

## Media Pembelajaran Tentang Hewan Menggunakan Adobe Flash Cs6

Mira Handayani Siregar<sup>1</sup>, Syaiful Zuhri Harahap<sup>2</sup>, Musthafa Haris Munandar<sup>3</sup>, Masrizal<sup>4</sup>, Marnis Nasution<sup>5</sup>, Irmayanti<sup>6</sup>, Rahma Muti Ah<sup>7</sup>, Megawati Pasaribu<sup>8</sup>

<sup>12345678</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu,

Jalan Sisingamangaraja No.126 A KM 3.5 Aek Tapa, Bakaran Batu, Rantau Sel., Kabupaten Labuhan Batu, Sumatera Utara 21418

email: mira.hndyn20@gmail.com<sup>1</sup>, syaifulzuhriharahap@gmail.com<sup>2</sup>, harismunandaar@gmail.com<sup>3</sup>, masrizal120405@gmail.com<sup>4</sup>, marnisnst@gmail.com<sup>5</sup>, irmayantiritonga@gmail.com<sup>6</sup>, rmuthea5@gmail.com<sup>7</sup>, megawatipasaribu@gmail.com<sup>8</sup>

### Abstract

The Development Of Science And Technology Is So Rapid And Has A Big Influence On The Teaching And Learning Process. The Learning Media Used By The Teacher Has A Major Influence In Increasing Interest And Accelerating Students' Understanding Of The Material Presented By The Teacher. As A Result Of These Technological Advances, Various Applications Began To Appear That Were Made To Assist The Process Of Teaching And Learning Activities, However, There Are Still Many Early Childhood Schools That Have Not Utilized Animation-Based Applications. Animal Recognition Learning Media Uses Adobe Flash Cs6 For Student Learning Facilities, Especially Paud Al-Azis To Help Teachers In Teaching And Learning Activities To Be More Interactive And Fun. This Introduction To Animals Is Made To Increase The Knowledge Of Early Childhood Students In Recognizing Animals And Questions Related To Animals And Starting With Learning Using Animation-Based Applications.

Keywords: Learning Media, Adobe Flash Cs6, Animals

### Abstrak

Perkembangan ilmu teknologi yang begitu pesat dan berpengaruh besar dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan guru mempunyai pengaruh besar dalam meningkatkan minat serta mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan oleh guru. Akibat kemajuan teknologi ini maka mulailah muncul berbagai aplikasi yang dibuat untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar, namun demikian masih banyak sekolah paud yang belum memanfaatkan aplikasi berbasis animasi. Media pembelajaran pengenalan hewan menggunakan Adobe Flash Cs6 untuk sarana pembelajaran siswa terkhususnya Paud al-Azis untuk membantu para guru dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih interaktif dan menyenangkan. pengenalan hewan ini dibuat untuk menambah ilmu pengetahuan siswa paud dalam mengenal hewan dan soal-soal yang berhubungan dengan hewan dan memulai dengan pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis animasi.

Kata kunci: Media pembelajaran, Adobe Flash Cs6, Hewan

© 2020 Majalah Ilmiah UPI YPTK

### 1. Pendahuluan

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang begitu pesat, kebutuhan akan informasi sangat dibutuhkan. Komputer tidak hanya digunakan oleh kalangan tertentu, berbagai macam orang dengan berbagai latar belakang pendidikan dan usia menggunakan komputer. Teknologi informasi pun telah diterapkan dalam berbagai metode edukasi oleh sekolah, instansi maupun orang tua guna mencerdaskan anak. Menurut Muhammad Iqbal Hanafi, dkk (2019:87) Media

Pembelajar adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar siswa dapat merangsang untuk belajar dan interaksi komunikasi antar guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berkualitas.

Salah satu perangkat lunak pembuatan animasi yang cukup populer saat ini adalah Adobe Flash, Adobe Flash adalah program animasi web yang diproduksi oleh Adobe System, yaitu sebuah vendor atau

perusahaan software yang bergerak dibidang animasi web. Adobe Flash telah di produksi dengan versi terakhir saat ini adalah Adobe Flash 12 Yaitu Adobe Flash CS6. Adobe Flash memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin membuat animasi, game dan lain-lain.

Sekolah adalah lembaga pendidikan yang sifatnya formal, non formal, dan informal, di mana pendiriannya dilakukan oleh Negara maupun swasta

dengan tujuan untuk memberikan pengajaran, mengelola, dan mendidik para siswa melalui bimbingan yang diberikan oleh para pendidik atau guru.

Guru atau Pegawai Sekolah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) pada Yayasan Elpi Al-Azis Rantaupraptat Merupakan pendidikan anak usia dini di mana PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) pada Yayasan Elpi Al-Azis Rantaupraptat mengajar belum menggunakan aplikasi pengenalan hewan dan guru masih menjelaskan secara manual kepada siswa dengan kertas yang sudah diprint bergambar hewan dalam bentuk animasi.

## 2. Metode Penelitian

### Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan studi literature. Metode pengamatan ini dilakukan penulis untuk meninjau dan penelitian langsung di lapangan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Sebagai berikut :

#### Metode Observasi

Metode ini merupakan pengumpulan data dengan proses melakukan pengamatan beberapa template animasi yang sesuai dengan konsep dan judul pada penelitian ini.

#### Metode Wawancara

Melakukan wawancara kepada Ibu Jusli Lubis, S.Pd. selaku kepala sekolah Paud Al-Azis. Dari wawancara ini penulis memperoleh penjelasan lebih rinci mengenai media pembelajaran pengenalan hewan.

#### Metode Studi Pustaka

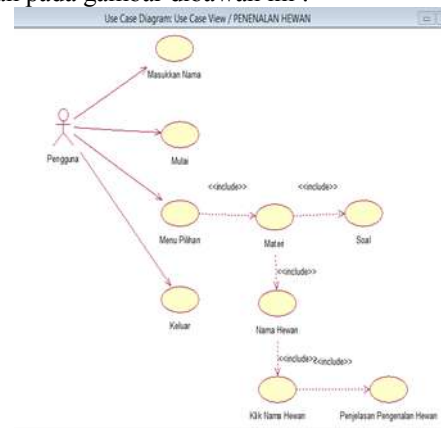
Dengan pengumpulan data dan informasi yang bersifat teoritis dengan mempelajari buku-buku, referensi dan literature lainnya.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah menggambarkan interaksi antara sistem dan actor, Use Case Diagram juga dapat

mendeksripsikan tipe interaksi antara pengguna sistem dan sistemnya. Berikut adalah Use Case Diagram dari media pembelajaran pengenalan hewan seperti yang dijelaskan pada gambar dibawah ini :

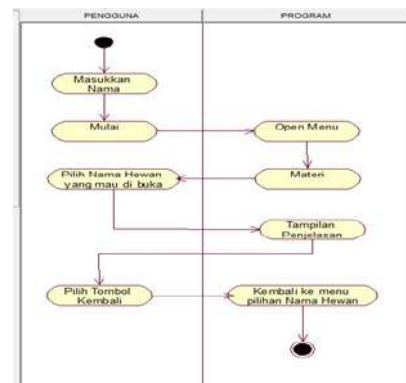


Gambar 1. Use Case Diagram

### Activity Diagram

Activity Diagram adalah merupakan suatu diagram yang akan menjelaskan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem. Berikut ini adalah Activity Diagram dari media pembelajaran pengenalan hewan menggunakan adobe flash cs6 seperti yang dijelaskan pada gambar dibawah ini :

#### Activity Diagram Menu Materi Pengenalan Hewan



Gambar 2. Activity Diagram Materi Pengenalan Hewan

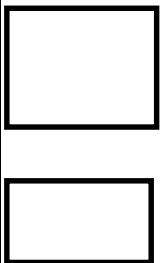
### Rancangan Storyboard

Perancangan Storyboard berisi pembahasan mengenai alur cerita dari aplikasi yang dibuat dan disampaikan dengan menggunakan tulisan dan gambar.

#### Storyboard Tampilan Awal

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard Tampilan Awal dari media pembelajaran pengenalan hewan menggunakan adobe flash cs6 seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

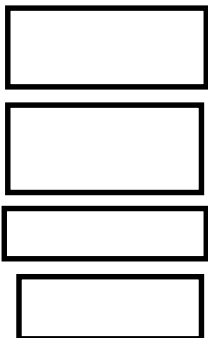
Tabel 1. Storyboard Awal

Visual	Sketsa	Audio
Dalam <i>Frame</i> ini terdapat Kolom Masukkan Nama (Text Box) untuk mengisi nama pengguna, Tombol (Button) masuk untuk ke slide berikutnya.		Musik Instrument

Storyboard Menu Utama

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard Menu Home seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

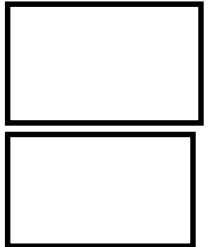
Tabel 2. Storyboard Menu Utama

Visual	Sketsa	Audio
Dalam <i>Frame</i> Menu utama terdapat beberapa pilihan menu lainnya, ada menu materi, menu soal, dan tombol button Back		Musik Instrument

Storyboard Menu Materi Pengenalan Hewan

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard Menu materi pengenalan hewan yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

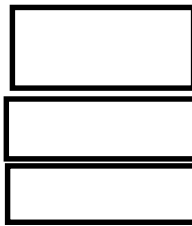
Tabel 3. Storyboard Menu Materi Pengenalan Hewan

Visual	Sketsa	Audio
Dalam <i>Frame</i> ini terdapat 6 tombol button nama nama hewan yang ingin di jelaskan , menu button back,		Musik Instrument

Storyboard Materi Pengenalan Hewan

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard materi pengenalan hewan yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

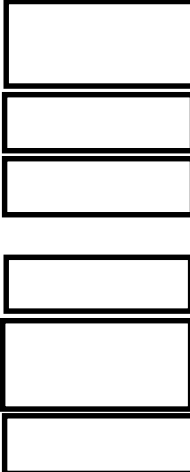
Tabel 4. Storyboard Materi Pengenalan Hewan

Visual	Sketsa	Audio
Dalam <i>Frame</i> menu simbol rambu-rambu lalu lintas terdapat gambar hewan, isi materi dan tombol button back.		Musik Instrument

Storyboard Menu Soal

Berikut ini adalah gambaran dari Storyboard Menu soal yang dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Storyboard Menu Quiz

Visual	Sketsa	Audio
Dalam <i>Frame</i> menu soal terdapat didalamnya tampilan nama, soal yang berjalan dengan otomatis, nilai dan tombol button jawaban, skor akhir, dan tombol kembali ke menu utamma.		Musik Instrument

Tampilan User Interface

User Interface dalam Media Pembelajaran Pengenalan Hewan ini merupakan tahapan penting yang bertujuan untuk memvisualisasikan hasil perancangan sistem dalam bentuk tampilan yang bisa berinteraksi dengan pengguna.

#### Tampilan Halaman Utama



Gambar 3. Tampilan Halaman Utama

Pada Gambar 4.1 yaitu halaman utama menampilkan tulisan “Kop Yayasan Elpi Al-Azis” dan “Masukkan Nama ”, terdapat juga beberapa tombol button yaitu Start (berfungsi untuk masuk ke halaman menu) dan tombol quit (berfungsi untuk keluar dari program).

#### Tampilan Halaman Menu



Gambar 4. Tampilan Halaman Menu

Pada Gambar 4.2 yaitu halaman menu terdapat logo paud, kop paud Al-Azis, tombol button menu materi, tombol button soal. dan Terdapat juga tombol button quit (berfungsi untuk keluar dari program).

#### Tampilan Halaman Pilihan Materi



Gambar 5. Tampilan Halaman Pilihan Materi

Pada Gambar 4.3 yaitu halaman Pilihan Materi seperti pilihan nama hewan harimau, kucing, gajah, monyet

dan sapi. Dalam halaman ini terdapat tombol Back (berfungsi untuk Kembali ke halaman menu)

#### Tampilan Halaman Pengenalan Harimau



Gambar 6. Tampilan Halaman Pengenalan Harimau

Pada Gambar 4.4 yaitu halaman pengenalan harimau menampilkan tentang isi pengertian dari harimau dan gambar harimau . terdapat tombol play untuk memutar suara harimau, tombol pause untuk menjedakan suara harimau, tombol stop untuk memberhentikan suara harimau dan terdapat tombol back (berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan materi).

#### Tampilan Halaman Pengenalan Kucing



Gambar 6. Tampilan Halaman Pengenalan Kucing

Pada Gambar 4.5 yaitu halaman pengenalan kucing menampilkan tentang isi pengertian dari kucing dan gambar kucing . Terdapat tombol play untuk memutar suara kucing, tombol pause untuk menjedakan suara kucing, tombol stop untuk memberhentikan suara kucing dan terdapat tombol back (berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan materi).



#### Tampilan Halaman Pengenalan Gajah



Gambar 7. Tampilan Halaman Pengenalan Gajah

Pada Gambar 4.6 yaitu halaman Pengenalan gajah menampilkan tentang isi pengertian dari gajah dan gambar gajah . Terdapat tombol play untuk memutar suara gajah, tombol pause untuk menjedakan suara gajah, tombol stop untuk memberhentikan suara gajah dan terdapat tombol back (berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan materi).

#### Tampilan Halaman Pengenalan Monyet



Gambar 8. Tampilan Halaman Pengenalan Monyet

Pada Gambar 8 yaitu halaman Pengenalan monyet menampilkan tentang isi pengertian dari monyet dan gambar monyet . Terdapat tombol play untuk memutar suara monyet, tombol pause untuk menjedakan suara monyet, tombol stop untuk memberhentikan suara monyet dan terdapat tombol back (berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan materi).

#### Tampilan Halaman Pengenalan Sapi



Gambar 9. Tampilan Halaman Pengenalan Sapi

Pada Gambar 9. yaitu halaman Pengenalan sapi menampilkan tentang isi pengertian dari sapi dan gambar sapi . Terdapat tombol play untuk memutar suara sapi, tombol pause untuk menjedakan suara sapi, tombol stop untuk memberhentikan suara sapi dan terdapat tombol back (berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan materi).

#### Tampilan Halaman Soal Nomor 1



Gambar 10. Tampilan Halaman Soal Nomor 1

#### 4.1.1 Tampilan Halaman Akhir Setelah Soal Habis



Gambar 20. Tampilan Halaman Akhir Setelah Soal Habis

Pada Gambar 20 yaitu halaman yang menampilkan Akhir Setelah Soal Habis, Terdapat Tulisan Soal Habis,

keterangan nilai yang di peroleh, tombol button lihat skor mu, tombol tombol back (berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan materi).

Tampilan Halaman Nilai



Gambar 21. Tampilan Halaman Nilai

Pada Gambar 21 yaitu halaman Nilai menampilkan skor dari soal yang sudah di jawab, tombol back (berfungsi untuk kembali ke halaman pilihan materi), tombol exit (berfungsi untuk keluar dari aplikasi)

Tampilan Halaman Jika Jawaban Benar



Gambar 22. Tampilan Halaman Jika Jawaban Benar  
Pada Gambar 22 yaitu halaman yang menampilkan jika jawaban benar pada soal.

Tampilan Halaman Jika Jawaban Salah



Gambar 23. Tampilan Halaman Jika Jawaban Salah

Pada Gambar 23 yaitu halaman yang menampilkan jika Jawaban salah pada soal. Pada aplikasi telegram di search botfather kemudian ketikkan /start untuk membuat dan mengatur bot yang ingin dirancang.

#### 4. Kesimpulan

Media pembelajaran pengenalan hewan yang telah penulis buat ini sudah berhasil, dengan perencanaan, perancangan dan design yang telah diperkirakan sebelumnya. Dalam merancang media pembelajaran pengenalan hewan ini penulis mendapat hal-hal yang bermanfaat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan mengamati dan menganalisis proyek media pembelajaran tersebut, dengan begitu penulis dapat menyimpulkan beberapa hal diantaranya :

1. Dengan adanya media pembelajaran pengenalan hewan ini, penulis berharap akan ada generasi yang berminat untuk terjun ke dunia animasi, dalam pembuatan game untuk pembelajaran atau sejenisnya.

2. Animasi membuat anak-anak lebih giat dalam proses belajar, dengan adanya animasi menumbuhkan perkembangan otak agar tidak jenuh dalam proses belajar.

Dengan proses mengajar, guru atau dosen, dengan menggunakan animasi akan menghemat waktu, karena selain dapat memberikan peserta didik kenyamanan dalam belajar, juga dapat menghemat waktu seefisien mungkin.

#### Ucapan Terimakasih [jika ada]

Berisi ucapan terima kasih kepada Yayasan Elpi Al-Azis Rantaupratat.

#### Daftar Rujukan

1. Interaktif, P. Hewan, and U. Pendidikan, "Animasi interaktif pengenalan hewan untuk pendidikan anak usia dini," *J. Techno Nusa Mandiri*, vol. XIII, no. 2, pp. 14–22, 2016.
2. Mustarin, R. Arifyansah, and M. Rais, "Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Atph Pada Mata Pelajaran Alat Dan Mesin Pertanian Di Smkn 4 Jenepono," *J. Pendidik. Teknol. Pertan.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–8, 2019, doi: 10.26858/jptp.v5i1.8189.
3. Solichin, "MySQL Dari Pemula Hingga Mahir," *Univ. Budi Luhur, Jakarta*, no. January 2010, pp. 1–117, 2010.
4. S. Siti Maesaroh, Agustinus Sirumapea, "Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android," *J. SISFOTEK Glob.*, vol. 9, no. 1, pp. 69–75, 2019.
5. F. Nurkholis, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6," Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2015.
6. John, "Pengertian Anak Usia Dini Menurut Beberapa Cendekiawan | SILABUS," 2018. <https://www.silabus.web.id/anak-usia-dini/> (accessed Jul. 05, 2020).
7. Rozi and K. Khomsatun, "Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android," *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan*

- Pembelajaran Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 12–18, 2019, doi: 10.29100/jipi.v4i1.781.
8. H. Septanto, H. B. Dirgantara, P. Informatika, and F. I. Kreatif, “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak Tk,” *J. Komput. Dan Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 99–109, 2020.
  9. L. R. Aprih Widayanto, “Aplikasi Pembelajaran Huruf, Angka, Warna, Hewan, Sayur dan Buah Berbasis Android,” *Evolusi: Jurnal Sains dan Manajemen*, 2018. .
  10. M. I. Hanafri, M. Iqbal, and A. B. Prasetyo, “Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 1, pp. 87–92, 2019.
  11. M. Maulana and H. A. Firman, “Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-Hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning (Studi Kasus: TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5) Muhammad,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–127, 2017, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/2888/1871>.
  12. Suendri, “Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan),” *J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2018.
  13. U. Labuhanbatu, “PEDOMAN PENYUSUNAN / PENULISAN TUGAS AKHIR / SKRIPSI,” 2020.