

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Berbasis Video

Development Of Interactive Learning Media Using Adobe Animate Based On Video

Moch. Kholil¹, Ismanto², Satrio Nur Agung Wibowo³

^{1,2,3}Penyuntingan Audio dan Video, Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar

*Email: 1moch.kholil89@gmail.com, 2ism.ismanto@gmail.com, 3satrionuragungw@gmail.com

ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has affected people's behavior, including in the learning process at schools and universities. To facilitate learning, technology plays an important role as a medium in the learning process for students. With the existence of technology, the learning process becomes more interesting and not monotonous so that students can more quickly absorb knowledge from the lesson. Through current technological developments, especially in the world of multimedia to make learning more interesting and not monotonous so as to increase enthusiasm for learning for everyone, interactive learning media is being developed using video-based Adobe Animate. The development of this interactive learning media produces an interactive learning media consisting of several pages/scenes which have 4 (four) main options/menus, namely material choices, videos, quizzes, and profiles. In the development of interactive learning media there are several actions such as switching pages so that testing is necessary. Testing was carried out using the state transition technique on the black box method. Based on the test and the validation average value, the overall valid trial results are 100%.

Keywords : *Learning Media, Interactive, Adobe Animate, State Transition, Black Box.*

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 telah mempengaruhi perilaku kehidupan masyarakat termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah maupun universitas. Untuk memperlancar pembelajaran, teknologi berperan penting sebagai media dalam proses pembelajaran bagi siswa/mahasiswa. Dengan adanya teknologi proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton sehingga para peserta didik dapat lebih cepat menyerap ilmu dari pelajaran tersebut. Melalui perkembangan teknologi saat ini, khususnya di dunia multimedia untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga mampu meningkatkan semangat belajar bagi semua orang maka dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate berbasis video. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang terdiri dari beberapa halaman/scene yang memiliki 4 (empat) pilihan/menu utama yaitu pilihan materi, video, kuis, dan profil. Di dalam pengembangan media pembelajaran interaktif terdapat beberapa aksi seperti berpindah halaman sehingga perlu dilakukan pengujian. Pengujian dilakukan menggunakan teknik state transition pada metode black box. Berdasarkan pengujian dan nilai rata-rata validasi diperoleh hasil uji coba valid senilai 100% secara keseluruhan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Interaktif, Adobe Animate, State Transition, Black Box.*

I. PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan semakin berkembang seiring dengan perkembangan jaman. Hal ini dibuktikan dengan sarana dan prasarana yang semakin lengkap. Dengan adanya fasilitas yang memadai ini dapat memaksimalkan proses pembelajaran di sekolah. Demikian juga media pembelajaran yang digunakan semakin kompleks. Penggunaan media atau alat-alat modern di dalam sekolah/perkuliahan bukan bermaksud untuk mengganti cara mengajar yang baik, melainkan melengkapi dan membantu para tenaga pengajar dalam menyampaikan materi dan informasi.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar sehingga dapat digunakan untuk meneruskan pesan (bahan pembelajaran) [1]. Pandemi COVID-19 telah mempengaruhi perilaku kehidupan masyarakat termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah maupun universitas. Untuk memperlancar pembelajaran, teknologi berperan penting sebagai media dalam proses pembelajaran bagi siswa/mahasiswa. Dengan adanya teknologi proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton sehingga para peserta

didik dapat lebih cepat menyerap ilmu dari pelajaran tersebut.

Melalui perkembangan teknologi saat ini, khususnya di dunia multimedia untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga mampu meningkatkan semangat belajar bagi semua orang maka dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan adobe animate berbasis video dengan luaran aplikasi media pembelajaran interaktif lengkap dengan video pembelajaran desain dan pemrograman web menggunakan php, mysql, dan bootstrap berformat mp4 dan resolusi 720p HD.

II. LANDASAN TEORI

A. Multimedia Interaktif

Multimedia adalah penggunaan komputer dalam pembuatan dan penggabungan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi, berkreasi, berkomunikasi dan melakukan navigasi [2].

Pengertian multimedia bermacam-macam tergantung pada perkembangan teknologi serta aplikasi multimedia yang digunakan. Multimedia bukan hanya terdiri dari paduan antara teks dan grafik saja, tetapi juga dapat dilengkapi dengan video, animasi, suara, dan interaksi. Sambil melihat gambar dapat mendengarkan penjelasan, membaca penjelasan dalam bentuk teks maupun animasi. Multimedia mengkombinasikan suara, gambar, seni, teks, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer secara linier atau interaktif [2].

Jenis multimedia dibagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif [3]. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Contoh Multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, game, dan lain sebagainya.

B. Media Pembelajaran

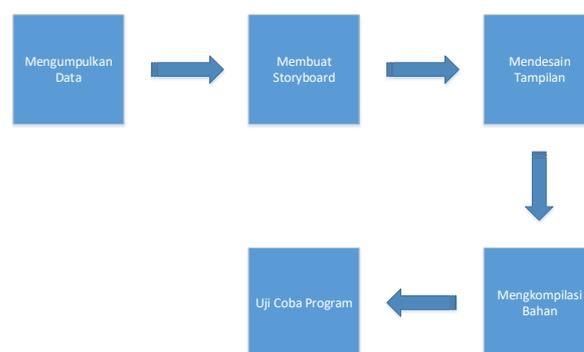
Media dalam sudut pandang pendidikan merupakan instrumen yang sangat bermanfaat dalam menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran dikarenakan eksistensinya secara langsung dapat memberikan dinamika yang baik kepada peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara arti adalah "tengah", pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab, pengantar pesat

atau media perantara dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media yaitu sesuatu yang digunakan sebagai proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) menjelaskan sebagai benda yang dapat dibaca, dilihat, didengar, dimanipulasi, atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan dengan baik dalam kegiatan pengajaran, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional [4].

III. METODE PENELITIAN

Pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif dilakukan dengan persiapan dan perencanaan. Perencanaan menyesuaikan tujuan dibuatnya media pembelajaran, keterkaitan media pembelajaran dengan proses dan tujuan pembelajaran, penerima atau target penggunaan media pembelajaran. Gambar 1 merupakan tahapan penelitian yang dilakukan.



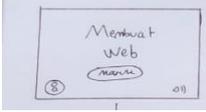
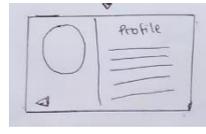
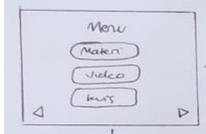
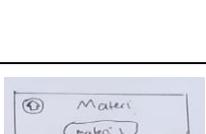
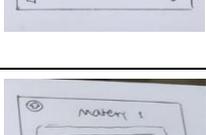
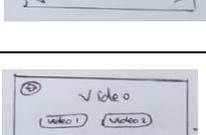
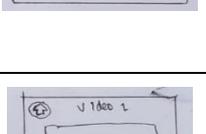
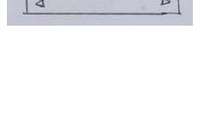
Gambar 1. Tahapan Penelitian.

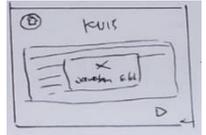
A. Mengumpulkan Data

Untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif, pertama kali yang dilakukan adalah pengumpulan data. Data yang dimaksud adalah materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Mengumpulkan data sangat penting karena untuk mengetahui target audien. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara membaca buku dan bisa juga mencari di internet.

B. Membuat Storyboard

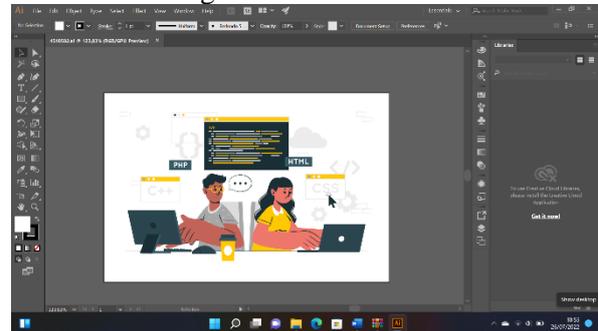
Pembuatan storyboard sangat penting dalam pembuatan media pembelajaran karena untuk menentukan kemana setiap halaman akan mengarah. Pembuatan storyboard juga berfungsi untuk menentukan pembuatan tombol (button) yang akan dibuat. Dengan membuat storyboard kita tidak akan kebingungan untuk menentukan alur materi kita sehingga menjadi lebih tertata dan tidak berantakan.

No	Gambar	Keterangan
1		Halaman utama media pembelajaran. Terdapat judul, tombol masuk, Profil Penulis, dan Mute suara.
2		Lembar Profil. Terdapat biodata dari penulis dan foto dari penulis. Terdapat tombol Kembali ke halaman utama.
3		Setelah menekan tombol masuk, akan masuk ke halaman menu. Terdapat tombol materi, video dan kuis. Terdapat juga tombol Kembali dan lanjut ke menu pertama yaitu materi.
4		Di dalam menu materi terdapat beberapa materi yang dapat dipelajari. Terdapat juga tombol home, Kembali ke menu dan lanjut ke materi 1.
5		Halaman materi 1 terdapat materi yang dapat dibaca. Terdapat tombol home, Kembali dan lanjut
6		Di dalam menu video terdapat beberapa video yang dapat ditonton. Terdapat juga tombol home, Kembali ke menu dan lanjut ke video 1.
7		Halaman video 1 terdapat video yang dapat ditonton. Video juga dapat di jeda jika tertinggal materinya dan dapat diulang-ulang. Terdapat tombol home, Kembali dan lanjut
8		Pada halam kuis, terdapat kuis pilihan ganda yang bisa dikerjakan. Ini ditunjukkan untuk mengash ingatan setelah mempelajari materi.

9		Jika jawaban salah terdapat pemberitahuan jika jawaban salah dan jika benar sebaliknya. Terdapat tombol untuk melanjutkan kuis
10		Jika telah menyelesaikan kuis terdapat skor yang diperoleh. Terdapat tombol home untuk Kembali ke menu

C. Mendesain Tampilan

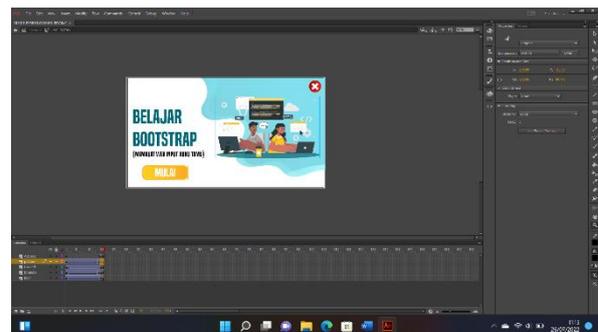
Dalam mendesain tampilan (*user interface*) media pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti pemilihan warna dan gambar. Unsur-unsur tersebut penting karena akan mempengaruhi hasil dari media pembelajaran. Pemilihan warna dan gambar disesuaikan dengan tema desain mnimalis serta target mahasiswa sebagai *audien*.



Gambar 2. Proses Desain.

D. Mengkompilasi Bahan

Dalam proses ini semua data dan bahan yang kita kumpulkan dimasukkan ke dalam software adobe animate. Disini proses menata materi, membuat tombol, memasukkan unsur media seperti audio, video, dan animasi. Untuk penggabungan semua unsur tersebut dilakukan menggunakan *software* Adobe Animate.



Gambar 3. Tampilan Adobe Animate CC 2017.

Untuk pembuatannya dibuat per frame, jadi setiap frame dibuat untuk satu halaman pada media

pembelajaran tersebut. Untuk teknik animasinya menggunakan *classic tween* dan dianimasikan pada setiap objek. Total *frame* utama pada pembuatan media pembelajaran ini adalah 18 frame. Untuk script pembuatan animasi tersebut menggunakan *action script* 3.0 dengan beberapa *script* sudah tersedia di Adobe Animate CC 2017.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang terdiri dari beberapa halaman/*scene* yang memiliki 4 (empat) pilihan/*menu* utama yaitu pilihan materi, video, kuis, dan profil. Pada setiap pilihan utama memiliki beberapa pilihan dengan total keseluruhan terdapat 31 halaman. Gambar 4 merupakan halaman utama media pembelajaran interaktif sebelum masuk ke halaman pilihan utama.



Gambar 4. Halaman Utama Media Pembelajaran.

Halaman utama pada aplikasi terdapat tombol “MULAI” untuk masuk pada halaman pilihan utama, tombol silang untuk keluar dari media pembelajaran interaktif, dan tombol *mute* untuk mematikan dan menghidupkan *background*. Gambar 5 merupakan halaman pilihan utama.



Gambar 5. Halaman Pilihan Utama

Pada halaman pilihan utama menampilkan 4 (empat) pilihan utama yaitu pilihan materi, video, kuis, dan profil. Gambar 6 merupakan halaman materi.



Gambar 6. Halaman Materi

Pada halaman ini terdapat 5 tombol utama yaitu tombol pengertian, kegunaan, jenis file, kelebihan & kekurangan, dan tombol cara menggunakan. Masing-masing tombol tersebut menuju materi sesuai judul tombol pilihan. Gambar 7 merupakan halaman teori.



Gambar 7. Halaman Teori.

Pada halaman pilihan utama video menampilkan isi dari menu video. Gambar 8 merupakan halaman menu video.



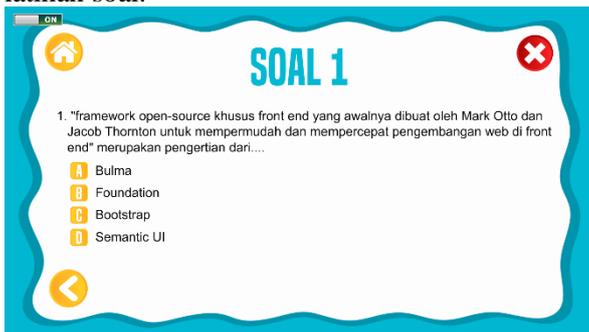
Gambar 8. Halaman Menu Video.

Pada halaman ini terdapat 11 video yang siap di putar mulai dari video 1 sampai video 11. Isi dari video tersebut adalah bagaimana cara membuat buku input tamu menggunakan bootstrap. Gambar 9 merupakan halaman video.



Gambar 9. Halaman Video.

Pada halaman pilihan utama kuis menampilkan isi dari menu video. Gambar 10 merupakan halaman latihan soal.



Gambar 10. Halaman Latihan Soal

Di dalam pengembangan media pembelajaran interaktif terdapat beberapa aksi seperti berpindah halaman sehingga perlu dilakukan pengujian. Pengujian dilakukan menggunakan teknik *state transition* pada metode *black box*. Tabel 1 menampilkan hasil pengujian yang telah dilakukan

Tabel 1. *State Transition Black Box*.

State	Pilihan	Validasi	Dialihkan
S1	Halaman Utama	Valid	S2
S2	Halaman Pilihan Utama	Valid	S3, S4, S5, S6
S3	Materi	Valid	
S4	Video	Valid	
S5	Kuis	Valid	
S6	Profil	Valid	
S7	Home	Valid	S1
S8	Back	Valid	S1, S2
S9	Keluar	Valid	

Berdasarkan pengujian dan nilai rata-rata validasi pada tabel 1 diperoleh hasil uji coba valid senilai 100% secara keseluruhan.

V. KESIMPULAN

Melalui perkembangan teknologi saat ini, khususnya di dunia multimedia untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton sehingga mampu meningkatkan semangat belajar bagi semua orang maka dilakukan pengembangan media

pembelajaran interaktif menggunakan adobe animate berbasis video.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang terdiri dari beberapa halaman/scene yang memiliki 4 (empat) pilihan/menu utama yaitu pilihan materi, video, kuis, dan profil.

Di dalam pengembangan media pembelajaran interaktif terdapat beberapa aksi seperti berpindah halaman sehingga perlu dilakukan pengujian. Pengujian dilakukan menggunakan teknik *state transition* pada metode *black box*. Berdasarkan pengujian dan nilai rata-rata validasi pada tabel 1 diperoleh hasil uji coba valid senilai 100% secara keseluruhan.

REFERENSI

- [1] Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers.
- [2] Suyanto, M. 2003. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing .Yogyakarta: Andi.
- [3] Vaughan, Tay. 2011. Multimedia: Making It Work, 8th Edition. New York: McGraw-Hill.
- [4] Basyiruddin Usman, Asnawir. 2022. Media Pembelajaran. Jakarta:Ciputat Pers, Juni.
- [5] Ulfiya, Firda. (2021). Pengembangan Media Interaktif Flipbook Berbasis Adobe Animate CC Muatan Pelajaran IPA. Joyful Learning Journal. 10. 101-107. 10.15294/jlj.v10i2.44148.
- [6] Baihaki, Baihaki & Djamilah, Soraya & Lazwardi, Ahmad. (2022). Developing Interactive Learning Media Based on Adobe Animate Applications For Geometry Transformation. Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika. 7. 191-206. 10.22236/KALAMATIKA.vol7no2.2022pp191-206.
- [7] Sanusi, Anwar & Yahya, Fahmi. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC di Sekolah. 18. 1-14. 10.21009/almakrifah.18.01.01.
- [8] Wahyudi, Sri & Efendi, & Chandra, Detri & Lubis, Adyanata. (2022). Creating Interactive Learning Media On The Adobe Animate 2021 Application As A Means Of Learning Graphic Design At SMA Negeri 3 Tambusai Utara. Journal

- of ICT Applications and System. 1. 86-90.
10.56313/jictas.v1i2.194.
- [9] Tandirerung, Veronika & Tangkin Mangesa, Riana. (2021). Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Stimulus Berpikir Hots. Jurnal Media Elektrik. 19. 10. 10.26858/metrik.v19i1.26373.
- [10] Audhiha, Miftah & Febliza, Asyti & Afdal, Zul & Mz, Zubaidah & Risnawati, Risnawati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Basicedu. 6. 1086-1097.
10.31004/basicedu.v6i1.2170.