

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE MATA PELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI: STUDI KASUS SMK NEGERI 1 BUNGO

Dian Aji Syahputra¹, Yogi Irdes Putra^{2*}, Fauziah³.

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo¹²³

E-mail: yogiip28@gmail.com²

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media papan tulis dan media *powerpoint*, dimana media yang digunakan belum dapat membantu penyampaian materi dengan tepat dan jelas sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Sumber materi yang terbatas hanya berupa buku pelajaran yang sudah tidak layak untuk digunakan dan hanya dimiliki oleh guru, sehingga siswa kesulitan untuk mengulas kembali materi secara mandiri. Berdasarkan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe animate* yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi. Jenis penelitian pengembangan ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri dari empat tahapan yaitu, (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, dan (4) *Disseminate*. Hasil penelitian pengembangan ini diperoleh berdasarkan hasil uji pengembangan. (1) Uji validitas, hasil yang diperoleh sebesar 0,79 (aspek media) dan 0,82 (aspek materi) dengan kategori valid. (2) Uji praktikalitas, dengan respon guru sebesar 82,35% dan respon siswa sebesar 81,32% dengan kategori praktis. (3) Uji efektifitas, diperoleh dari hasil belajar siswa yang mencapai KKM 86,7% secara klasikal dan hasil analisis data uji t berpasangan menunjukkan peningkatan antara *Pretest* dan *Posttest* sebesar -9,9604. Berdasarkan hasil uji yang diperoleh, disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *Adobe Animate* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran Interaktif; Adobe Animate; Animasi 2 Dimensi.

Abstract

Based on the observation, the teacher has not used interesting learning media, the learning media used is only in the form of whiteboard media and powerpoint media, where the media used has not been able to help deliver the material accurately and clearly so that students do not understand

189

Saputra, D., Putra, Y., & F, F. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE MATA PELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI: STUDI KASUS SMK NEGERI 1 BUNGO. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 189-200. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1428>

the material being taught. Limited material sources are only in the form of textbooks that are no longer suitable for use and are only owned by the teacher, so students have difficulty reviewing the material independently. Based on these problems, this research aims to develop interactive learning media based on Adobe Animate that is valid, practical, and effective in 2-dimensional animation subjects. This type of development research is Research and Development (R&D) with the 4D (four-D) development model which consists of four stages, namely, (1) Define, (2) Design, (3) Develop, and (4) Disseminate. The results of this development research are obtained based on the results of the development test. (1) Validity test, the results obtained were 0.79 (media aspects) and 0.82 (material aspects) with valid categories. (2) Practicality test, with a teacher response of 82.35% and a student response of 81.32% with a practical category. (3) Effectiveness test, obtained from student learning outcomes that reached 86.7% KKM classically and the results of paired t test data analysis showed an increase between Pretest and Posttest of -9.9604. Based on the test results obtained, it is concluded that the interactive media is effective.

Keywords: *Development; Interactive Learning Media; Adobe Animate; 2-Dimensional Animation.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam beberapa tahun ini berkembang dengan sangat pesat, sehingga perkembangan tersebut mampu mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapat informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual, dan elektronik. Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dalam perkembangan teknologi informasi ini adalah bidang pendidikan (Budiman, R., dkk. 2023).

Pendidikan merupakan upaya untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui proses pembelajaran, sehingga dapat mewujudkan manusia yang berilmu, berakhlak mulia, kreatif, cakap, dan bertanggung jawab (Lukitawati, 2014). Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari guru kepada siswa yang berisi informasi pendidikan berupa ilmu pengetahuan melalui media pembelajaran (Astiti, A. D., dkk. 2023).

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran (Rabiman, 2008) dalam (Ena, 2017).

Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi pada media sebagai proses pembelajaran. Pujiriyanto (2012) dalam (Lenni, 2020), Media pembelajaran interaktif merupakan sistem penyajian bahan pembelajaran yang direkam (visual, suara dan video) dan ditampilkan dengan kontrol

komputer. Pengguna tidak sekedar melihat dan mendengarkan penyajian namun terlibat merespon secara aktif, dan respon pengguna menentukan laju dan urutan penyajian.

Penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bisa mengembangkan fleksibilitas belajar, artinya siswa bisa mengakses materi secara berulang-ulang dengan media pembelajaran interaktif. Siswa juga dapat belajar secara mandiri diluar jam sekolah (Sefriani, R., Sepriana, dkk. 2022). Dengan kondisi yang demikian, siswa dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Pengguna tidak sekedar melihat dan mendengarkan penyajian namun terlibat merespon secara aktif, dan respon pengguna menentukan laju dan urutan penyajian (Lenni, 2020).

Berdasarkan dari hasil observasi di kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Bungo yang dilakukan pada tanggal 10 s/d 13 Oktober, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media papan tulis dan media *powerpoint*, dimana media yang digunakan oleh guru belum dapat membantu penyampaian materi dengan tepat dan jelas, sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak selalu dapat melihat pelajaran dengan mudah di papan tulis, karena posisi guru berdiri di depan papan tulis dan menutupi tulisan di papan tulis. Kemudian demonstrasi ilustrasi atau gambar yang disajikan guru pada papan tulis, seringkali tidak dapat ditangkap siswa dengan jelas.

Selanjutnya media *powerpoint* yang digunakan guru dalam proses penyampaian materi animasi 2 dimensi, memiliki ukuran huruf yang terlalu kecil pada isi slide materi yang disajikan, hal ini mengindikasikan bahwa media *powerpoint* belum memiliki unsur *visible* (mudah dilihat), kurangnya pencahayaan serta kesan variasi warna yang kurang menarik dalam media yang disajikan oleh guru dalam media *powerpoint*. Sehingga terlihat belum bisa menarik perhatian siswa untuk belajar, padahal mata pelajaran ini terhitung mempunyai materi yang cukup sulit.

Kemudian sumber materi yang terbatas, hanya berupa buku pelajaran yang sudah tidak layak untuk digunakan, adapun buku pelajaran tersebut hanya dimiliki oleh guru, sehingga siswa kesulitan untuk mengulas kembali materi yang sulit dipahami secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara siswa dan guru mata pelajaran animasi 2 dimensi, guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai bahan ajar, sehingga siswa banyak mencatat dan mencari materi secara mandiri, akibatnya banyak waktu terbuang hanya untuk sekedar mencatat materi animasi 2 dimensi. Adapun fasilitas laboratorium hanya bisa digunakan secara bergantian dengan kelas lain setiap 2 minggu sekali.

Mengacu pada masalah yang telah diungkapkan diatas, maka perlu dikembangkan suatu media pembelajaran animasi 2 dimensi. Media yang dapat menyediakan solusi praktis dalam

meningkatkan proses pembelajaran bagi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Kelebihan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* yaitu, memudahkan siswa untuk mengakses materi pelajaran, materi sudah dilengkapi dengan teks, gambar dan video pendukung sebagai pembelajaran yang tersedia di media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate*.

Adobe Animate merupakan sebuah program aplikasi yang mampu menciptakan multimedia interaktif yang menarik dengan adanya tampilan animasi, gambar, film, presentasi, game, quiz, dan kartu elektronik (Arifa 2014). *Adobe Animate* juga merupakan salah satu program yang memiliki banyak peminat karena mampu mengerjakan segala hal tentang multimedia. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* ini bisa digunakan disemua mata pelajaran termasuk mata pelajaran animasi 2 dimensi. Pada media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* ini akan menyajikan sebuah aplikasi pembelajaran yang terdiri dari gambar, video, teks, musik, maupun suara yang dapat memperjelas dalam penyampaian informasi pembelajaran tentang animasi 2 dimensi dan siswa diberikan kebebasan dalam menjalankan aplikasi pembelajaran tersebut dengan adanya tombol pengontrol, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Adanya media yang dapat menyajikan gambar sekaligus suara tersebut,

dapat membantu siswa mengalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan media dari pada hanya mengikuti pembelajaran konvensional melalui ceramah yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Bungo.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian Research and Development (R&D) untuk mengembangkan dan menghasilkan produk-produk pendidikan berupa materi, media, alat evaluasi, dan sebagainya yang digunakan sebagai pemecahan masalah pendidikan serta meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar disekolah atau laboratorium. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti, media yang akan di kembangkan yaitu sebuah Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi untuk siswa SMK Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Bungo. Metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono ,2011: 297).

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* pada mata pelajaran animasi 2 dimensi kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Bungo ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *define* (pendefinisan), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan, 1974: 5) yaitu:

1. Tahap *Define* (Analisis)

Pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap pendefinisian (*define*) bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Dengan melakukan analisis yang menghasilkan gambaran fakta, dan alternatif penyelesaian masalah. Pada tahap ini ada 4 hal yang dilakukan yaitu.

a. Analisis Ujung Depan

Tahap ini peneliti melakukan observasi di kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 1 Bungo. Hal ini untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang mendasar yang ada pada proses pembelajaran Animasi 2 Dimensi. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa informasi mengenai permasalahan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, media pembelajaran yang digunakan hanya berupa media papan tulis dan media *powerpoint*, dimana media yang digunakan belum dapat membantu penyampaian materi dengan tepat

dan jelas, sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan dan juga terlihat guru belum bisa menarik perhatian siswa. Ditambah lagi sumber materi yang terbatas, hanya berupa buku pelajaran yang sudah tidak layak untuk digunakan, adapun buku pelajaran tersebut hanya dimiliki oleh guru, sehingga siswa kesulitan untuk mengulas kembali materi yang sulit dipahami secara mandiri.

Permasalahan lain yang dialami selama proses pembelajaran kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran yang masih terlalu bergantung pada materi yang diberikan guru di kelas sehingga siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* ini diharapkan mampu membantu guru dalam proses pembelajaran dan juga memudahkan siswa dalam mengakses materi pelajaran secara mandiri, dengan materi yang sudah dilengkapi dengan teks, gambar dan video pendukung pembelajaran.

b. Analisis Siswa

Tahap analisis siswa juga menjadi pertimbangan penting dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate*. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap siswa meyangkut kepada kemampuan siswa terhadap kemampuan pengoperasian komputer dan penguasaan pada penggunaan media. Setiap siswa memiliki karakteristik dan kemampuan yang

tidak sama, kecenderungan siswa memerlukan media pembelajaran yang bisa digunakan secara praktis, efektif dan efisien. Kebanyakan siswa memiliki kecenderungan menyukai media pembelajaran yang memiliki warna kontras, dan terdapat gambar yang menarik. Berdasarkan analisis terhadap siswa tersebut, dijadikan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi yang dikembangkan telah sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa. Dengan adanya media ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran Animasi 2 Dimensi.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan terhadap kurikulum K13. Analisis kurikulum mengacu pada silabus mata pelajaran Animasi 2 Dimensi kelas XI semester ganjil SMK Negeri 1 Bungo. Berdasarkan silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Bungo pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* pada KD 3 dan KD 4. Pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan indikator pembelajaran yang terdapat pada KD tersebut. Indikator pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1 silabus mata pelajaran animasi 2 dimensi.

Tabel 1. Silabus Mata Pelajaran Animasi 2D kelas XI Multimedia

Kompetensi dasar	Indikator pencapaian kompetensi	Materi pembelajaran
3.3 Menerapkan teknik animasi <i>tweening</i> 2D 4.3 Membuat animasi 2D menggunakan teknik <i>tweening</i>	3.3.1 Menjelaskan teknik <i>tweening</i> animasi 2D 4.3.1 Melakukan pembuatan animasi 2D menggunakan <i>tweening</i>	<ul style="list-style-type: none"> Animasi <i>Tweening</i> Pengertian <i>Tweening</i> Penentuan <i>frame</i> kunci (<i>key frame</i>) Pembuatan animasi <i>tweening</i>
3.4 Menerapkan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D 4.4 Membuat karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D	3.4.1 Menjelaskan teknik pembuatan animasi 2D 4.4.1 Melakukan pembuatan karakter menggunakan aplikasi animasi 2D	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian karakter dalam animasi 2D Pembuatan karakter pada animasi 2D

Sumber: Silabus Mata Pelajaran Animasi 2D

d. Analisis Konsep

Analisis konsep ditujukan untuk mengidentifikasi, menyusun secara sistematis konsep-konsep utama dari materi pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dijadikan sebagai isi media yang akan dikembangkan. Konsep atau materi sangat dipertimbangkan sehingga semua disusun berdasarkan pengetahuan dan keterampilan yang akan dipelajari, dikuasai oleh siswa.

Analisis konsep disusun berdasarkan analisis standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan materi pembelajaran pada silabus mata pelajaran animasi 2 dimensi kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Bungo, agar pelaksanaan pembelajaran yang akan dihasilkan tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Bungo. Tahap ini meliputi:

a. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang tepat untuk menyajikan materi. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dipilih karena penggunaan media ini dapat mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dapat membantu guru dalam meningkatkan daya tarik siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dapat membantu siswa, karena materi yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* cukup menarik dan mudah dipahami. Dengan cara tersebut media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar baik itu di sekolah dan diluar lingkungan sekolah.

b. Rancangan Awal

Tahap ini merupakan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan mengintegrasikan rancangan awal kedalam bentuk yang sesungguhnya menggunakan aplikasi *Adobe Animate*. Hasil rancangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* tersebut yaitu:

- 1) Halaman Pembuka, yaitu halaman pertama ketika media dibuka. Terdapat nama media yang dikembangkan, nama pengembang, dan logo Universitas Muhammadiyah Bungo. Tampilan halaman pembuka dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1 Tampilan Halaman Pembuka

- 2) Halaman Utama merupakan halaman yang terdiri dari menu KIKD, menu materi, menu simulasi, menu latihan, menu petunjuk, menu video dan menu profil. Tampilan halaman pembuka dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2 Tampilan Halaman Utama

- 3) Halaman Petunjuk merupakan halaman yang terdapat petunjuk atau fungsi dari

setiap menu dan tombol. Tampilan halaman petunjuk dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Petunjuk

- 4) Halaman KIKD merupakan halaman yang terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar apa saja yang terdapat pada media. Tampilan halaman KIKD dapat dilihat pada gambar 4



Gambar 4. Tampilan Halaman KIKD

- 5) Halaman Materi merupakan tampilan yang berisi materi pelajaran yang terdapat pada media untuk mata pelajaran Animasi 2 Dimensi. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar 5



Gambar 5. Tampilan Halaman Materi

- 6) Halaman Vidio merupakan tampilan beberapa video yang menjelaskan tentang teknik tweening, namun untuk pemutaran video akan diputar di aplikasi Youtube yang telah diupload peneliti. Tampilan halaman video dapat dilihat pada gambar 6



Gambar 6. Tampilan Halaman Vidio

- 7) Halaman Latihan merupakan tampilan yang berisi latihan sederhana yang dapat membantu siswa mengulas materi yang telah dipelajari. Tampilan halaman latihan dapat dilihat pada gambar 7



Gambar 7. Tampilan Halaman Latihan

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* telah melalui tahap uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Pengujian menggunakan angket validitas media dan materi oleh validator, angket praktikalitas oleh guru dan

siswa serta tes hasil belajar siswa untuk efektifitas.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap penyebaran dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar dapat diterima oleh pengguna, baik individu, suatu kelompok maupun sistem. Bentuk penyebaran ini dengan tujuan untuk menyebarkan produk agar bisa digunakan oleh para pengguna. Tahap penyebaran ini yaitu membagikan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* di SMK Negeri 1 Bungo.

$$\text{Nilai praktikalitas dalam \%} = \frac{\text{Nilai praktikalitas total}}{\text{Nilai praktikalitas maksimum}} \times 100$$

B. Sample

Pada penelitian ini sampel ditentukan sebanyak 30 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh.

C. Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket.

D. Analisis data

Analisis data validitas menggunakan rumus Aiken's V.

$$V = \frac{\sum s}{\{n(c-1)\}}$$

Keterangan:

V = Indeks Validitas

s = r - lo

lo = Angka penilaian validitas yang rendah

c = Angka penilaian validitas yang

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n = Jumlah Validator

Analisis praktikalitas dengan rumus uji t.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

X1= rata-rata nilai kelompok kesatu

X2= rata-rata nilai kelompok kedua

S1= standar deviasi kelompok kesatu

S2= standar deviasi kelompok kedua

n1= banyak subjek kelompok kesatu

n2= banyak subjek kelompok kedua

r = korelasi antara dua kelompok

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Uji Validitas

Validasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* diperoleh dari tanggapan validator melalui angket tentang kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan. Validator terdiri dari 2 dosen Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah dan 1 guru mata pelajaran Animasi 2 Dimensi SMK Negeri 1

bungo. Hasil rata-rata skor penilaian validator sebesar 0,805. dengan kategori “Valid”. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi. Dengan demikian disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan sudah memenuhi semua aspek kriteria yang dibutuhkan.

2. Data Uji Praktikalitas

Data praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil yang diperoleh dari analisis praktikalitas oleh guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan berada pada kategori Praktis dengan persentase rata-rata 82,36.

Sedangkan hasil yang diperoleh dari analisis praktikalitas oleh siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan berada pada kategori Praktis dengan persentase rata-rata 81,32%.

Kesimpulan yang dapat diambil dari analisis angket praktikalitas oleh guru dan siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* yaitu masuk kategori Praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi.

3. Data Uji Efektifitas

Efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dilakukan dengan melihat hasil *Pretest* (sebelum menggunakan media), *Posttest* (sesudah menggunakan media) dan jumlah siswa yang mencapai KKM lebih besar atau sama dengan 85% secara klasikal. Berdasarkan hasil *Pretest*, siswa yang mendapatkan nilai tuntas (\geq KKM yaitu 80) adalah hanya 4 siswa (13.3%) dan untuk siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas ($<$ KKM yaitu 80) adalah sebanyak 26 siswa (86.7%). Sedangkan hasil *Posttest*, siswa yang mendapatkan nilai tuntas (\geq KKM yaitu 80) adalah hanya 26 siswa (86.7%) dan untuk siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas ($<$ KKM yaitu 80) adalah hanya 4 siswa (13.3%). Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* efektif digunakan pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Bungo yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4-D (*four-d models*). 4-D terdiri dari 4 tahapan pengembangan, yaitu (1) *Define* (pendefinisian), dilakukan untuk mendeskripsikan permasalahan dan

menganalisis kebutuhan serta kondisi, mencakup analisis ujung depan, analisis siswa, analisis kurikulum dan analisis konsep. (2) *Design* (perancangan), yaitu mempersiapkan dan membuat media yang dikembangkan. (3) *Develop* (pengembangan), dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* yang valid, praktis, dan efektif berdasarkan masukan dari pakar serta uji coba media. (4) *Disseminate* (penyebaran), penyebaran melakukan penyebarluasan media dengan cara menkonversi media menjadi berbentuk aplikasi android maupun komputer dan kemudian diupload pada *Google Drive*. Kemudian peneliti memberikan link *GDrive* media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* kepada siswa kelas XI Multimedia 1 dan XI Multimedia 3 SMKN 1 Bungo agar masing-masing siswa bisa menggunakan media yang telah dikembangkan. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* diperoleh berdasarkan hasil uji pengembangan. Uji pengembangan meliputi uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas. Uji validitas dinilai oleh validator dari aspek media (0,79) dan aspek materi (0,82), maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* valid. Uji praktikalitas diperoleh dari respon guru sebesar 82,35% dengan kategori “Praktis” dan respon siswa sebesar 81,32% dengan kategori “Praktis”, maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* ini praktis. Hasil uji efektifitas media pembelajaran

interaktif berbasis *Adobe Animate* diperoleh dari hasil belajar siswa yang mencapai KKM 86.7% secara klasikal. Dengan demikian, maka media efektif untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Depdiknas.
- Astiti, A. D., Murti, R. C., & Hakiki, M. (2023). Development of web-based digital libraries as learning resource facilities in elementary schools. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 11(1), 147-160. <https://doi.org/10.24198/jkip.v11i1.42192>
- Azwar, Saifuddin (2012). *Reliabilitas dan Validitas* (4th ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Agustina, Candra. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis *Adobe Animate* untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah Prambanan”. *Disertai tidak diterbitkan*. Yogyakarta: FT Universitas Negeri Yogyakarta.
- Budiman, R., Hakiki, M., Firdaus, M., & Astiti, A. (2023). THE INFLUENCE OF INTERNSHIP EXPERIENCE AND CAREER GUIDANCE ON STUDENT WORK READINESS: A QUANTITATIVE DESCRIPTIVE RESEARCH STUDY. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 130-140. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1398>
- Fadli, R., Hakiki, M., Rahayu, S., & Astriyani, S. (2020). VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN

JARINGAN DASAR DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 9-15.

<https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.302>

Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Harahap, Lenni Khotimah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Kesetimbangan Kimia". *In jurnal JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*. Vol. 10

Kharismaya, Ena. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) di SMK Negeri 2 Sleman Yogyakarta". *Disertai tidak diterbitkan*. Yogyakarta: FT Universitas Negeri Yogyakarta.

Sefriani, R., Sepriana, R., Radyuli, P., & Hakiki, M. (2022). Android-Based Blended Learning Media for Computer Maintenance Lectures. *Journal of Education Technology*, 6(1), 119–125. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.42514>

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.