

INTISARI

Pesatnya perkembangan teknologi informasi mendorong terciptanya metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu media yang efektif dalam mendukung proses belajar siswa adalah animasi dua dimensi (2D), khususnya dalam menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang bersifat visual dan dinamis, seperti siklus hidup kupu-kupu. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan video animasi 2D interaktif sebagai media pendukung pembelajaran di SD Negeri Karangrena 01. Metode yang digunakan meliputi tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Audition, dan Adobe Premiere Pro. Hasil akhir berupa video animasi yang menjelaskan tahapan metamorfosis kupu-kupu secara interaktif, dilengkapi dengan intro, outro, dan elemen kuis edukatif. Pengujian media dilakukan melalui metode black box testing dan kuesioner kepada siswa, yang menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa. Dengan demikian, media animasi ini diharapkan mampu menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif di lingkungan pendidikan dasar.

Kata kunci: Animasi 2D, Siklus Hidup Kupu-Kupu, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

The rapid development of information technology has driven the creation of more innovative and interactive learning methods. One effective medium to support student learning is two-dimensional (2D) animation, particularly in delivering science material that is visual and dynamic, such as the life cycle of a butterfly. This study aims to design and develop an interactive 2D animation video as a supplementary learning tool at SD Negeri Karangrena 01. The development method includes pre-production, production, and post-production stages, utilizing Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Audition, and Adobe Premiere Pro. The final product is an interactive animation video that illustrates the stages of butterfly metamorphosis, equipped with an intro, outro, and educational quiz features. Media testing was conducted through black box testing and questionnaires distributed to students, showing that the media is feasible for use and can improve both student understanding and learning interest. Therefore, this animation media is expected to serve as an engaging and effective alternative learning resource in primary education settings.

Keywords: 2D Animation, Butterfly Life Cycle, Learning Media.