

PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN DAN ANGKA BERWARNA BERBASIS MULTIMEDIA

¹Riky Flying Yenina, ²Defri Yanto Tandi, ³Suryadi

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika Universitas Satya Wiyata Mandala

Email :

¹ yeninarricky@gmail.com, ²dy_tandi@gmail.com, ³suryadi.uswim@gmail.com

ABSTRAK

Dengan menggunakan media pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK), diharapkan dapat membantu tenaga pengajar untuk menyampaikan pelajaran kepada para siswa PAUD dan TK. Sehingga dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar, membuat gaya pengajaran lebih menarik, dan mengurangi kejenuhan siswa saat belajar. Dengan begitu siswa akan lebih senang untuk belajar dan dapat dengan mudah mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh para pengajar. Serta dapat membantu memperlancar pembelajaran di suatu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK). Dari pembuatan video pembelajaran hewan, angka berwarna berbasis multimedia dapat di peroleh kesimpulan bahwa Media pembelajaran di dukung dengan aplikasi Adobe Flash dan Adobe Photoshop membantu proses pembelajaran pengenalan angka, warna dan hewan berbasis multimedia, dan penilaian kelayakan serta kemenarikan pembelajan pengenalan angka, warna dan hewan dan tidak diuji cobakan terhadap prestasi dan hasil belajar siswa didik

Kata Kunci: PAUD, TK, Pembelajaran, Hewan dan Angka, Multimedia, Adobe Flash, Adobe Photoshop

ABSTRACT

By using learning media in Early Childhood Education (PAUD) and Kindergarten (TK), it is hoped that it can help teaching staff to convey lessons to PAUD and Kindergarten students. So that it can facilitate teaching and learning activities, make teaching styles more interesting, and reduce student boredom while studying. That way students will be happier to learn and can easily remember the lessons that have been delivered by the teachers. And can help facilitate learning in an Early Childhood Education institution (PAUD) and Kindergarten (TK). From making animal learning videos, colored numbers based on multimedia, it can be concluded that learning media is supported by Adobe Flash and Adobe Photoshop applications to help the process of learning to recognize numbers, colors and animals based on multimedia, and assess the feasibility and attractiveness of learning to recognize numbers, colors and animals. and not tested on student achievement and learning outcomes

Keywords: PAUD, Kindergarten, Learning, Animals and Numbers, Multimedia, Adobe Flash, Adobe Photoshop

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman di era globalisasi sekarang ini, sebuah media pembelajaran menggunakan flash dapat memberikan banyak manfaat bagi pengguna. Cara belajar siswa dahulu menggunakan media berupa buku-buku pelajaran. Dengan kemajuan zaman dan ditemukannya teknologi-teknologi yang mutakhir, belajar tidak hanya lagi menggunakan buku saja. Telah banyak cara belajar efektif, yang dapat membantu mempercepat penyerapan pembelajaran ke otak siswa. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran multimedia, yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif. Media pembelajaran ini bisa digunakan di berbagai instansi pembelajaran, seperti multimedia pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK). Dengan menggunakan media pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK), diharapkan dapat membantu tenaga pengajar untuk menyampaikan pelajaran kepada para siswa PAUD dan TK. Sehingga dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar, membuat gaya pengajaran lebih menarik, dan mengurangi kejenuhan siswa saat belajar. Dengan begitu siswa akan lebih senang untuk belajar dan dapat dengan mudah mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh para pengajar. Serta dapat membantu memperlancar pembelajaran di suatu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-Kanak (TK).

Saat ini di Papua, Kabupaten Nabire masih menggunakan buku paket dalam pengenalan angka, warna dan hewan belum menggunakan video animasi dalam pembelajaran tersebut, dengan pembelajaran pengenalan angka, warna dan hewan dalam bentuk video animasi ini sebagai sarana media pembelajaran anak usia dini dan taman kanak-kanak untuk memperoleh pembelajaran dan penyerapan materi oleh siswa secara efektif, mudah, dan efisien. Dengan memanfaatkan aplikasi yang diolah dengan menggunakan program multimedia *Adobe Flash Professional CS3*.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut: Bagaimana proses pembelajaran pengenalan angka, warna dan hewan berbasis multimedia?

Batasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu : Pengujian produk dibuat hanya untuk penilaian kelayakan serta kemenarikan pembelajaran pengenalan angka, warna dan hewan dan tidak diuji cobakan terhadap prestasi dan hasil belajar siswa didik.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah video animasi "**Pembelajaran Pengenalan Angka, Warna dan Hewan Berbasis Multimedia**" guna memudahkan bagi siswa didik untuk lebih memahami materi.

LANDASAN TEORI

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil-hasil penelitian terdahulu yang bisa dijadikan acuan dalam topik penelitian ini. Penelitian terdahulu telah dipilih sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini, sehingga diharapkan mampu menjelaskan maupun memberikan referensi bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Berikut dijelaskan beberapa penelitian terdahulu yang telah dipilih.

Anggia Erdi Pratiwi (2022), penelitian ini berupa jurnal yang memuat tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi “*adobe flash professional cs6*” untuk meningkatkan ketertarikan siswa smp negeri 1 kalibaru terhadap pembelajaran seni rupa. Sekolah menengah pertama (SMP) 1 Kalibaru yang berlokasi JL. Lapangan Gunung Trisno, Kecamatan Kalibaru, Kabupaten Banyuwangi hingga saat ini masih menggunakan Buku Modul Terpadu. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*)

Kusnita Yusmiarti (2020) penelitian ini berupa jurnal terdahulu yang memuat tentang animasi pembelajaran pada smp PGRI kota pagaralam berbasis adobe flash cs6. Informasi ini didapatkan dari hasil diskusi dengan salah satu guru yang mengajar di SMP PGRI Pagar Alam tersebut, siswa hanya bisa mendengarkan guru yang menjelaskan pembelajaran dengan media papan tulis.

Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin “*Medius*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sehingga, media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Selain itu, pembelajaran seharusnya berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik serta memberi ruang yang cukup kemandirian peserta didik sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik peserta didik.

Multimedia

Multimedia memiliki banyak arti dalam sebuah media pembelajaran. Munir berpendapat multimedia terdiri dari multi dan media. Kata multi berasal dari bahasa latin yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menghantarkan, menyampaikan dan membawa sebuah pesan atau informasi. Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai elemen informasi seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video yang dapat memperjelas tujuan yang hendak kita sampaikan (Wati, 2016:129).

Multimedia terdiri dari beberapa gabungan aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan animasi yang memiliki kemampuan untuk menampilkan secara jelas tujuan dari pembelajaran. Surjono (2017:3) menyatakan multimedia yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu sering disebut dengan multimedia pembelajaran.

Multimedia memiliki elemen-elemen yang dapat mendukung proses pembelajaran, elemen-elemen yang terdapat dalam multimedia seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dan interaktivitas memiliki pengaruh yang lebih besar dalam memberikan kemudahan bagi siswa dan guru untuk memahami materi pelajaran. Multimedia merupakan kombinasi teks, audio, video, grafik dan animasi yang digunakan sebagai alat untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif (Robin, Linda, 2001).

Besarnya peran multimedia dalam dunia pendidikan menjadikan multimedia sering digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, seorang pendidik akan merasa terbantu

jika adanya multimedia dalam proses pembelajaran. Selain itu, adanya multimedia dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan. Proses pembelajaran interaktif bisa menghidupkan motivasi belajar siswa untuk lebih aktif karena ketertarikannya pada multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan berupa teks, gambar, video, sound dan animasi (Darmawan, 2014:55). Multimedia memiliki kemampuan untuk mengembangkan alat indera dan menarik perhatian dan minat. Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa kemampuan manusia untuk mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% yang didengar dan bisa mencapai 50% - 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Hal ini menjadikan peran multimedia menjadi salah satu media yang dapat diandalkan dalam proses pembelajaran, disebabkan karena multimedia memiliki elemen-elemen yang lebih kompleks dibandingkan dengan media pembelajaran secara konvensional (Munir, 2015:6). Berbagai sumber tentang pengertian multimedia yang menyebutkan bahwa multimedia adalah kumpulan dari berbagai elemen media seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dan interaktif yang tersaji ke dalam satu media dan memiliki fungsi saling mendukung antara satu dengan yang lainnya sehingga dapat memberikan pengaruh dan rangsangan terhadap tujuan pembelajaran.

Berikut ini terdapat tiga jenis multimedia, yaitu:

- a. Multimedia interaktif Multimedia interaktif yaitu sebuah media yang dilengkapi oleh alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (siswa), sehingga pengguna (siswa) dapat memilih apa yang dikehendaki untuk dijalankan. Selain itu multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktivitas atau rancangan (Daryanto, 2013:51).
- b. Multimedia hiperaktif Pengertian multimedia hiperaktif yaitu media yang mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna (siswa) yang dapat menjalankannya. Bisa dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (link) yang bisa menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
- c. Multimedia linier Daryanto (2013:51) menyatakan multimedia linier yaitu suatu multimedia yang tidak dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia linier merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna (Wati, 2016:129). Sutopo (2012:128-129) menyatakan pengembangan multimedia dilakukan dengan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) berdasarkan 6 tahap, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution.
 - a. Concept (Konsep) adalah tujuan yang ingin dicapai dengan menentukan jenis aplikasi yang akan digunakan. Pada multimedia tahap ini merupakan tahap dimana perancang memutuskan jenis multimedia dan subjek yang akan dibuat.
 - b. Design (Desain atau Rancangan) yaitu proses yang menentukan secara rinci apa yang akan dikerjakan dalam proyek multimedia serta bagaimana akan disajikan. Tahap desain akan meliputi pembuatan storyboard, penulisan naskah dan struktur navigasi, dan beberapa langkah lainnya.
 - c. Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi) proses tahap ini semua data, video, audio, dan gambar yang digunakan untuk proyek dikumpulkan kedalam format digital yang sesuai. Dalam pengembangan multimedia, semua materi yang diperoleh akan digunakan pada tahap produksi, dimana semua scene bagi aplikasi multimedia ditentukan.

- d. Assembly (Penyusunan dan Pembuatan) yaitu proses tahap ini secara keseluruhan proyek dibuat dan dilakukan pemrograman untuk membangun aplikasi multimedia. Tahap ini dipakai authoring tool yang dilengkapi dengan kemampuan pemrograman dan emulator sebagai pengembangan multimedia yang dipakai pada perangkat mobil
- e. Testing (uji coba) yaitu tahap pengujian dimana aplikasi dijalankan dan diperiksa untuk memastikan bahwa pengembangan multimedia yang dikerjakan sesuai dengan apa yang telah didesain atau dirancang.
- f. Distribution (Menyebarkan Luaskan) yaitu tahap distribusi dimana aplikasi yang telah dibangun dan dikembangkan selanjutnya digandakan atau diperbanyak dan diberikan kepada pengguna. Pendistribusian dapat dilakukan dalam berbagai bentuk dan cara, seperti presentasi memakai proyektor, maupun dalam bentuk CD-ROM, situs web dan perangkat mobile.

Video Animasi

Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan gambar dan suara. Pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman katakata dan simbol-simbol sejenis. Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Media animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara sistematis sehingga bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar (manusia, hewan, tumbuhan, gedung dan sebagainya) serta tulisan teks. Video merupakan teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar yang bergerak atau sebuah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, serta memproses gambar bergerak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan dari berbagai objek yang disusun secara sistematis dan bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu.

Kelebihan Video Animasi

Kelebihan media animasi antara lain:

- a) Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
- b) Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh.
- c) Gambar serta warna warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik.
- d) Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
- e) Lebih komunikatif Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain. Informasi dengan membaca kadang-kadang sulit dimengerti. Selain itu, untuk membaca suatu informasi pendidik harus menyediakan waktu khusus yang sulit diperoleh karena kesibukan
- f) Mudah dibuat dan dimodifikasi.
- g) Mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.

Adobe Photoshop CS6

Menurut Munir (2013:15) “photoshop merupakan perangkat lunak aplikasi untuk desain atau perancangan foto atau gambar, atau yang disebut photo design and production tools. Adobe photoshop diperlukan dalam pengolahan foto dan pembuatan gambar untuk background dari suatu tampilan.” Menurut Prihantari (2013:51) menyatakan bahwa “adobe photoshop adalah salah satu perangkat lunak canggih yang dapat digunakan untuk membuat, menyunting dan memanipulasi tampilan termasuk mengoreksi warna dan memberikan efek tampilan atas sebuah gambar atau photo”. Sedangkan menurut Yudhiantoro (2007:8) “Adobe Photoshop adalah sebuah program untuk mengolah hasil foto yang paling baik saat ini dan diakui sebagai standart industri dalam bidang fotografi dan percetakan seluruh dunia”. Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa adobe photoshop merupakan salah satu perangkat lunak editor yang diciptakan untuk mendesain foto atau gambar serta pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek dalam bidang fotografi dan percetakan.

Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player.

Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama ActionScript yang muncul pertama kalinya pada Flash 5. Sebelum tahun 2005, Flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vektor bernama FutureSplash. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD Interaktif dan yang lainnya.

Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasiaplikasi web lainnya. Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas ActionScript, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV.

Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasi dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya. Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan.

Aplikasi Flash merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik.

Banyak fitur-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut.

Flash juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasiaplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug script. Dengan menggunakan Code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi ActionScript secara otomatis. Untuk memahami

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall*. Produk yang dirancang dalam penelitian ini adalah Pengenalan Hewan dan Angka Berwarna menggunakan software Adobe Flash CS6.b. Prosedur penelitian media pengenalan hewan dan berwarna berbasis multimedia memiliki beberapa tahap yaitu: Tahap analisis dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi pengenalan hewan dan angka berwarna berbasis multimedia interaktif. Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis beberapa hal antara lain: Data yang dikumpulkan berupa standar kompetensi. Hal ini dilakukan agar media yang dibuat tetap mengacu pada tujuan pembelajaran. Pengumpulan data tentang daya dukung dari penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

IMPLEMENTASI

Implementasi merupakan tahap dimana semua yang digambarkan dalam bab sebelumnya yaitu analisa dan perancangan, akan diterapkan berdasarkan perancangan yang dibangun dan sesuai kebutuhan yang akan dibuat.

Hasil Perancangan

Hasil dari desain yang dibuat adalah sebagai berikut :

Tampilan halaman intro

Dimulai dengan tampilan intro seperti animasi tulisan bisa bergerak dan hewan-hewan bergerak. Seperti pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tampilan Intro

Tampilan intro selanjutnya dengan tampilan loading sebagai tanda bahwa animasi pembelajaran akan di mulai di ikuti dengan backsound.

Tampilan Menu Awal

Tampilan menu awal dengan menampilkan latar belakang hutan, animasi hewan bergerak, tombol start sebagai tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya. Dan tombol exit untuk keluar dari media pembelajaran. Gambar 2



Gambar 2. Tampilan Menu awal

Tampilan Menu

Pada tampilan menu ini terdapat latar belakang hutan dan tombol-tombol untuk menuju ke animasi pengenalan hewan dan angka berwarna.

Ketika klik tombol hewan maka akan menuju ke halaman animasi hewan bergerak, begitu juga dengan tombol angka berwarna akan menuju ke tampilan animasi angka bergerak dengan teks yang menunjukkan warna dari gambar tersebut. Mesin object disini mouse sebagai pemeran utama dari animasi pembelajaran menjelaskan tentang pembelajaran. Terdapat pada gambar .3.



Gambar 3. Tampilan Menu

Tampilan Menu

Tampilan Animasi Hewan

Tampilan ini menunjukkan animasi hewan dimana animasi hewan tersebut akan muncul secara bergantian. Hewan yang akan muncul ada Sembilan hewan yang muncul secara bergantian. Terdapat pada gambar 4.



Gambar 4. Animasi Hewan Bergantian

Pada tampilan akhir animasi hewan bergantian, animasi hewan tersebut akan muncul bersamaan diakhir animasi dan akan muncul teks nama dari hewan tersebut. Ditampilan ini juga terdapat tombol navigasi back yang mana ketika diklik anak menuju kembali ke menu. Lihat pada gambar 5



Gambar 5 Animasi Hewan Muncul Bersamaan

Tampilan Animasi Angka Berwarna

Tampilan ini animasi angka yang berwarna akan bergerak dari luar layar dan masuk ke dalam latar belakang yang sudah diatur posisinya sehingga akan terlihat rapi. Pada tampilan ini juga terdapat teks dari angka tersebut yang menunjukkan teks warna dari angka tersebut. Angka ini berjumlah 1 sampai dengan angka 10. Pada tampilan ini juga terdapat tombol back yang fungsinya akan menuju kembali ke halaman menu. Dapat dilihat pada gambar 6.



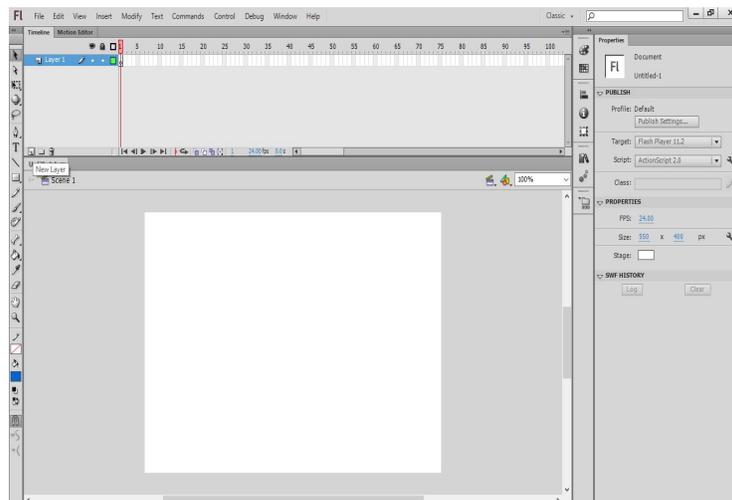
Gambar 6 Tampilan Animasi Angka Berwarna

Key Motion

Dalam tahap ini dari hasil gambar pada tahap layout, gambar tersebut akan dianimasikan atau bergerak dengan menggunakan key frame dan di antara key frame tersebut terdapat in between yang membuat gambar tersebut menjadi halus jika dianimasikan.

Cara menambahkan layar

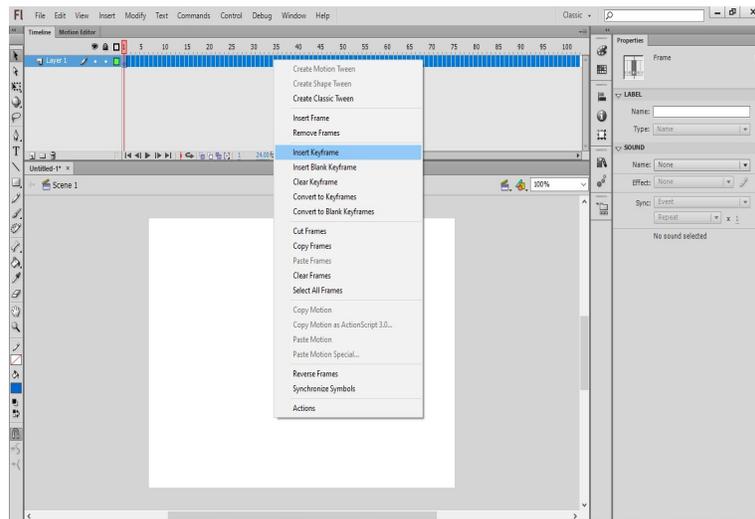
Klik Menu *New Layer* pada gambar 7.



Gambar 7. *New Layer*

Cara Membuat *keyframe*

Blog dan drag pada time line layer 1 kemudian insert keyframe



Gambar 8. Membuat *keyframe*

KESIMPULAN

Dari pembuatan video pembelajaran hewan, angka berwarna berbasis multimedia dapat di peroleh kesimpulan bahwa Media pembelajaran di dukung dengan aplikasi Adobe Flash dan Adobe Photoshop membantu proses pembelajaran pengenalan angka, warna dan hewan berbasis multimedia, dan penilaian kelayakan serta kemenarikan pembelajaran pengenalan angka, warna dan hewan dan tidak diuji cobakan terhadap prestasi dan hasil belajar siswa didik.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Madcoms : Animasi Cantik dengan Adobe Flash. Yogyakarta : Andi [2009].

Madcoms : Adobe Flash Profesional CS 5.5 untuk Pemula. Yogyakarta : Andi [2012].

Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press

Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi