

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF MASA PENGENALAN LINGKUNGAN SEKOLAH PADA YAYASAN AL-HUSNA BEKASI

Gita Mawar Ningrum, Indah Ariyati, Nuraeni Herlinawati

Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat,

Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450, Indonesia

gitaaamawarningrum@gmail.com

ABSTRAK

Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) merupakan kegiatan awal yang wajib diikuti oleh siswa baru untuk mengenal sarana prasarana, cara belajar, serta pembinaan kultur sekolah. Di RA Al-Husna Bekasi, kegiatan MPLS masih dilakukan secara manual melalui penjelasan langsung dari guru, yang dirasa kurang menarik bagi anak-anak usia dini. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran berupa animasi interaktif yang menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media animasi interaktif guna mendukung proses MPLS yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, serta meningkatkan minat belajar siswa. Metode yang digunakan dalam pengembangan animasi ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahap: konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Hasil dari rancangan ini berupa media animasi interaktif yang memuat pengenalan guru, adab5S, aturan sekolah, lingkungan sekolah, kegiatan sekolah, pembelajaran dan quiz. Media ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa RA Al-Husna.

Kata kunci : *Animasi Interaktif, MPLS, RA Al-Husna, Multimedia Development Life Cycle, Pembelajaran Anak Usia Dini.*

1. PENDAHULUAN

Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah merupakan kegiatan wajib yang harus diikuti oleh siswa baru pada awal tahun ajaran, untuk pengenalan sarana dan prasarana sekolah, cara belajar, penanaman konsep pengenalan diri, dan pembinaan awal kultur sekolah. Selain itu, dapat membantu siswa beradaptasi, membangun rasa nyaman dan mengembangkan interaksi terhadap satu sama lain [1]. Yayasan Al-Husna mempunyai sekolah jenjang RA berstatus Swasta yang berada di wilayah kecamatan Tarumajaya, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Kegiatan pengenalan lingkungan sekolah di RA Al-Husna dilakukan selama 3 hari dan diisi dengan kegiatan yang dirancang untuk merangsang perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional siswa [2]. Namun, proses pengenalan masa lingkungan sekolah di RA Al-Husna selama ini masih disampaikan secara langsung dengan mendengarkan penjelasan dari para guru. Kegiatan tersebut dirasa kurang efektif dan kurang menarik perhatian siswa sehingga dibutuhkan konsep berupa animasi interaktif.

Media animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut [3], animasi mampu menyampaikan informasi informasi dengan lebih menarik melalui kombinasi gerak, suara dan warna yang memiliki kesan realistic. Hal ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep serta membantu siswa belajar dengan baik dan benar. Menurut penelitian terbaru [4] menunjukkan bahwa penggunaan animasi interaktif dalam pembelajaran PAUD terbukti efektif

meningkatkan perhatian, pemahaman dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar. Anak-anak cenderung lebih fokus dan antusias saat menggunakan media visual dinamis dibandingkan dengan metode yang dijelaskan secara langsung.

Menurut [5], “Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di RA Hasanussolihah Tangerang”. Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia Pendidikan, termasuk pada Pendidikan anak usia dini (PAUD).

Menurut [6], “Bentuk Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Anak Pada Satuan Paud”. Model pembelajaran anak usia dini (PAUD) terus mengalami perkembangan dengan pendekatan yang lebih kontekstual, sistematis dan sesuai dengan kebutuhan tumbuh kembang anak.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi Interaktif

Animasi merupakan kumpulan gambar yang disusun secara berurutan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, animasi tidak hanya menampilkan visual yang menarik tetapi juga menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, suara dan fitur interaktivitas. Animasi dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi yang menarik perhatian siswa. Dengan adanya fitur interaktivitas, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran misalnya dengan mengklik objek atau menjawab pertanyaan [7].

2.2. Perancangan Animasi Interaktif

Perancangan animasi interaktif masa pengenalan lingkungan sekolah merupakan proses menciptakan media visual bergerak yang dapat mengimbu siswa baru untuk belajar dan mengenal lingkungan sekolah dengan cara yang menarik melalui video pengenalan lingkungan sekolah. Proses ini melibatkan tahapan perencanaan, pembuatan konsep cerita, perancangan karakter, pengaturan latar, serta penambahan elemen interaktif seperti tombol navigasi, suara, dan efek animasi.

2.3. Adobe Animate

Adobe animate merupakan pengembangan dari aplikasi *Adobe Flash* yang termasuk dari bagian multimedia. *Adobe animate* merupakan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat animasi yang berbasis grafik vector. Tujuan penggunaan *Adobe animate* yaitu dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang interaktif bagi siswa di sekolah. Selain itu, perangkat lunak ini menyediakan berbagai fitur seperti *timeline*, *motion tween*, *layer* serta integrasi audio dan video yang memungkinkan pembuatan animasi menjadi lebih dinamis dan menarik [8].

2.4. Audacity

Audacity merupakan perangkat lunak pengedit audio digital yang bersifat sumber terbuka dan mudah digunakan oleh berbagai kalangan. Aplikasi ini dilengkapi dengan beragam menu dan alat yang memungkinkan pengguna untuk mengedit lagu maupun rekaman audio seperti memotong, menyalin, menggabungkan, serta menambahkan efek suara [9].

2.5. Storyboard

Storyboard merupakan rangkaian gambar atau ilustrasi yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan alur cerita, menjelaskan adegan, serta merencanakan visual dan perilaku objek dalam suatu produksi multimedia yang berfungsi sebagai panduan utama dalam proses pembuatan animasi maupun video interaktif [10].

2.6. State Transition

State Transition Diagram merupakan *modelling tool* yang menggambarkan sifat ketergantungan terhadap suatu sistem *real time* dan tampilan antarmuka pada *online system* yang berfungsi menunjukkan bagaimana suatu sistem berpindah dari satu keadaan ke keadaan lainnya berdasarkan kejadian atau aksi tertentu. Selain itu, *State transition diagram* sering digunakan dalam tahap perancangan perangkat lunak untuk memastikan logika alur kerja sistem berjalan secara konsisten dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [10].

2.7. White Box

White Box merupakan metode pengujian yang dilakukan dengan menganalisis dan menguji langsung

kode program untuk mengetahui apakah terdapat kesalahan atau tidak dalam logika dan alur program. Pengujian ini berfokus pada struktur internal sistem seperti jalur logika, pernyataan, kondisi dan aliran data. Tujuannya adalah memastikan bahwa setiap fungsi bekerja sesuai dengan algoritma yang dirancang serta mendeteksi kesalahan tersembunyi yang tidak terlihat dari sisi pengguna [11].

2.8. Black Box

Black Box merupakan metode untuk menguji fungsionalitas aplikasi berdasarkan tampilan dan kinerja sistem tanpa memperhatikan struktur kode, dengan tujuan menemukan kesalahan melalui pengujian input dan output. Pengujian ini berfokus pada hasil keluaran yang dihasilkan dari setiap proses yang diberikan, bukan pada cara sistem memproses data di dalamnya. Tujuannya untuk memastikan bahwa aplikasi atau sistem berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditetapkan tanpa memeriksa struktur internal kode [12].

2.9. Flowchart

Flowchart merupakan diagram yang menggambarkan urutan atau aliran logis dari suatu program atau prosedur dalam sistem. Diagram ini menggunakan simbol-simbol grafis seperti persegi panjang, belah ketupat dan panah untuk merepresentasikan proses, keputusan, serta aliran data. *Flowchart* membantu dalam memahami, menganalisis dan mendokumentasikan langkah-langkah kerja suatu program agar lebih mudah dipahami oleh pengembang maupun pengguna [13].

2.10. Penelitian Terkait

Manajemen Masa Pengenalan Lingkungan (MPLS) Terhadap Penyesuaian Diri Siswa Di SD Negeri 1 Nisam Antara. Aplikasi pembelajaran berbasis digital bertujuan sebagai media pembelajaran dalam mengenal dan mempelajari lingkungan sekolah dengan cara yang menarik [14].

Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Untuk Mengajarkan Perilaku Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Penggunaan animasi interaktif dapat membantu dalam pembelajaran yang lebih inovatif, efektif dan efisien. Selain itu, diharapkan dapat membantu para pengguna untuk lebih memahami mengenal lingkungan sekolah terutama untuk usia dini dengan fasilitas yang ada dalam animasi dalam bentuk gambar, suara dan *quiz* untuk evaluasi sejauh mana mereka memahami dengan materi yang disampaikan oleh moderator [15].

Penerapan Video Animasi Interaktif Untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Keagamaan Pada Anak. Dengan media animasi interaktif siswa tidak merasa bosan lagi dalam kegiatan pengenalan lingkungan sekolah. Siswa lebih mudah dan lebih cepat dalam menghafal guru, adab, lingkungan sekolah, aturan sekolah dan kegiatan, serta guru lebih fokus dalam belajar mengajar [16].

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan minat belajar, daya ingat dan pemahaman konsep pada anak-anak. Namun, hingga saat ini teknologi dalam lembaga PAUD masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, keterampilan guru serta keterlibatan orang tua.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini menggunakan metode Kualitatif. Terdapat tiga metode yang digunakan yaitu sebagai berikut: [17]

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dengan objek yang diteliti. Penulis melakukan Riset di RA Al-Husna Bekasi untuk meneliti sistem Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah yang ada pada sekolah tersebut.

b. Wawancara

Penulis melakukan persiapan pertanyaan, meminta persetujuan, mengajukan pertanyaan mengenai kebutuhan dan harapan terhadap animasi, mencatat atau merekam jawaban, serta mengobservasi kondisi sekolah untuk mendukung hasil wawancara.

c. Studi Pustaka

Untuk melengkapi data yang dibutuhkan dalam penulisan ini, penulis melakukan pencarian, pembacaan dan penggunaan jurnal serta buku yang berhubungan dengan objek penelitian yang bisa menunjang data dan informasi penulisan.

3.2. Model Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).



Gambar 1. Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

Terdapat beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

a. *Concept*

Tahap ini penulis merancang pembuatan desain awal animasi interaktif yang akan dibuat dan dikembangkan.

b. *Design*

Penulis membuat dan mengembangkan *design* animasi interaktif dengan menjelaskan secara lengkap dari tujuan animasi interaktif tersebut.

c. *Material Collecting*

Penulis melakukan pengumpulan data yang akan dibutuhkan dalam pembuatan dan pengembangan animasi interaktif mengenai materi yang akan disampaikan.

d. *Assembly*

Penulis mulai menyatukan semua materi serta file animasi interaktif yang telah diperoleh dan disusun sesuai desain menggunakan *Adobe animate*.

e. *Testing*

Penulis melakukan pengujian dengan menjalankan hasil animasi interaktif. Pengujian ini bermaksud untuk melakukan pengujian fungsi di setiap proses hasil animasi interaktif.

f. *Distribution*

Penulis melakukan presentasi kepada siswa RA Al-Husna dan melakukan penyebaran video animasi interaktif kepada pihak sekolah untuk memperkenalkan animasi interaktif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari rancangan ini berupa animasi interaktif Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) yang memuat pengenalan guru, adab 5S, aturan sekolah, lingkungan sekolah, kegiatan sekolah, pembelajaran dan quiz untuk membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengenal lingkungan sekolah.

4.1. *Concept*

Perancangan animasi interaktif ini dimulai dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan sekolah dalam menyusun animasi interaktif untuk kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan (MPLS) yaitu:

- Dengan membuat fitur yang fungsional dalam animasi interaktif tersebut, seperti menu interaktif, tombol navigasi, efek suara, narasi dan animasi pendukung.
- Membuat kualitas sistem bagaimana kinerja yang di dapatkan dalam animasi tersebut, seperti *user friendly*, respons cepat dan tidak lag, desain menarik dan edukatif.
- Membuat materi yang di perlukan untuk memperkenalkan lingkungan sekolah yang edukatif seperti pengenalan guru-guru di sekolah, pengenalan adab 5s, pengenalan aturan sekolah, pengenalan area lingkungan sekolah, pengenalan kegiatan di sekolah, dan pengenalan pembelajaran yang menarik untuk di pelajari oleh anak-anak.

4.2. Design

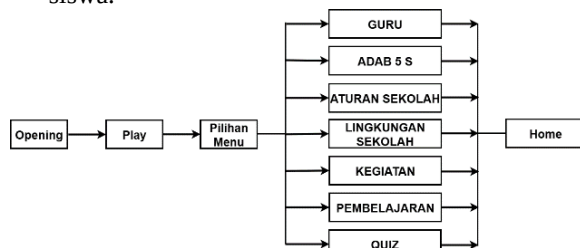
Berikut ini adalah gambaran *storyboard* dari animasi interaktif Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) yang dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. *Storyboard* Pilihan Menu

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Pada <i>frame</i> ini berisi tampilan menu utama yang terdiri dari beberapa pilihan, yaitu Menu Guru, Menu Adab 5S, Menu Kegiatan, Menu Aturan Sekolah, Menu Lingkungan Sekolah, Menu Pembelajaran <i>quiz</i> dan tombol <i>Home</i> sebagai navigasi kembali ke halaman <i>opening</i> .		<i>Music:</i> Pilihan Menu- <i>frame10.mp3</i> musik.mp3

Pada *frame* ini berisi tampilan menu utama yang terdiri dari beberapa pilihan, yaitu:

- Menu guru: yang berisikan pengenalan guru di sekolah RA Al-Husna.
- Menu Adab 5S: mengajarkan tentang adab di lingkungan sekolah RA Al-Husna.
- Menu Aturan Sekolah: yang berisikan tata tertib aturan sekolah RA Al-Husna.
- Menu Lingkungan Sekolah: yang berisikan pengenalan area lingkungan sekolah RA Al-Husna.
- Menu Kegiatan: yang berisikan tentang aktivitas yang berjalan di sekolah RA Al-Husna.
- Menu Pembelajaran: yang berisikan kegiatan belajar di kelas.
- Menu *Quiz*: yang bersikan latihan daya ingat siswa.



Gambar 2. *State Transition Diagram* Pilihan Menu

Pada gambar ini berisi alur dari Pilihan Menu yaitu:

- Pada bagian halaman *opening* klik *button play* untuk menampilkan Pilihan Menu.
- Pada halaman Pilihan Menu, kita dapat memilih menu yang mau kita lihat.
- Setelah sudah selesai, jika kita ingin keluar dari halaman Pilihan Menu, kita klik *button home* untuk kembali ke halaman *opening*.

4.3. Material Collecting

Berikut merupakan perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk merancang animasi interaktif Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) ini, yaitu menggunakan:

- Sistem operasi *OS Microsoft Windows 10 Version 22H2*.
- Adobe Animate 2024* sebagai software utama dalam merancang animasi interaktif ini.
- Auda City* digunakan untuk mengedit *backsound* dan suara yang dibutuhkan oleh animasi interaktif.

4.4. Assembly

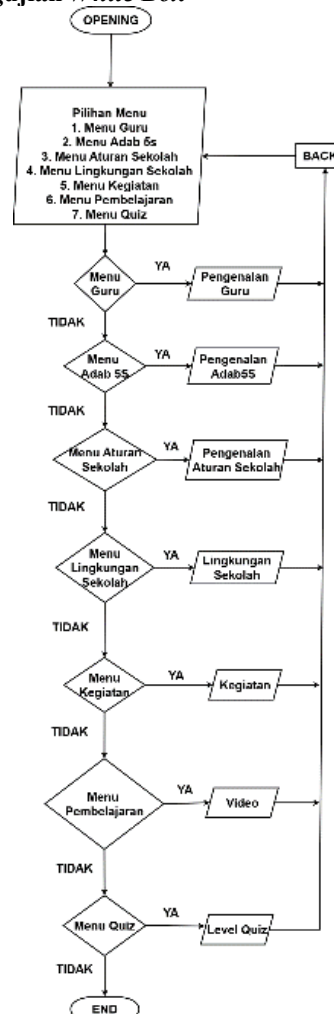
1. Listing Program Opening

```
import flash.events.MouseEvent;
stop();
buttonPlay.addEventListener(MouseEvent.CLICK, pindahFrame10);
function pindahFrame10(e:MouseEvent):void{
    gotoAndStop(10);
}
```

2. Listing Program Pilihan Menu

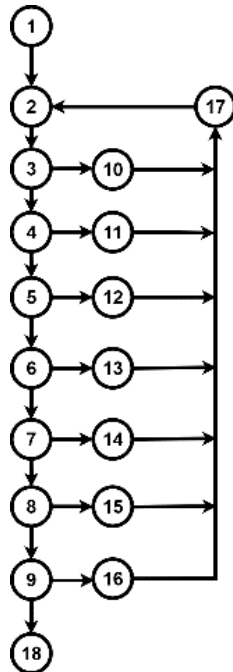
```
suara_hidup.gotoAndStop(10);
background.gotoAndStop(1);
tombol_home.addEventListener(MouseEvent.CLICK, tombol_home1);
function tombol_home1(event:MouseEvent):void{
    MovieClip(root).gotoAndStop(1,"home");
}
```

4.5. Pengujian White Box



Gambar 3. Bagan Alir Animasi Interaktif

Yang dimaksud Metode White Box adalah suatu Metode desain test case yang menggunakan struktur kontrol desain prosedural untuk memperoleh test case. Dibawah ini merupakan gambar bagan alir dan grafik alir animasi interaktif Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS):



Gambar 4. Grafik Alir Animasi Interaktif

Kompleksitas siklomatis (pengukuran kuantitatif terhadap kompleksitas logis suatu program) dari grafik alir dapat diperoleh dengan perhitungan:

$$V(G) = E - N + 2 \quad (1)$$

Dimana:

E = Jumlah edge grafik alir yang ditandai dengan gambar panah.

N = Jumlah simpul grafik alir yang ditandai dengan gambar lingkaran.

Sehingga kompleksitas siklomatisnya

$$V(G) = 24 - 18 + 2 = 8$$

Basis set yang dihasilkan dari jalur *independent* secara linier adalah jalur sebagai berikut:

1-2-3-4-5-6-7-8-9

1-2-3-10-17-2-18

1-2-3-4-11-17-2-18

1-2-3-4-5-12-17-2-18

1-2-3-4-5-6-13-17-2-18

1-2-3-4-5-6-7-14-17-2-18

1-2-3-4-5-6-7-8-15-17-2-18

1-2-3-4-5-6-7-8-9-16-17-2-18

Ketika animasi dijalankan, maka terlihat bahwa salah satu basis set yang dihasilkan adalah $1-2-3-4-5-6-7-8-9-16-17-2-18$ dan terlihat bahwa simpul telah di eksekusi satu kali.

Berdasarkan pengamatan ketentuan tersebut dari segi kelayakan *software*, sistem ini telah memenuhi syarat. Adapun untuk menu *quiz*, alur jalannya sama dengan menu lainnya, hanya berubah pada isi halaman yang ditampilkan, menu lain mengarah ke halaman pengenalan, sedangkan menu *quiz* mengarah ke halaman level *quiz*. Jadi dapat dikatakan bahwa hasil pengujian untuk menu *quiz* juga telah memenuhi syarat.

4.6. Pengujian *Black Box*

Dalam pengujian berikutnya dilakukan untuk memastikan bahwa suatu *event* atau masukan akan menjalankan proses yang tepat dan menghasilkan *output* sesuai dengan rancangan yang dibuat.

Tabel 2. Pengujian *Black Box*

INPUT/ EVENT	PROSES	OUT PUT	HASIL PENG UJIAN
Tombol Play	<pre>on (proses)import flash.events.MouseEvent; stop(); buttonPlay.addEventListener (MouseEvent.CLICK, pindahFrame10); function pindahFrame10(e:Mouse Event):void{ gotoAndStop(10); }</pre>	Menam pilkan Pilihan Menu	Sesuai

4.7. Distribution



Gambar 5. Rancangan *User Interface* Pilihan Menu

Dari gambar 5 tersebut, dapat dilihat:

- Terdapat *button* X untuk keluar dari animasi dan *button* menu pada halaman *opening* untuk menampilkan halaman menu music, profile pembuat animasi, struktur R.A, struktur Yayasan, profil sekolah, staff sekolah.
- Terdapat *button play* pada halaman *opening* untuk masuk ke halaman pilihan menu.

Dari gambar 6 tersebut, dapat dilihat:

- Terdapat *button home* pada halaman pilihan menu untuk kembali ke halaman *opening*
- Terdapat 7 menu interaktif pada halaman tersebut.



Gambar 6. Rancangan User Interface Pilihan Menu



Gambar 7. Rancangan User Interface Menu Guru

Dari gambar 7 tersebut, dapat dilihat:

- Terdapat *button prev* dan *button next* pada halaman menu guru untuk menampilkan halaman sebelumnya atau halaman berikutnya.
- Terdapat *button back* pada halaman menu guru untuk kembali ke halaman pilihan menu.



Gambar 8. Rancangan User Interface Menu Adab 5S

Dari gambar 8 tersebut, dapat dilihat:

- Terdapat *button prev* dan *button next* pada halaman menu adab 5s untuk menampilkan halaman sebelumnya atau halaman berikutnya.
- Terdapat *button back* pada halaman menu adab 5s untuk kembali ke halaman pilihan menu.
- Terdapat lagu untuk anak-anak untuk mengajak senyum, salam, sapa, sopan, santun.



Gambar 9. Rancangan User Interface Menu Aturan Sekolah

Dari gambar 9 tersebut, dapat dilihat:

- Terdapat *button prev* dan *button next* pada halaman menu aturan sekolah untuk menampilkan halaman sebelumnya atau halaman berikutnya.
- Terdapat *button back* pada halaman menu aturan sekolah untuk kembali ke halaman pilihan menu.



Gambar 10. Rancangan User Interface Menu Lingkungan Sekolah

Dari gambar 10 tersebut, dapat dilihat:

- Terdapat *button prev* dan *button next* pada halaman menu lingkungan sekolah untuk menampilkan halaman sebelumnya atau halaman berikutnya.
- Terdapat *button back* pada halaman menu lingkungan sekolah untuk kembali ke halaman pilihan menu.



Gambar 11. Rancangan User Interface Menu Kegiatan

Dari grafik pada gambar 11, dapat dilihat:

- Terdapat *button prev* dan *button next* pada halaman menu kegiatan untuk menampilkan halaman sebelumnya atau halaman berikutnya.
- Terdapat *button back* pada halaman menu kegiatan untuk kembali ke halaman pilihan menu.



Gambar 12. Rancangan User Interface Menu Pembelajaran

Dari gambar 12 tersebut, dapat dilihat:

- Terdapat *button prev* dan *button next* pada halaman menu kegiatan untuk menampilkan halaman sebelumnya atau halaman berikutnya.
- Terdapat *button back* pada halaman menu pembelajaran untuk kembali ke halaman pilihan menu.



Gambar 13. Rancangan User Interface Menu Quiz

Dari gambar 13 tersebut, dapat dilihat:

- Terdapat 3 level berbeda yaitu Mudah, Sedang dan Sulit siswa bisa memilih salah satu di antara ketiga level tersebut.
- Kemudian siswa dapat menjawab soal yang telah tersedia, dengan memilih salah satu di antara ketiga jawaban tersebut.
- Setelah siswa selesai mengerjakan soal-soal *quiz* tersebut, maka muncul skor yang di dapat.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan perancangan animasi interaktif yang diuraikan, maka terdapat beberapa kesimpulan diantaranya, sebagai berikut. Sistem yang sedang berjalan pada RA Al-Husna Bekasi masih menggunakan sistem manual dimana pengenalan lingkungan sekolah masih disampaikan secara langsung dengan mendengarkan penjelasan dari para guru. Animasi Interaktif ini, dapat mempermudah siswa dalam berinteraksi dengan materi yang disajikan, sehingga proses pembelajaran dan pengenalan menjadi menyenangkan dan mudah di ingat. Melalui animasi interaktif ini Yayasan dapat meningkatkan daya saing dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih inovatif di tengah masyarakat yang semakin kompetitif.

Berdasarkan penelitian dan perancangan animasi interaktif yang diusulkan, ada beberapa saran untuk lebih memaksimalkan perancangan sistem informasi pembayaran pada Yayasan RA Al-Husna, antara lain. Seiring perkembangan waktu, RA Al-Husna Bekasi sebaiknya dapat menggunakan Animasi Interaktif sebagai media pembelajaran dan pengenalan yang dapat mempermudah siswa/siswa dalam berinteraksi yang menyenangkan dan mudah di ingat. Guru dan staf sekolah diharapkan dapat diberikan pelatihan atau sosialisasi mengenai cara penggunaan animasi interaktif ini agar proses pengenalan lingkungan sekolah bisa berjalan dengan efektif dan efisien. Yayasan atau pihak pengelola sekolah dapat

mempertimbangkan untuk memperluas penggunaan animasi interaktif ini tidak hanya saat masa pengenalan lingkungan sekolah saja, tetapi juga untuk kegiatan pembelajaran harian guna menumbuhkan minat belajar siswa sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sarmini, Diana Titik Widayanti, Nona Jane Onoyi, Mohamad Aras, One Yantri, and Muhammad Saigy, "Kegiatan Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (Mpls) Di Sekolah Islam Nabilah, Batam , Tahun Pelajaran 2022-2023," *J. Pengabd. Ibnu Sina*, vol. 2, no. 1, pp. 52–62, 2023, doi: 10.36352/j-pis.v2i1.411.
- [2] S. Rofichoh, A. M. Sholihah, and S. M. Azizah, "Social Science Academic," pp. 459–464, 2024.
- [3] H. Indah and E. Muryanti, "Efektivitas Media Animasi Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *Wahana Didakt.*, vol. 21, no. 3, pp. 692–702, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/12947/7620>
- [4] R. Trya, Y. Manik, D. Septi, and A. Wulan, "Pengaruh Penggunaan Media Pop-Up Book untuk Perkembangan Bahasa Lisan Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Ambarita," vol. 2, no. 4, 2024.
- [5] Lutfi, "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini di RA Hasanusholihat Tangerang," *J. Tahsinia*, vol. 4, no. 2, pp. 288–299, 2023, [Online]. Available: <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>
- [6] R. B. Hindayanti *et al.*, "Edukids volume 19 (1) tahun 2022 | 70," vol. 19, no. 229, 2022.
- [7] S. Utami, J. Jayanti, and S. F. Selegi, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Negeri 3 Tanjung Lago," *JPDI (Jurnal Pendidik. Dasar Indones.*, vol. 8, no. 1, p. 21, 2023, doi: 10.26737/jpdi.v8i1.3758.
- [8] Z. T. Hendrick, R. Nabilah, O. S. Hidayat, N. Chandra, and M. Utami, "Analisis Kebutuhan Media Animasi Digital Interaktif Berbasis Adobe Animate Dalam Pelajaran IPA SD," vol. 9, pp. 1371–1377, 2024.
- [9] A. H. Putra, I. P. Rochana, and K. Gigi, "ANALISA KEBISINGAN PADA BANGUNAN DENTAL CLINIC SURABAYA , MENGGUNAKAN APLIKASI AUDACITY," pp. 565–571, 2024.
- [10] O. A. Wacanno, H. Kuswara, A. Mukhayaroh, S. Informasi, and N. Mandiri, "Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Sebagai Game Edukasi Dalam Pengenalan Mata Uang Rupiah Pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar," *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 11, no. 3, pp. 168–175, 2022.
- [11] H. Gusdevi, S. Kuswayati, M. Iqbal, M. F. Abu

- Bakar, N. Novianti, and R. Ramadan, "Pengujian White-Box Pada Aplikasi Debt Manager Berbasis Android," *Naratif J. Nas. Riset, Apl. dan Tek. Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 11–22, 2022, doi: 10.53580/naratif.v4i1.147.
- [12] Uminingsih, M. Nur Ichsanudin, M. Yusuf, and S. Suraya, "Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula," *STORAGE J. Ilm. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2022, doi: 10.55123/storage.v1i2.270.
- [13] U. Sholikhah, B. Rosyadi, S. R. Wahzuni, S. U. Alasna, and K. F. P. Maharani, "Perancangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Pada Mi Manbail Futuh Jenu Tuban," *IJIS Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 9, no. 2, pp. 120–131, 2024.
- [14] Safrida, Iskandar, and R. Marisa, "MANAJEMEN MASA PENGENALAN LINGKUNGAN (MPLS) TERHADAP PENYESUAIAN DIRI SISWA DI SD NEGERI 1 NISAM ANTARA," *Manaj. MASA PENGENALAN Lingkung. TERHADAP PENYESUAIAN DIRI SISWA DI SD NEGERI 1 NISAM ANTARA*, vol. 8 Nomor 1, 2025.
- [15] Hikmah, Hapidin, and S. Aulia, "Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Untuk Mengajarkan Perilaku Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Nusant. J. Multidiscip. Sci.*, vol. 1, no. 4, pp. 802–818, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms/article/view/150>
- [16] S. A. N. Aini, A. Rahmawati, and J. Jumiatmoko, "Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Mengenalkan Nilai-nilai Keagamaan pada Anak," *ThufuLA J. Inov. Pendidik. Guru Raudhatul Athfal*, vol. 9, no. 2, p. 313, 2021, doi: 10.21043/thufula.v9i2.11893.
- [17] A. Adil *et al.*, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF: TEORI DAN PRAKTIK*. Kota Padang, Sumatera Barat: GET PRESS INDONESIA, 2023.