animation can be an effective learning in helping students understand complex lessons, but also teaches students skills that are relevant to the digital era. learning in helping students understand complex lessons and students can visualize the relationship between theory and practice of objects in the solar system. Student satisfaction also increased significantly and they felt that learning was fun and understandable. Therefore, animation learning not only enriches the educational experience but also teaches students skills that are relevant to the digital era. |

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi setiap negara (Rohman, 2019) (Suyitno, 2021), dikarenakan semakin kuat dan tinggi maka negara semakin kuat Sumber Daya Manusia (SDM) (Mulyasa, 2019), apalagi

pendidikan mencerminkan kualitas serta bangsa manusia yang berdaulat, bermartabat, terhormat dan memegang peranan yang sangat krusial dalam pembangunan suatu bangsa (Djoeffan, 2004). Selain itu, pendidikan merupakan investasi yang merupakan langkah strategis yang harus diambil untuk mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan dan meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat secara keseluruhan (Iqomah dan Alfaridzi, 2023) (Siregar et al, 2022).

Namun pendidikan dibutuhkan seorang pembimbing atau guru yang mempunyai peran yang sangat penting karena mereka bukan hanya pengajar namun sebagai motivator bagi siswa (Arianti, 2018). Dalam proses belajar mengajar, guru menciptakan lingkungan yang nyaman agar ilmu yang diberikan cepat diresap terutama membangun kepercayaan diri yang sangat diperlukan di dunia nyata (Jelita dan Sholehuddin, 2024). Dalam pengajaran dibutuhkan pendekatan yang beragam seperti penggunaan teknologi dan metode interaktif, agar sesuai dengan kebutuhan setiap siswa (Siringoringo dan Alfaridzi, 2024). Dilain sisi ketika penerimaan ilmu dari guru siswa bosan dan males dengan metode pengajaran guru yang hanya menerangkan dan menulis, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mudah dan cepat dalam meningkatkan proses pembelajaran dalam sarana yang tetap dilakukan di sekolah (Missa et al., 2023).

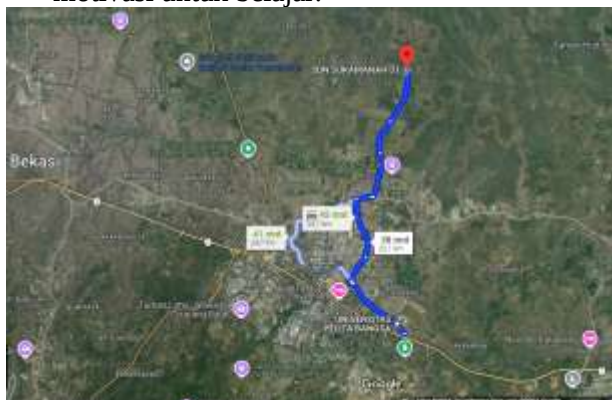
Penggunaan teknologi salah satu dalam media pembelajaran animasi 2 Dimensi dengan Adobe Flash yang sangat inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih interaktif antara ilmu yang diberikan oleh guru ke siswa (Edwar et al, 2022). Dengan adanya penggunaan animasi pada pembelajaran dapat meningkatkan secara signifikan keterlibatan siswa karena terdapatnya elemen visual dinamis membantu menyajikan konsep-konsep kompleks dengan cara lebih sederhana dan menarik. Hal ini tidak hanya membuat siswa lebih antusias dalam menerima ilmu baru, tetapi juga memudahkan untuk memahami materi lebih mendalam. Di lain sisi, bagi para pendidik, ini merupakan alat yang dapat digunakan melalui cara berinteraksi dengan siswa dalam kelas guna menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga pada gilirannya tercapai hasil belajar yang lebih baik pada siswa. (Cahyani, 2020) (Yuliansah, 2018).

Oleh karena itu, tujuan dalam pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan pelatihan animasi 2 dimensi kepada siswa-siswa dan guru dalam pembelajaran mata pelajaran dan memberikan pengetahuan mengenai teknologi animasi. Juga memberikan motivasi dan ilmu baru dalam hal animasi agar mudah dimengerti yang didapat dari guru, serta memotivasi guru membuat animasi dalam hal mata pelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Dari hal tersebut maka pembelajaran tatap muka dapat digunakan sebagai meningkatkan kualitas yang lebih baik dan optimal

## II. MASALAH

Berdasarkan penjelasan dari pendahuluan atau latar belakang bahwa ditemukan beberapa permasalahan yaitu:

1. Terkait metode pembelajaran yang cenderung monoton, di mana siswa hanya diharuskan mendengar dan mencatat, sehingga banyak siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Akibatnya, pemahaman terhadap materi menjadi kurang efektif dan kemampuan berpikir kreatif tidak terasah, sehingga hasil belajar tidak optimal.
2. Dibutuhkan suatu inovasi dalam metode pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap ilmu pengetahuan, sehingga siswa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar.

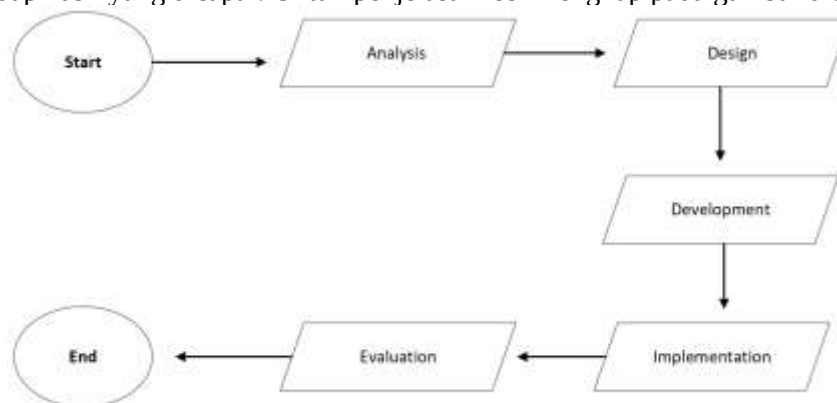


Gambar 1. Peta Dari Kampung Ke Sekolah, dan Sekolah SDN 01 Sukamanah

### III. METODE

Penelitian ini memilih metode ADDIE merupakan akronim lima tahap dalam proses pengembangan pembelajaran yaitu **A**nalysis, **D**esign, **D**evelopment, **I**mplementation dan **E**valuation (Reiser dan Dempsey, 2017) dan metode ini juga digunakan kegiatan pengabdian lain pembelajaran animasi 2 dimensi dalam hal gerak dasar tari (Iriyanto et al, 2023)

Metode ini dalam kegiatan PKM dikembangkan karena kemampuannya yang sistematis dan efektif dalam merancang program sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Dengan metode ini, analisis bisa dilakukan secara mendalam terhadap masalah yang dihadapi dan merancang solusi yang relevan, sehingga meningkatkan peluang kesuksesan (Darmadi, 2018) (Widiyanto, 2017). Kelebihan lainnya, memberikan struktur yang jelas dalam pengembangan dan implementasi materi, serta memungkinkan evaluasi menyeluruh terhadap hasil yang dicapai. Untuk penjelasan lebih lengkap pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Kegiatan Metode ADDIE

1. Tahap Analysis, identifikasi kebutuhan dan berkoordinasi dengan Bapak Ujang Supratno, M.M., selaku Kepala Sekolah SDN Sukamanah 01 untuk mendiskusikan masalah yang dihadapi oleh siswa dan kebutuhan spesifik terkait pembelajaran animasi. Melalui observasi observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, mengumpulkan informasi pengetahuan tentang animasi dan teknologi yang ada. Analisis ini memberikan gambaran jelas mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga dapat merancang materi yang relevan dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
2. Tahap Desain, memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam desain grafis menggunakan Adobe Flash 8. Rencana pembelajaran mengenai animasi, fitur-fitur utama dan bagaimana animasi diterapkan dalam berbagai media. Setelah itu merancang aktivitas interaktif yang melibatkan siswa, sehingga dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
3. Tahap Development, mempersiapkan semua materi ajar dan sumber daya yang diperlukan untuk pelaksanaan PKM. Materi pelatihan dibuat adalah slide presentasi yang menjelaskan secara terperinci langkah-langkah penggunaan Adobe Flash 8, untuk mempermudah siswa saat membuat animasi sederhana saat praktik, kemudian, dibuat sekelompok kecil siswa dilakukan guna memperoleh umpan balik, yang nantinya akan dilakukan revisi pembelajaran guna penyempurnaan konten.
4. Tahap Implementation, sebelum praktik siswa diterangkan tentang elemen-elemen dasar pada animasi, seperti background dan object, sebelum melakukan proyek. Pertama pelajaran mengenalkan pertama terhadap perangkat dan fitur di Adobe Flash 8 yang akan digunakan untuk membuat animasi, termasuk bagaimana menggambar matahari dan mendirikan latar belakang. Setelah itu, siswa membuat animasi matahari terbit dengan menggerakkan matahari dari bawah ke atas layar. Di mana efek warna pada langit berubah menyerupai suasana pagi. Dalam proses belajar, didampingi oleh pemateri yang dapat memberikan bimbingan dan menjawab pertanyaan siswa sehingga bisa mengeksplor kreativitas mereka dan melihat hasil karya secara langsung.
5. Terakhir Evaluation, menilai hasil pembelajaran dengan cara mempresentasikan animasi matahari terbit yang telah dibuat. Dari presentasi ini, memberikan penilaian terhadap berbagai aspek, termasuk kreativitas dan kesesuaian dengan konsep yang diajarkan. Selain itu juga menyebarkan kuesioner untuk mengumpulkan umpan balik tentang pengalaman belajar animasi termasuk mencakup pertanyaan

mengenai pemahaman materi, kesulitan yang dihadapi, serta aspek-aspek pembelajaran yang dianggap paling menarik dan bermanfaat.

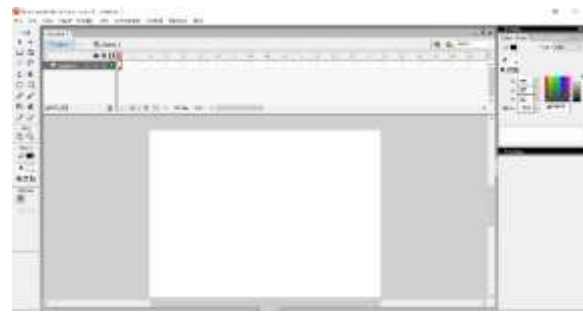
#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian ini merupakan bagian dari solusi yang didapat permasalahan pada SDN Sukamanah 01 oleh tim dalam memberikan pelatihan dan pendampingan pembelajaran animasi 2 dimensi dengan Adobe Flash 8. Pengabdian ini mengacu metode ADDIE dengan memberikan pelatihan animasi yang akhirnya berhasil dalam meningkatkan pembelajaran sekolah. Sama hal pengabdian lain yang dilakukan dalam pelatihan animasi dengan Animaker namun aplikasi tersebut terdapat di website dan harus terhubung ke internet (Farida et al., 2024). Perbedaan dari pengabdian ini menggunakan animasi yang install dan ringan terutama tanpa harus menghubungkan ke internet yang mempunyai kelebihan dalam belajar animasi.

Tahap Analysis, menemukan bahwa kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman dan penguasaan siswa dalam menggunakan komputer dan aplikasi Adobe Flash 8. Meskipun terdapat 30 peserta, termasuk guru, banyak dari mereka yang belum familiar dengan perangkat lunak tersebut. Hal ini menjadi tantangan tersendiri, karena tanpa pemahaman dasar yang kuat, proses pembelajaran menjadi lebih sulit. Namun, setelah diberikan pemahaman tentang konsep dasar animasi dan pengenalan *tools* di Adobe Flash, siswa mulai menunjukkan ketertarikan dan pengertian yang lebih baik.

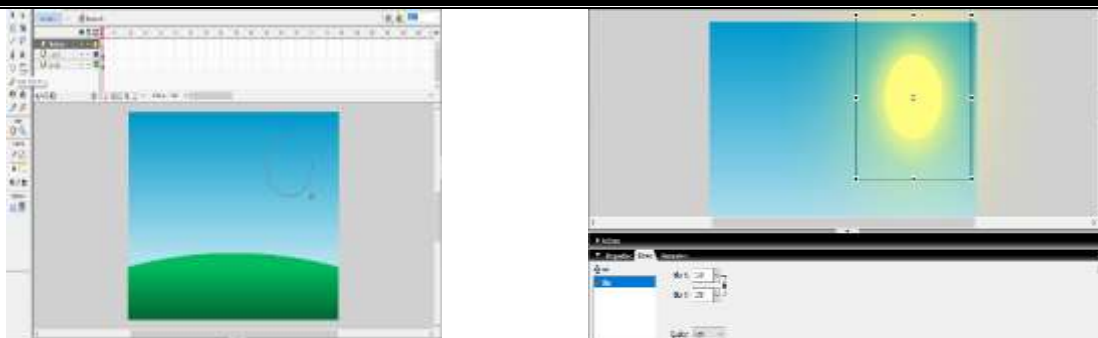


Gambar 3. Pemaparan Pengenalan Animasi, dan Pengenalan Animasi



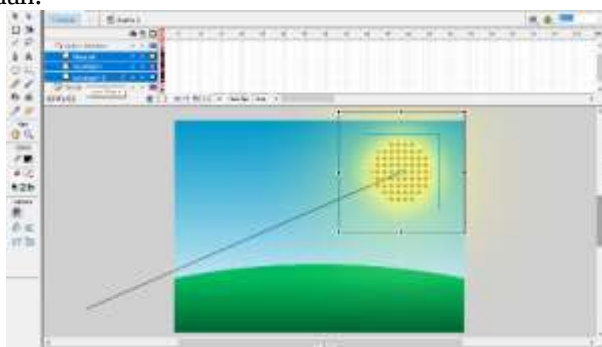
Gambar 4. Tampilan Awal Adobe Flash 8, dan Tampilan Adobe Flash 8

Tahap Desain, program pembelajaran yang komprehensif untuk siswa-siswa, dengan fokus pada pembuatan animasi matahari terbit. Proses dimulai dengan penjelasan mendalam mengenai konsep dasar animasi, seperti pergerakan, perubahan warna, dan transisi, yang esensial untuk menciptakan efek matahari terbit yang realistis, lalu menyusun langkah-langkah praktis yang jelas, dimulai dengan pengenalan *tools* dan fitur yang relevan, termasuk cara menggambar matahari dan mengatur latar belakang yang berubah warna sesuai waktu.



Gambar 5. Membuat Background, dan Membuat Matahari

Tahap Development, mencakup penjelasan mendetail tentang fitur, teknik menggambar elemen animasi, serta langkah-langkah untuk menciptakan efek visual. Juga menciptakan contoh animasi yang menunjukkan transisi matahari terbit, lengkap dengan variasi warna langit yang menggambarkan suasana pagi yang realistis. Selain itu, menyusun panduan praktis yang memberikan instruksi langkah demi langkah agar siswa dapat mengikuti dengan mudah.



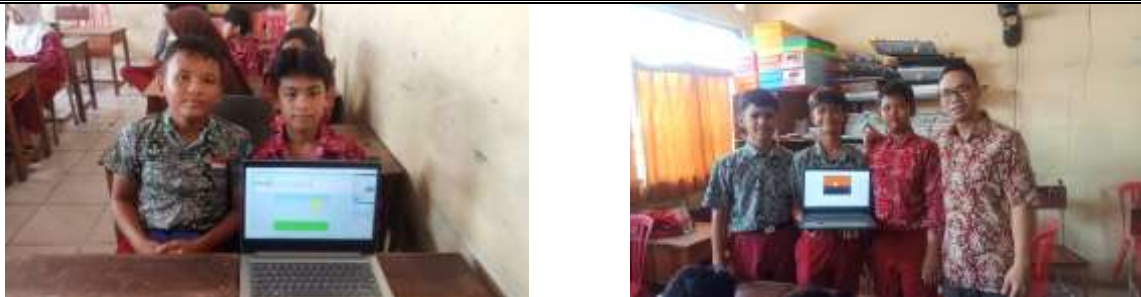
Gambar 6. Animasi Pergerakan Animasi Matahari Terbit

Tahap Implementation, diajarkan langkah demi langkah cara menggambar elemen-elemen animasi, termasuk matahari dan latar belakang, serta cara mengaplikasikan teknik animasi untuk menciptakan pergerakan yang halus. Selama proses ini, kami memberikan bimbingan langsung, menjawab pertanyaan, dan membantu siswa mengatasi kesulitan yang muncul. Selain itu, mengadakan sesi berbagi untuk memungkinkan siswa mendiskusikan ide kreatif dan mempelajari pendekatan satu sama lain. Dengan pendekatan yang interaktif dan mendukung ini berupaya menciptakan suasana belajar yang inspiratif.



Gambar 7. Pendampingan dan Pengajaran Animasi, dan Menjawab Pertanyaan Siswa

Tahap Evaluation, melakukan menilai hasil desain animasi matahari terbit yang telah dikerjakan oleh siswa-siswa. Proses ini dimulai dengan sesi presentasi, di mana setiap kelompok menampilkan animasi kepada teman-teman sekelas dan guru, memberikan kesempatan untuk saling menghargai karya satu sama lain juga menilai berdasarkan kriteria seperti kreativitas dan kesesuaian dengan tema matahari terbit.



Gambar 8. Menilai Hasil Animasi Siswa, dan Team Paling Bagus Animasi

Acara kegiatan telah selesai dilaksanakan dan diakhiri dengan antusiasme yang tinggi dari semua peserta, termasuk siswa-siswi yang sangat antusias mengikuti pelatihan. Selama sesi pelatihan, para peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru tentang animasi, tetapi juga merasakan pengalaman yang menyenangkan. Banyak yang mengungkapkan kepuasan dan kegembiraan setelah melihat hasil karya animasi yang telah dibuat. Sebagai penutup, peserta termasuk siswa-siswi dan instruktur, berfoto bersama untuk mengabadikan momen berharga tersebut.



Gambar 9. Bersalaman Selesai Acara, dan Foto Bersama Kepala Sekolah

## V. KESIMPULAN

Setelah melakukan pelatihan ini di SDN Sukamanah 01 menunjukkan bahwa animasi dapat menjadi pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami pelajaran yang kompleks. Dengan pelatihan Adobe Flash 8 maka menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk animasi, siswa-siswi lebih bisa memahami. Maka dalam hal ini siswa-siswi pembelajaran lebih mudah dipahami dan menyenangkan dan proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga merangsang kreativitas dan antusiasme siswa. Diharapkan, ke depannya siswa-siswi dapat tertarik untuk belajar animasi sendiri dan para guru dapat mengembangkan kreativitas mereka dengan membuat animasi untuk pelajaran seperti Matematika atau IPA, sehingga kedepannya pembelajaran keseluruhan akan meningkat dan materi lebih mudah dipahami. Selain itu juga diharapkan bisa mempermudah dalam pengajaran dikelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) serta mahasiswa Universitas Pelita Bangsa yang telah berkontribusi dalam menyukseskan kegiatan ini. Selain itu, terima kasih sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, Guru dan seluruh siswa-siswi SDN Sukamanah 01 yang telah mendukung dan mengizinkan tempat terselenggaranya PKM. Dukungan dan kerja sama dari semua pihak sangat berarti bagi kelancaran kegiatan ini dan diharapkan pelatihan ini berguna untuk siswa dan guru, memberikan manfaat yang signifikan dalam proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, Vol.12, No. 2, Desember 2018.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57–68.
- Darmadi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

- Djoeffan, S.H. (2004). Revitalisasi Pendidikan Sebagai Paradigma Peningkatan Kualitas Bangsa. *Jurnal Mimbar*, Vol. 20, No. 2.
- Edwar, Z. S., Ardie, R., dan Nulhakim, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 4. No.1.
- Farida, N. A., Fauziah, D. N., Arifudin, Y. F., Masyita, N., Putri, J. H., dan Prastyani, K. L. (2024). Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi di SDN Margasari III. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, Vol. 6 No.1.
- Iriyanto, D., Suarna, N., dan Dana, R. D. (2023). Implementasi Animasi 2d Dengan Metode ADDIE Pada Pembelajaran Gerak Dasar Tari Kelas VII. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*. Vol.11 No.1. 16-22
- Iqomah, R dan Marliani, R. (2023). Investasi Pendidikan untuk Peningkatan Kesejahteraan. Cendekia Inovatif dan Berbudaya: *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 1. No. 1., Hal. 72-75.
- Jelita, S. K., dan Sholehuddin. (2024). Upaya Guru Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa, *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 Fakultas Ilmu Pendidikan*, Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Missa, H., Djalo, A., Ndukang, S., Dede, V. A., Sawu, G., & Marselina, S. (2023). Penguatan Literasi dan Numerasi di SDI Bonen Desa Baumata, Kupang-NTT. *JPkMN : Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4 (2), 1118 – 1127.
- Mulyasa, E. (2019). Revitalisasi Pendidikan sebagai Garda Terdepan Pembangunan Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9 (1), 1-15.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Pearson.
- Rohman, A. (2019). Pendidikan sebagai Pondasi Pembangunan Nasional: Tinjauan Filosofis dan Historis. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2 (3), 110-121.
- Siregar, D. R. S., Ratnaningsih, S., dan Nurochim. (2022). Pendidikan Sebagai Investasi Sumber Daya Manusia. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, Vol. 3, No. 1.
- Siringoringo, R. G., dan Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa* Vol.2, No. 3.
- Suyitno, I. (2021). Pendidikan dan Pembangunan Nasional: Perspektif Historis dan Kontemporer. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6 (1), 78-92.
- Widiyanto, A. (2017). Model Desain Pembelajaran ADDIE dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24–32.