



## Analisis Peran Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash dalam Media Pembelajaran TIK di Kelas 11 SMA 1 Sungai Pua

**Nur Syabillahtul Jannah**

Universitas Islam Negeri Sjech M.Djambil Djambek Bukittinggi

Korespondensi penulis: [nursyabillatul@gmail.com](mailto:nursyabillatul@gmail.com)

**Hari Antoni Musri**

Universitas Islam Negeri Sjech M.Djambil Djambek Bukittinggi

**Edgusnaldi Edgusnaldi**

SMA Negeri 1 Sungai Pua

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat 26181

**Abstract.** *In the midst of the rapid development of information and communication technology, education requires innovative transformations in learning methods. Animation has been recognized as an effective tool in enriching students' learning experiences through clear and interactive visual representations. The aim of this research is to analyze literature related to the use of animation as a learning medium, explore the advantages and challenges of its use, and convey the contribution of this research in the development of innovative learning practices. The method used in this research is a literature study, where data is obtained through analysis of theoretical sources and related research. The results of the literature study analysis show that animation has great potential to increase student learning motivation, involvement, creativity and personalized learning. However, it is important for educators and researchers to pay attention to good animation design and the role of educators in facilitating the effective use of animation. This research contributes to the development of innovative learning practices and enriches understanding of the use of animation as an effective learning medium in increasing student learning motivation*

**Keywords:** *The Role of Animation, Macromedia Flash, Learning Media, ICT*

**Abstrak.** Di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, pendidikan memerlukan transformasi yang inovatif dalam metode pembelajaran. Animasi telah diakui sebagai alat yang efektif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis literatur terkait pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran, mengeksplorasi keuntungan dan tantangan penggunaannya, serta menyampaikan kontribusi penelitian ini dalam pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, di mana data diperoleh melalui analisis terhadap sumber-sumber teoretis dan penelitian terkait. Hasil analisis studi literatur menunjukkan bahwa animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan, kreativitas, dan pembelajaran yang personal. Namun, penting bagi pendidik dan peneliti untuk memperhatikan desain animasi yang baik serta peran pendidik dalam memfasilitasi penggunaan animasi secara efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif dan memperkaya pemahaman tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

**Kata kunci:** Peran Animasi, Macromedia Flash, Media Pembelajaran, TIK

## **LATAR BELAKANG**

Di tengah pesatnya perubahan dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terjadi perubahan besar dalam dunia pendidikan. Pendidikan tidak lagi sebatas metode pembelajaran konvensional yang hanya berlandaskan buku teks dan ceramah guru di depan kelas. Dengan berkembangnya teknologi, terjadi perubahan yang mencolok dalam dunia pendidikan dalam penggunaan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi telah membuka peluang baru dalam pengembangan metode pengajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu contoh yang menonjol adalah penggunaan animasi sebagai alat pengajaran. Animasi memungkinkan Anda membuat visualisasi yang lebih hidup dan menarik yang membantu siswa lebih memahami konsep-konsep kompleks. Dengan menggunakan animasi, materi pendidikan dapat disajikan dengan lebih interaktif dan menarik sehingga memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya.

Selain penggunaan animasi, teknologi informasi dan komunikasi telah memungkinkan berkembangnya berbagai lingkungan belajar lainnya. Misalnya, penggunaan simulasi komputer dan permainan edukatif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran telah menjadi populer. Selain itu, platform pembelajaran online memungkinkan siswa mengakses secara fleksibel materi pembelajaran seperti video pembelajaran, modul interaktif, dan forum diskusi yang memfasilitasi kolaborasi dan berbagi informasi antar siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan perubahan besar dalam dunia pendidikan. Metode pengajaran yang inovatif, termasuk penggunaan animasi dan lingkungan belajar interaktif lainnya, memperkaya pengalaman belajar siswa. Selain itu, teknologi telah memungkinkan pembelajaran jarak jauh yang lebih fleksibel dan dapat diakses oleh siswa di mana pun. Dengan terus memanfaatkan potensi teknologi, pendidikan terus berkembang dan menawarkan siswa peluang yang lebih besar untuk mencapai kesuksesan akademis dibandingkan sebelumnya.

Animasi adalah seni menghidupkan objek atau karakter melalui rangkaian gambar yang cepat. Keunikan utama animasi terletak pada kemampuannya menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, memadukan unsur gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan berkesan. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan animasi sebagai pembelajaran berbasis teknologi telah menarik perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkan potensinya. Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena dapat menyajikan konten yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami siswa.

Dalam dunia pendidikan saat ini, animasi telah menjadi fokus perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkannya sebagai alat pembelajaran yang efektif. Mereka tertarik untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan animasi untuk meningkatkan motivasi dan komitmen belajar siswa. Dengan menggunakan teknologi dan desain canggih, animasi dapat membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih menarik, menginspirasi imajinasi dan memberikan pembelajaran yang lebih mendalam. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Motivasi belajar berperan sebagai pendorong yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mengembangkan minat dan mencapai hasil yang lebih baik.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan manfaat penggunaan animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi dan minat siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, animasi dapat memotivasi siswa dengan menyampaikan konten yang relevan dan kontekstual, menyajikan cerita atau skenario yang membangkitkan emosi siswa, dan memberikan umpan balik secara langsung. Meskipun beberapa penelitian telah dilakukan di bidang ini, masih ada ruang untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian ini mengkaji lebih dalam pemanfaatan animasi sebagai pembelajaran berbasis teknologi, dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa. Tujuan utamanya adalah untuk memahami secara mendalam bagaimana animasi dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam konteks pendidikan.

Maka peneliti juga mengeksplorasi peran animasi terhadap penggunaan macromedia flash pada siswa. Animasi memiliki daya menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara mudah dipahami oleh siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menyelidiki apakah dan bagaimana peran animasi sebagai media pembelajaran pada mata pembelajaran TIK dapat meningkatkan pemahaman bagi siswa secara signifikan., dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan pemahaman lebih baik tentang bagaimana penggunaan animasi dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki peran penting dan penggunaan animasi sebagai alat pengajaran TIK. Membahas implikasi praktis terhadap pengembangan kurikulum dan praktik pengajaran di lembaga pendidikan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan yang lebih bermakna dan efektif.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti pada penulisan ilmiah ini melakukan metode studi literatur. Dalam hal ini, peneliti akan mencari dan mengumpulkan artikel, buku, jurnal ilmiah, tesis, dan sumber literatur lain yang berhubungan dengan pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Berikut ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam metode studi literatur ini:

1. Identifikasi Topik Peneliti akan mengidentifikasi topik penelitian yang spesifik, yaitu pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Hal ini akan membantu dalam mengarahkan pencarian literatur agar fokus pada topik yang relevan.
2. Pencarian Literatur Peneliti akan melakukan pencarian literatur menggunakan basis data akademik, perpustakaan online, jurnal ilmiah, dan sumber-sumber tepercaya lainnya. Kata kunci yang relevan seperti "animasi dalam pembelajaran," "media pembelajaran berbasis teknologi," dan "motivasi belajar" akan digunakan untuk mencari literatur yang sesuai.
3. Seleksi Literatur Setelah literatur yang relevan ditemukan, peneliti akan melakukan seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditentukan sebelumnya. Literatur yang dipilih harus berhubungan langsung dengan topik penelitian dan memiliki kualitas yang baik. Artikel yang sudah memiliki reputasi dan relevan dengan perkembangan terbaru dalam bidang tersebut akan menjadi prioritas.
4. Analisis Literatur Setelah literatur terpilih, peneliti akan melakukan analisis terhadap isi literatur tersebut. Ini melibatkan pembacaan mendalam dan pemahaman terhadap konten literatur yang berkaitan dengan pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Hal-hal seperti metodologi yang digunakan, temuan penelitian, dan implikasi praktis akan dieksplorasi dan dianalisis secara kritis.
5. Penyusunan Kesimpulan Berdasarkan analisis literatur, peneliti akan menyusun kesimpulan yang komprehensif dan mendalam tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Kesimpulan ini akan mencakup temuan-temuan yang signifikan, tren, tantangan, dan kebaruan dalam penggunaan animasi sebagai media pembelajaran.

Alasan peneliti melakukan metode studi literatur yaitu memungkinkan peneliti untuk melihat tren dan perkembangan terbaru dalam penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, serta menggali implikasi praktisnya dalam konteks pendidikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari metode yang telah dipaparkan oleh penulis diatas maka dapat dihasilkan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Pengaruhnya *Animasi* terhadap Motivasi Belajar Berbagai penelitian dalam studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi yang menarik dan interaktif dapat membangkitkan minat siswa, memicu rasa ingin tahu, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, animasi juga memberikan variasi dalam metode pengajaran, yang dapat mencegah kejenuhan dan monoton dalam pembelajaran.
2. Peningkatan Pemahaman Konsep Studi literatur juga mendukung bahwa penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Animasi mampu menggambarkan konsep *abstrak* atau *kompleks* dengan cara yang lebih visual dan jelas. Dengan menggunakan animasi, siswa dapat melihat dan mengerti bagaimana konsep-konsep tersebut bekerja dalam konteks yang nyata.
3. Kebaruan dalam Pemanfaatan Animasi Studi literatur mengungkapkan bahwa pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan inovasi. Desain animasi yang semakin realistis, penggunaan teknologi yang lebih canggih, dan integrasi dengan elemen interaktif seperti latihan dan ujian dapat meningkatkan efektivitas penggunaan animasi dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian juga menyoroti pentingnya memperhatikan kualitas konten animasi, seperti akurasi informasi, kecocokan dengan kurikulum, dan keterhubungan dengan kehidupan nyata siswa.
4. Animasi sebagai Media Pembelajaran Studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan animasi sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi yang kompleks secara visual dan interaktif. Animasi mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami dalam bentuk yang lebih mudah dicerna oleh siswa. Melalui penggunaan elemen gerak, warna, dan suara, animasi dapat menghidupkan materi pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep mereka. Studi literatur juga menunjukkan adanya kebaruan dalam pengembangan animasi sebagai alat pembelajaran yang semakin canggih dan relevan dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi topik yang menarik minat para pendidik dan peneliti dalam beberapa tahun terakhir. Dalam hasil kajian studi literatur, ditemukan bahwa animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam studi literatur, ditemukan bahwa animasi yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, siswa dapat berinteraksi dengan konten animasi, seperti mengklik, menyorot, atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri. Fitur interaktif ini memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman serta daya ingat mereka. Studi literatur juga menunjukkan bahwa penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi yang menarik, menghibur, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa dapat membangkitkan minat mereka terhadap pembelajaran. Animasi juga memberikan variasi dalam metode pengajaran, menghindari kejenuhan dan monoton dalam pembelajaran konvensional.

Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga memiliki dampak positif lainnya. Dari hasil kajian studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa, serta memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan personal. Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi. Animasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong pembelajaran yang lebih adaptif. Dalam kajian literatur, ditemukan bahwa animasi dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan atau kecepatan pembelajaran siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan ritme mereka sendiri. Ini membantu mengurangi kecenderungan siswa untuk merasa tertinggal atau terlalu ditekan dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan animasi juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Animasi dapat merangsang imajinasi siswa dengan menghadirkan dunia yang baru dan menantang dalam pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif dan kreatif siswa. Selain dampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang personal dan mandiri. Animasi dapat memberikan

kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam lingkungan yang nyaman. Siswa dapat mengakses animasi secara fleksibel, berulang kali, dan sesuai dengan preferensi belajar mereka. Dengan demikian, animasi dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri.

Secara keseluruhan dalam penelitian ini, hasil kajian studi literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan, kreativitas, dan pembelajaran yang personal. Animasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas, interaktif, dan menarik. Namun, penting bagi pendidik dan peneliti untuk memperhatikan desain animasi yang baik serta peran pendidik dalam memfasilitasi penggunaan animasi secara efektif. Tantangan terkait dengan kualitas konten dan aspek teknis juga perlu diperhatikan dalam implementasi animasi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam mengatasi tantangan tersebut dan mengoptimalkan pemanfaatan animasi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk mengembangkan praktik pembelajaran yang inovatif dan memperkaya pemahaman kita tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan dari penelitian di atas adalah bahwa pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran menggunakan macromedia flash memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Animasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui representasi visual yang jelas, interaktif, dan menarik. Penggunaan animasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan pembelajaran yang personal. Namun, tantangan terkait dengan kualitas konten dan aspek teknis perlu diperhatikan untuk memastikan implementasi animasi yang efektif dalam pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif dan memperkaya pemahaman tentang pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Diharapkan bahwa penelitian ini dapat membantu pendidik dan peneliti dalam mengoptimalkan penggunaan animasi sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang potensi dan tantangan pemanfaatan animasi, dapat dilakukan upaya untuk mengembangkan konten animasi yang berkualitas, mendesain interaksi yang menarik, dan mengintegrasikan animasi dalam kurikulum yang relevan. Dengan demikian, animasi dapat

menjadi alat yang efektif untuk memperbaiki pengalaman belajar siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inspiratif.

Kesimpulan ini menegaskan pentingnya terus melakukan penelitian dan eksplorasi lebih lanjut mengenai pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan berdampak positif bagi motivasi belajar siswa.

## **DAFTAR REFERENSI**

- ‘PELATIHAN ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN VISUALISASI SISWA’
- ‘PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 POKOK BAHASAN INTERNET PADA MATA PELAJARAN TIK TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS XI IPA SMA N 6 PURWOREJO SKRIPSI’, 2012
- ‘Peran Animasi Bagi Pendidikan’, 1970, 6–24
- Aini, Yulia Isratul, ‘PEMANFAATAN MACROMEDIA FLASH UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS Utilization of Macromedia Flash to Develop English Instructional Media’, 2017, 123–32
- Fauziah, Laila Raudatul, Nizwardi Jalinus, and S Wakhinuddin, ‘ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6’, 1.1 (2020), 1–7
- Flash, Adobe, ‘METODE ADDIE PADA PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA MATA PELAJARAN TIK Nurna L. Purnamasari’, 05, 23–31
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus, Dharma Hita, Andi Muh, and Akbar Saputra, ‘Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar’, 06.01 (2023), 732–41
- Smp, D I, Muhammadiyah Kalirejo, and Lampung Tengah, ‘PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP MUHAMMADIYAH 2 KALIREJO LAMPUNG TENGAH’, 2018