

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE ANIMATE* PADA PEMBELAJARAN TIK UNTUK KELAS XI DI SMAN 4 PARIAMAN

Anggi Fradila¹, Liza Efriyanti², Supratman Zakir³, Hari Antoni Musril⁴

¹UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia

^{2,3,4}UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia
anggifradila72@gmail.com

Abstract: *This research was conducted from the problems that the authors found during observations at SMAN 4 Pariaman which so far the teacher has not maximized the use of technology in ICT learning, students only rely on verbal learning from the teacher, so students get bored quickly when learning takes place and have difficulty understanding the material taught by the teacher. . Therefore, the author designed Adobe Animate-based learning media so that it can be an alternative learning media. The purpose of this research is to produce a design for supporting ICT learning media based on Adobe Animate that is valid, practical and effective. The method used in this study is the Research and Development (R&D) method using the Luther-Sutopo version of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of six stages, namely concept (conception), design (design), collecting material (material collection).), assembly (manufacture), testing (testing), and distribution (distribution). And the product test carried out in this research is the validity test given to lecturers who are field experts or field experts, practicality tests are carried out by ICT subject teachers and effectiveness tests are given to students at SMAN 4 Pariaman class XI. Based on the results of product testing that has been carried out by the author of the validity test, the average value is 0.78 which is declared valid, for the practicality test, the average value is 0.75 which is declared high practicality and for the effectiveness test, the average value is obtained. the average is 0.91 which is declared high effectiveness.*

Keywords: *Learning media, ICT, Adobe Animate.*

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dari permasalahan yang penulis temukan saat observasi di SMAN 4 Pariaman yang mana selama ini guru belum memaksimalkan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran TIK, siswa hanya mengandalkan pembelajaran dari guru secara verbal, sehingga siswa cepat bosan ketika pembelajaran berlangsung dan sulit memahami materi yang diajarkan guru. Oleh karena itu penulis merancang media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* agar dapat sebagai salah satu *alternative* media pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan media penunjang pembelajaran TIK berbasis *Adobe Animate* yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* versi *Luther-Sutopo*, yang terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Dan uji produk dilakukan pada penelitian ini yaitu uji Validitas yang diberikan kepada dosen ahli bidang atau ahli bidang studi, uji Praktikalitas yang dilakukan oleh guru mata pelajaran TIK dan uji Efektifitas yang diberikan kepada siswa di SMAN 4 Pariaman kelas XI. Berdasarkan hasil uji produk yang sudah dilakukan oleh penulis dari uji validitas mendapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,78 yang dinyatakan valid, untuk uji praktikalitas yang didapat dengan nilai rata-ratanya adalah 0,75 yang dinyatakan praktikalitas tinggi dan untuk uji efektifitas mendapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,91 yang dinyatakan efektifitas tinggi.

Kata kunci: Media pembelajaran, TIK, *Adobe Animate*.

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Hal ini sejalan dengan upaya untuk mewujudkan satu di antara

cita-cita bangsa Indonesia sebagaimana termasuk di dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke-4, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Berangkat dari kesadaran itu para pendidik di sekolah dan juga perguruan tinggi sudah selayaknya memikirkan cara-cara yang mungkin ditempuh untuk membuat peserta didik dapat mencerna dan menyerap pemahaman konsep-konsep di berbagai materi pelajaran secara baik, salah satunya adalah pemilihan media pembelajaran (Prastyo & Hartono, 2020)

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran terutama media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi pada zaman sekarang. (Teni Nurrita, 2018)

Kemajuan Teknologi dan Komunikasi (TIK) saat ini memberikan pengaruh yang besar bidang pendidikan. Perkembangan TIK dapat dimanfaatkan pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat dibuat dan dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. (Khomarudin & Efriyanti, 2018) Pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai *software* maupun *website* yang banyak tersedia saat ini. Proses pengembangan media pembelajaran berdasarkan bahan ajar yang dibutuhkan dapat dilakukan melalui *Adobe Animate*. *Adobe Animate* adalah salah satu dari banyak *software* yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru untuk dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yakni dengan menggabungkan konsep pembelajaran dengan teknologi *audio-visual*. (Yuwita et al., 2019) Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe Animate* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan respon sangat baik terhadap motivasi belajar siswa. *Adobe Animate* memberikan kemudahan bagi siswa dalam memperoleh dan memanfaatkan referensi sumber belajar dengan waktu dan tempat yang bebas digunakan diluar jam pembelajaran. (Samsudin et al., 2019)

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara dengan ibu Dian Wulandari, S.Pd selaku guru mata pelajaran TIK di SMAN 4 Pariaman di hari Selasa, 10 Mei 2022 didapatkan bahwa dalam pembelajaran TIK masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti buku cetak. Beliau mengatakan bahwa selama ini dalam belajar mengajar masih menggunakan model pembelajaran *Small Group Discussion* dan *Student Active Learning*. Selama mengajar

dengan menggunakan media yang diterapkan sudah lumayan efektif tetapi walaupun demikian beliau menyampaikan bahwa perlu adanya kreasi baru dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa serta meningkatkan semangat serta motivasi siswa dalam belajar. Guru di SMA Negeri 4 Pariaman saat ini lebih cenderung menggunakan media sehingga pembelajaran bervariasi jika dibandingkan dengan metode ceramah saja. Tetapi guru tersebut belum mengetahui media mana yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Untuk mewujudkan guru menjadi fasilitator dan rekan kerja bagi peserta didik diperlukan adanya strategi, model, dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai demi tercapainya tujuan pendidikan.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli - Agustus 2022 di SMAN 4 Pariaman dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). R&D didefinisikan sebagai metode penelitian bertujuan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji efektifitas produk, model, metode atau strategi. (Abdullah & Yunianta, 2018). Dalam penelitian ini model pengembangan multimedia yang digunakan adalah versi *Luther-Sutopo*. Menurut *Luther*, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Dari beberapa tahapan ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. (Zakir & Musril, 2020)

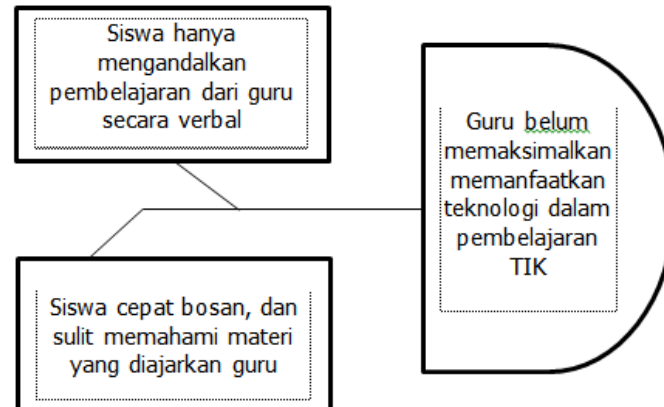
Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas produk, uji praktikalitas produk, uji efektivitas produk. Uji validitas produk adalah Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu *kuisoiner*. Suatu *kuisisioner* dikatakan valid jika pernyataan pada *kuisisioner* mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh *kuisisioner* tersebut. Uji praktikalitas Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan disini yaitu uji kepraktisan menurut guru yang mengajar mata pelajaran TIK kelas XI di SMAN 4 Pariaman. Penilaian dari praktikalitas terhadap masing-masing pertanyaan dianalisis dengan menggunakan formula *Kappa Cohen* yang digunakan pada pengolahan data dapat dilihat pada *pers*. Kemudian pada uji efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru bidang studi dan siswa. hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu rumus statistic Richard R. Hake (*G-Score*).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan media yang telah dirancang, penulis memperoleh hasil dengan menggunakan tahapan penelitian model MDLC versi Luther Sutopo, sebagai berikut :

1. *Concept* (Pengkosepan)

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah diagram fishbone pada bagian kanan dari diagram atau pada bagian kepala dari kerangka tulang ikannya, penyebab permasalahan digambarkan pada sirip dan durinya.



Gambar 4.1 Fishbone Diagram

2. Design (Perancangan)

Tabel 1. Tampilan media pembelajaran berbasis Adobe Animate pada pembelajaran tik

Tampilan media	keterangan	Tampilan media	keterangan
	Halaman pembuka atau intro		Tampilan menu video
	Halaman menu utama yang terdiri dari yaitu: tombol materi, video, Evaluasi, profile, dan Sk & Kd, petunjuk dan keluar		Halaman video
	Halaman profile ini merupakan halaman yang berisi biodata diri penulis		Tampilan evaluasi

	Halaman menu materi		Tampilan soal evaluasi
	Tampilan materi		Tampilan menu skor

3. Material *Collecting* (Pengumpulan Data)

Material *Collecting* dengan mengumpulkan bahan atau materi yang diperlukan untuk dimasukkan kedalam media pembelajaran. Pembuatan materi pokok (substansi mata pelajaran) dimasukkan beberapa *software* sehingga menjadi sebuah media yang kaya akan informasi bagi pengguna, seperti *Microsoft Powerpoint*, *PDF reader*, *Mind Manager*, dan *Quis creator*. Selain materi juga dimasukkan pendukung lainnya berupa gambar-gambar dan video, tahap ini bisa dilakukan secara *parallel* dengan tahap *assembly*.(Mustika et al., 2018)

4. *Assembly* (Tahap Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek atau bahan multimedia berdasarkan desain yang di rancang pada media pembelajaran yang dimulai dari pembuatan baground, halaman intro ata pembukaan, halaman menu utama, materi, video, dan halaman evaluasi.

5. *Testing*

Setelah dilakukan beberapa pengujian, dalam media pembelajaran matematika berbasis *Adobe Animate*, maka *output* yang dihasilkan dari Media Pembelajaran TIK Berbasis *Adobe Animate* telah sesuai dengan prosedur dan perancangan yang diharapkan.

6. *Distribution*

Dalam tahap *distribution* ini, media pembelajaran yang sudah selesai dirancang akan di *Building* kemudian di *import* ke *android* dalam bentuk sebuah aplikasi (*apk*). (Hairani et al., 2022)

7. Hasil uji produk

Teknik pengumpulan menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mengetahui kelengkapan media pembelajaran sekolah yang akan mendukung proses pembelajaran sesuai dengan produk yang dikembangkan dan metode angket untuk menganalisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk menguji media pembelajaran berbasis *adobe animate* ini terdapat 3 uji yaitu uji validitas media, uji praktikalitas dan uji efektivitas media. Pertama uji validitas yaitu Hasil angket uji validitas diolah dengan mengacu rumus *statistic Aiken's V* sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

Keterangan

Io : Angka penilaian validitas yang terendah

c : Angka penilaian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai n : Jumlah penilai (Afrianti & Musril, 2021)

Tabel 2. Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Persentase %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>= 0,6	Valid

Uji produk yang dilakukan dalam perancangan media pembelajaran pada mata pelajaran TIK berbasis *Adobe Animate* bertujuan untuk melihat kelayakan produk yang didalamnya terdapat tiga aspek penilaian yaitu aspek materi, aspek penggunaan bahasa, dan aspek *instruksional* desain. Ketiga aspek tersebut menjadi tolak ukur dalam uji validitas produk yang di uji oleh para ahli media atau ahli bidang studi yaitu tiga orang dosen UIN SDDM Bukittinggi diantaranya :

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Media

Validator	Aspek	Nilai validasi
Supratman Zakir, S.Pd, M.Kom	Instruksional desain dan bahasa	0,75
Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom	Instruksional desain dan bahasa	0,86
Dian Wulandari S.Pd	Materi	0,75
Aidil Akbar, S.Pd	Materi	0,75
Jumlah		3,11
Rata-rata		0,78

Tahap pengujian validitas ini dapat disimpulkan produk sangat valid dengan rata-rata 0,78. Produk yang dirancang sudah valid. Kedua, uji praktikalitas untuk mengukur kepraktisan media yang dibuat dengan penilaian dari dua guru TIK yang mana hasil akhir yang didapatkan adalah **0,75**. Oleh karena media pembelajaran TIK berbasis *Adobe Animate* yang telah penulis rancang sudah dikatakan praktis dan membantu dalam proses belajar-mengajar. Pada tahap terakhir penulis melakukan uji efektivitas yang telah dibagikan kepada sepuluh orang siswa kelas XI IPS 3 di SMAN 4 Pariaman untuk melihat apakah siswa tersebut tertarik untuk mempelajarinya dan apakah siswa itu mengalami peningkatan pemahaman dari media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* yang sudah dirancang dan hasilnya didapatkan dengan rata-rata nilai efektivitas 0,91 yang artinya efektivitas media berbasis *adobe animate* ini adalah **efektivitas tinggi** atau **sangat efektif**.

Kesimpulan

Media pembelajaran yang dirancang pada mata pelajaran TIK berbasis *Adobe Animate* sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa sangat menarik, interaktif dan mudah digunakan serta menumbuhkan rasa pemahaman pada

siswa dengan adanya materi yang sudah dijelaskan di media pembelajaran yang sudah dirancang. Selain itu aplikasi media ini juga bisa diakses menggunakan *smartphone android*, sehingga nantinya guru ataupun siswa bisa mudah menggunakannya dimana pun berada. Hasil uji produk yang sudah dilakukan pada media pembelajaran yang dirancang pada mata pelajaran TIK berbasis *Adobe Animate* dapat disimpulkan sangat efektif, oleh karena itu, media pembelajaran pada mata pelajaran TIK berbasis *Adobe Animate* yang telah penulis rancang sudah dikatakan praktis dan membantu dalam proses belajar mengajar.

Referensi

- Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 2–7. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Hairani, H., Haris, M. Z., Arfa, M., & Innuddin, M. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Percakapan Bahasa Arab dan Inggris Berbasis Android Arabic and English Conversational Learning Application Based Android*. 04(1), 21–28.
- Khomarudin, A. N., & Efriyanti, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 3(1), 72. <https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.543>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Prastyo, I. S., & Hartono, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Animate Cc Pada Materi Gerak Parabola. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 25–35. <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.1.6854>
- Samsudin, S., Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 141. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i2.1009>
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci: Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Yuwita, N., Aminudin, A., & Setiadi, G. (2019). Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud. *Jurnal Heritage*, 7(2), 46–67.
- Zakir, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Berbasis Android Di Smk Elektronika Indonesia Bukittinggi. *Jurnal Edukasi Elektro*, 4(2), 153–157. <https://doi.org/10.21831/jee.v4i2.35371>