



## Penggunaan Video Animasi Sebagai Sarana Edukasi Bagi Anak Di Dinas Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak

Ira Zulfa<sup>1</sup>, Richasanty Septima S<sup>2</sup>, Ainun Humaira<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Gajah Putih

[ira.zulfaa@gmail.com](mailto:ira.zulfaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [richasantyseptima@gmail.com](mailto:richasantyseptima@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstract.** Education is a conscious and planned effort to develop the potential of students to have spiritual strength, self-control, personality, intelligence, noble character, and necessary skills. Educational technology, especially multimedia such as animated videos, has great potential in improving the effectiveness of learning. However, in Central Aceh, the use of animated videos as a means of education in socialization activities is still limited. This research limits the focus to the use of animated videos as a means of education for children in the Family Planning, Women's Empowerment and Child Protection Office in Central Aceh. The problem formulation includes questions about the feasibility of using animated videos as a learning medium and their effectiveness in socialization activities in villages. The purpose of this study was to evaluate the feasibility of using animated videos as a learning medium and measure their effectiveness in socialization activities in Central Aceh villages. The results of the study are expected to provide new insights on the use of animated videos in the context of education in Central Aceh, as well as provide recommendations for the Family Planning, Women's Empowerment and Child Protection Office to improve the quality of socialization through innovative learning media.

**Keywords:** Animated video learning, Use of technology in education, Multimedia educational facilities, Child protection and education

**Abstrak.** Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan. Teknologi pendidikan, khususnya multimedia seperti video animasi, memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun, di Aceh Tengah, penggunaan video animasi sebagai sarana edukasi dalam kegiatan sosialisasi masih terbatas. Penelitian ini membatasi fokus pada Penggunaan Video Animasi Sebagai Sarana Edukasi Bagi Anak Di Dinas Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak di Aceh Tengah. Rumusan masalah mencakup pertanyaan tentang kelayakan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dan keefektifannya dalam kegiatan sosialisasi di desa-desa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dan mengukur keefektifannya dalam kegiatan sosialisasi di desa-desa Aceh Tengah. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang penggunaan video animasi dalam konteks pendidikan di Aceh Tengah, serta memberikan rekomendasi bagi pihak Dinas Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak untuk meningkatkan kualitas sosialisasi melalui media pembelajaran yang inovatif.

**Kata kunci:** Video animasi pembelajaran, Penggunaan teknologi dalam pendidikan, Sarana edukasi multimedia, Perlindungan anak dan pendidikan

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat ( dalam UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 ). Menurut Sujana (2019, p. 29) mengatakan “Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi

yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan; anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiakan manusia.” Adapun pengertian lain yaitu pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (never ending proces), sehingga dapat menghasilkan yang berkesinambungan, yang diperlihatkan pada manusia masa depan, yang berpedoman nilai-nilai budaya dan pancasila. Beberapa definisi pendidikan tersebut memberikan batasan yang cukup jelas tentang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat (dalam Mahadewi 2014:9).

Perkembangan teknologi di masyarakat telah mempengaruhi peradaban yang besar bagi masyarakat , salah satunya terhadap pembelajaran dan cara penyampaian materi dalam proses belajar mengajar yang sebahagiannya bergantung pada multimedia, bukan hanya saat disekolah tapi juga saat bersosialisasi. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi (Darmawan, Setiawati, Supriadie, & Alinawati, 2016). Menurut Kunting, Budiwati & Budiawan (2017), Multimedia dalam hal mengirim dan menerima informasi dapat dilakukan secara lebih efektif dan lebih mudah dipahami. Menurut Nugraha, Video dan Animasi dapat dicampur menjadi satu media yang menarik (2017).Jadi, didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan animasi dapat membantu murid agar tidak mudah bosan dalam belajar.

Video Animasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pelajaran yang disampaikan dan juga berdampak pada peningkatan hasil belajar anak, dikarenakan saat proses belajar dan mengajar, perhatian dan fokus anak lebih tertarik ke media yang digunakan. Sehingga, dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam belajar. Namun, video pembelajaran animasi masih belum dimanfaatkan dalam pembelajaran dan kegiatan sosialisasi di Aceh Tengah, Kegiatan partisipasi anak adalah kegiatan yang diselenggarakan oleh dinas KBP3A di aceh tengah. Selama ini, Kegiatan sosialisasi partisipasi anak di aceh tengah masih dilakukan secara lisan ataupun lewat kegiatan sosialisasi dalam bentuk powerpoint. Pihak KBP3A ingin mengubah kegiatan sosialisasi yang dilakukan di desa – desa yang ada di Aceh Tengah agar menjadi lebih kreatif juga lebih menarik.

## **2. LANDASAN TEORI**

### **a. Kajian Teori**

Penelitian ini didasarkan pada kajian teori yang mendalam mengenai konsep

penggunaan teknologi multimedia, khususnya video animasi, dalam pendidikan anak.

### **Perancangan**

Perancangan adalah Proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Adiguna et al., 2018).

### **Animasi**

Animasi merupakan gambar bergerak, yang saat ini sudah banyak memanfaatkan komputerisasi dalam proses penciptaanya. Seiring perkembangan zaman, meningkat pula cara untuk menciptakan sebuah animasi, baik secara konvensional maupun secara digital, dan jenis animasi yang ada juga semakin bertambah (Putra, 2019).

### **Storyboard**

*Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai naskah, *storyboard* dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita (Nelly dan Irwan, 2012)

## **3. PERANCANGAN SISTEM**

Sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi dan saling melengkapi satu sama lain dalam tujuan yang sama untuk membentuk suatu struktur yang terintegritas. Jadi, perancangan sistem adalah proses perancangan untuk merancang suatu sistem baru atau memperbaiki suatu sistem yang telah ada sehingga sistem tersebut menjadi lebih baik dan biasanya proses ini terdiri dari proses merancang input, output dan file. Pada saat membuat sebuah sistem yang akan digunakan pada suatu perusahaan, setiap pengembang aplikasi diharuskan membuat sebuah rancangan dari sistem yang ingin dibuat. Rancangan ini bertujuan untuk memberi gambaran umum dari sistem yang akan berjalan nantinya.

### **A. Algoritma Alur Kerja System**

Animasi ini dibuat untuk diimplementasikan pada PC dengan sistem operasi Windows. Dalam tahap ini animasi belum dibuat, tetapi menyiapkan apa saja yang dibutuhkan yang sudah direncanakan dalam pembuatan Animasi 3 Dimensi partisipasi anak. Berikut rincian animasi yang akan di rancang:

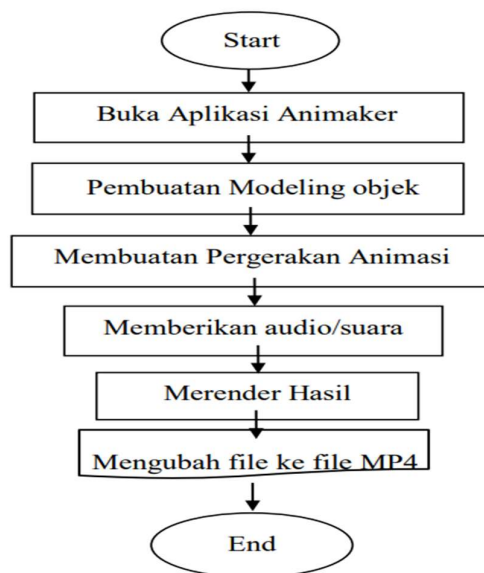
#### a) Menentukan ide cerita.

1. Ide berdasarkan imajinasi penulis mengenai hal-hal yang sering terlihat dalam kehidupan sehari-hari.

2. Menyusun uraian materi multimedia interaktif.
- b) Menentukan tema cerita
1. Tema cerita dalam perancangan animasi partisipasi anak adalah peran anak dalam berkolaborasi.
- c) Storyboard.
1. Storyboard digunakan untuk menggambarkan deskripsi tiap scene dengan mencantumkan semua objek multimedia.

## **B. Flowchart**

Bagan alir (flowchart) digunakan untuk menjelaskan prosedur jelas dan ringkas terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi pada waktu akan menggambarkan suatu bagan alir dan analisis sistem. Berikut Flowchart dari sistem video animasi :



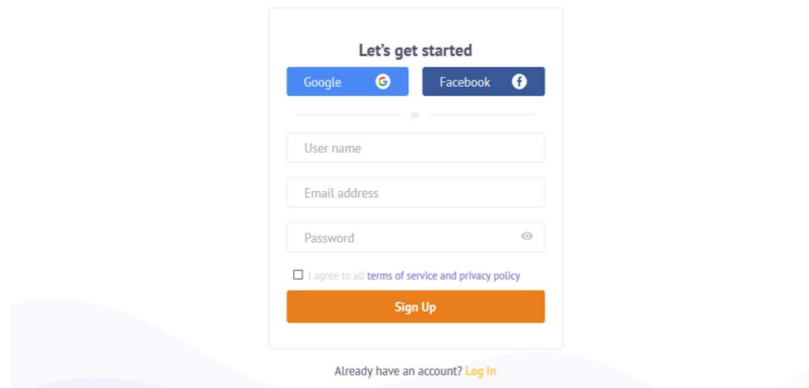
**Gambar 3.1** Flowchart sistem animasi

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Desain Perancangan System**

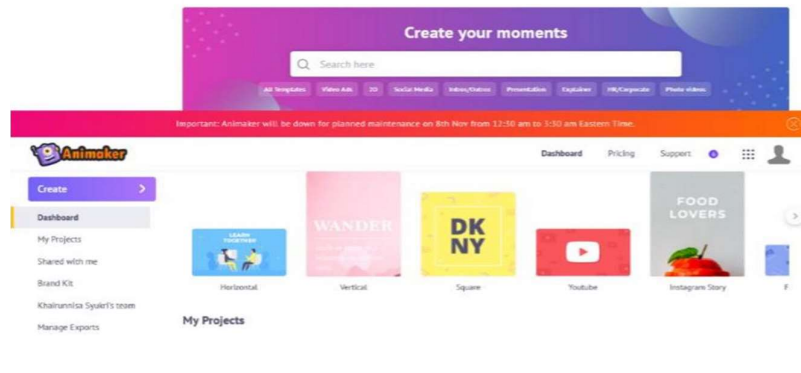
Langkah-Langkah Membuat Video Animasi Berbasis Animaker

- a) Buka aplikasi menggunakan website di <https://www.animaker.com>
- b) Kemudian daftar menggunakan nama lengkap, e-mail dan password



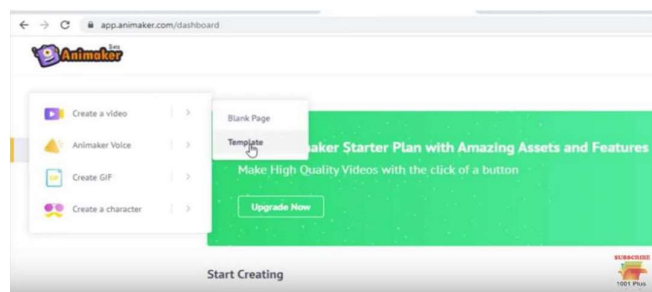
Gambar 4.1 Tampilan halaman *Sign Up Animaker*

c) Setelah *Log In* akan tampil menu untuk membuat animasi



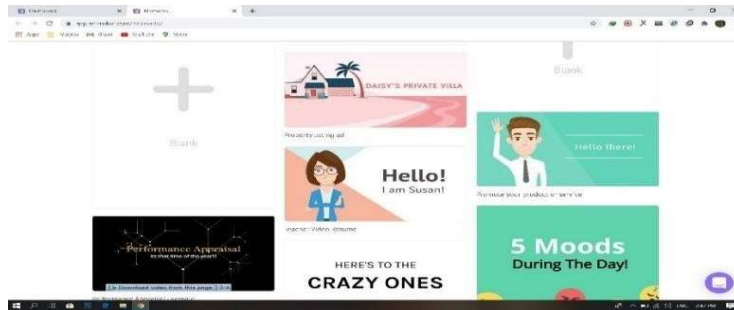
Gambar 4.2 Tampilan membuat animasi

d) Kemudian klik create a video dan muncul dua pilihan, blank page dan template



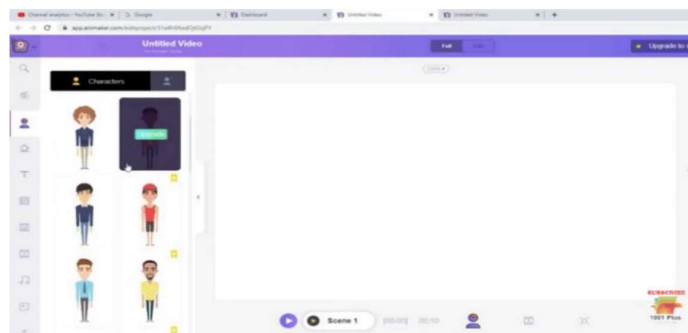
Gambar 4.3 Tampilan *Create a Video*

- e) Klik *Blank Page*, dan muncul tampilan sebagai berikut



Gambar 4.4 Tampilan sebelum *blank page*

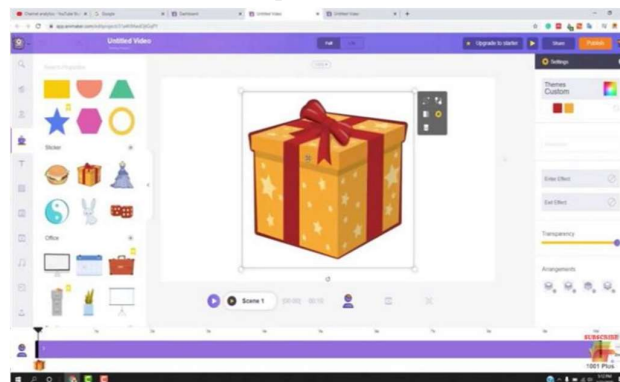
- f) Dalam video ini saya memilih *Blank Page* sebagai tahap awal untuk membuat animasi dan memilih karakter yang disediakan



Gambar 4.5 Tampilan awal *blank page*

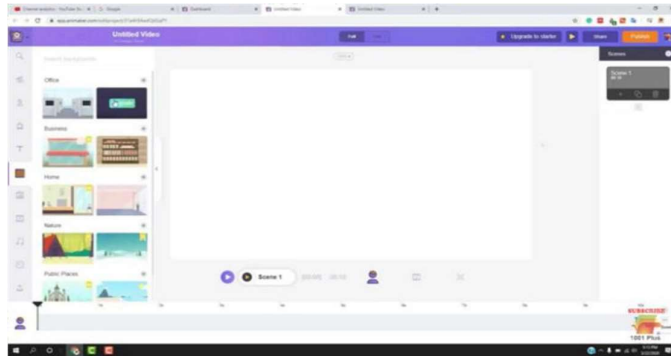
- g) Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat panel fitur untuk memasukkan gambar, teks, *background*, *suara* dan lain sebagainya sesuai kebutuhan

Gambar 4.6 Tampilan fitur *animaker*



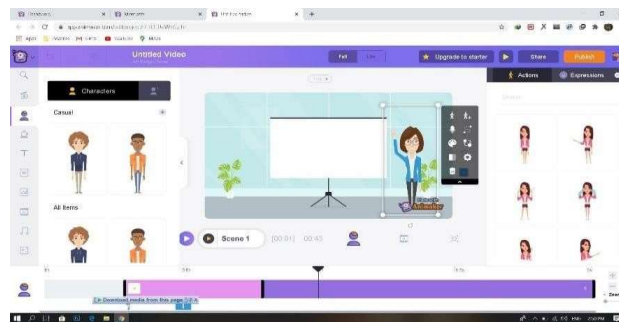
Gambar 4.6 Tampilan fitur *animaker*

- h) Pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat *slide* yang sudah di buat menambah *slide* baru atau menghapus *slide* yang tidak digunakan



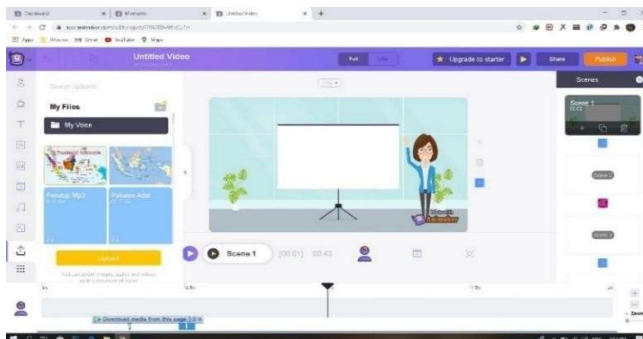
Gambar 4.7 Tampilan panel slide

- i) Kemudian memilih karakter dan membuat animasi sesuai dengan kreatifitas dan kebutuhan



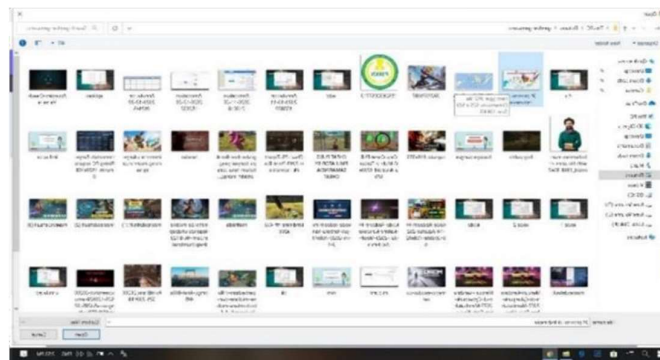
Gambar 4.8 Tampilan fitur karakter

- j) Proses memasukkan gambar peta ke dalam *scene*



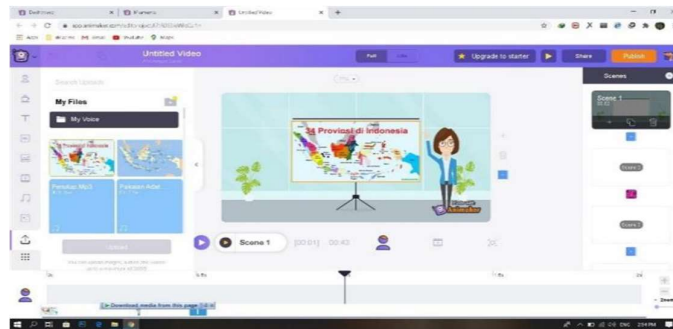
Gambar 4.9 Tampilan scene untuk gambar peta

k) Kemudian memilih gambar untuk dimasukkan kedalam *scene*



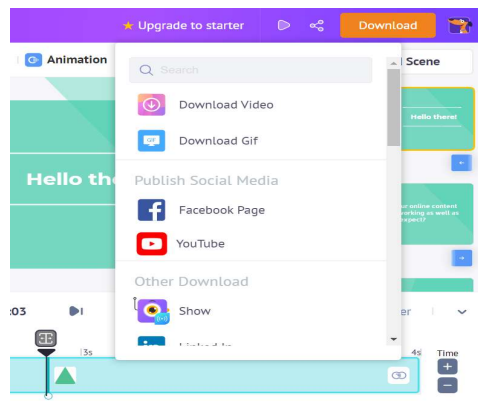
Gambar 4.10 Tampilan folder Penyimpanan Gambar

l) Setelah gambar peta di tambahkan kedalam *scene*



Gambar 4.11 Tampilan gambar peta

m) Setelah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol export, kemudian tampil menu EXPORT OPTIONS. Kemudian pilih fitur yang akan digunakan yaitu Download MP4 atau unggah ke youtube.



Gambar 4.12 Tampilan fitur download

## Implementasi Video Pembelajaran edukasi Anak



**Gambar 4.13** Media Pembelajaran Video Animasi Literasi Bahasa untuk Anak



**Gambar 4.14** Seorang anak menggunakan media pembelajaran video animasi



**Gambar 4.15** Video Pembelajaran



**Gambar 4.16** Belajar melalui media Video Pembelajaran

## 5. KESIMPULAN

Pendidikan memegang peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan. Teknologi pendidikan, khususnya multimedia seperti video animasi, telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar anak-anak dengan menarik perhatian mereka. Namun, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran masih terbatas dalam kegiatan pendidikan dan sosialisasi di Aceh Tengah. Partisipasi anak dalam kegiatan sosialisasi oleh Dinas Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan, dan Perlindungan Anak di wilayah tersebut masih dilakukan secara konvensional, tanpa memanfaatkan potensi media pembelajaran yang inovatif seperti video animasi. Oleh karena itu, diperlukan perancangan sistem yang matang dalam merancang animasi partisipasi anak untuk memastikan bahwa sistem yang akan diimplementasikan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pengembangan dan implementasi video animasi sebagai sarana edukasi bagi anak-anak di Aceh Tengah dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sosialisasi di wilayah tersebut.

## REFERENSI

- Adiguna, A. R., Saputra Chandra, M., & Pradana, F. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. *Pengantar Sistem Informasi*, 2(2), 612–621. <https://doi.org/10.1016/j.humimm.2008.04.008>
- Putra. (2019). Pemanfaatan Animasi Promosi Dalam Media Youtube. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 259–265. <https://cashbac.com>
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume 4, No. 1, hlm.29–39.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2017). Penggunaan

Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia*, 15(2), 630-644.

- Kunting, B. W., Budiwati, S. D., & Budiawan, R. (2017). Aplikasi Berbasis Multimedia Pembelajaran Tentang Bumi Kelas X Pada Sekolah Menengah Atas (sma) Patra Dharma Balikpapan. *eProceedings of Applied Science*, 3(3).
- Nelly Indriani dan IrwanSetiawan, 2012, Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo, *KOMPUTA*, Vol 1, No.2, TeknikInformatika UNIKOM, Bandung.