

ABSTRAK

Nurul Hidayah (11170576), Animasi Interaktif Pengenalan Kebudayaan Nusantara (BUDARA) pada RA Al-Bashir Nurhakim Kabupaten Purwakarta .

Pada tahap pendidikan anak usia dini, siswa akan cenderung lebih tertarik pada permainan yang mudah dimainkan dan berisi gambar-gambar animasi. Tetapi materi pelajaran yang disampaikan terkadang tidak mudah dipahami atau seringkali membuat siswa merasa jenuh jika hanya membaca buku atau mendengarkan penjelasan saja. Perasaan jenuh saat belajar ini akan berdampak negatif pada hasil belajar siswa. Adanya perkembangan teknologi yang membawa banyak perubahan, khususnya di dunia pendidikan dengan metode pembelajaran berbasis animasi interaktif yang menarik, praktis, dan dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Maka dari itu, dengan cara menerapkan metode pembelajaran yang kreatif akan lebih membuat proses belajar lebih asik, menarik dan mudah dipahami. Pengembangan metode pembelajaran dengan media belajar berbasis animasi interaktif ini digunakan dalam penyampaian materi khususnya tentang pembahasan kebudayaan nusantara yang di rasa belum banyak siswa yang tertarik dengan kebudayaan ini menjadi salah satu solusi agar siswa dapat lebih mudah memahami dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Mengenai cara pembuatan animasi interaktif ini dengan menggunakan *ActionScript 2.0* yang ada di *Adobe Flash Profesional CS6*. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar dan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Kata Kunci : Animasi Interaktif, Kebudayaan Nusantara.

ABSTRACT

Nurul Hidayah (11170576), *Interactive Animation Introduction to Archipelago Culture (BUDARA)* at RA Al-Bashir Nurhakim Purwakarta Regency.

In the early childhood education stage, students will tend to be more interested in games that are easy to play and contain animated images. But the subject matter delivered is sometimes not easily understood or often makes students feel bored if only reading books or listening to explanations. This feeling of boredom while studying will have a negative impact on student learning outcomes. The existence of technological developments that bring many changes, especially in the world of education with interactive animation-based learning methods that are interesting, practical, and can be done anywhere and anytime. Therefore, by applying creative learning methods will make the learning process more cool, interesting and easy to understand. The development of learning methods with interactive animation-based learning media is used in the delivery of material, especially on the discussion of the culture of the archipelago which in the sense that not many students are interested in this culture is one solution so that students can more easily understand and learning becomes more enjoyable. Regarding how to create this interactive animation using ActionScript 2.0 in Adobe Flash Professional CS6. This interactive learning media is expected to be able to improve learning achievement and as a fun learning media.

Keywords: *Interactive Animation, Nusantara Culture.*