



Indexed by



PUBLISHED BY:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS TANJUNGPURA

Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

e-ISSN : 2621-3788 (Online)



Jurnal Edukasi Khatulistiwa (Ekha) is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

p-ISSN : 2656-1956 (Print)

Mailing Address

FKIP Universitas Tanjungpura

Jl. Prof. Dr. Hadari Nawawi, Pontianak 78124

Telp: (0561) 740144 Kotak Post 1049

website: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpbsi>email: jpbsi@untan.ac.idDoi: [10.26418/ekha.v6i1.60519](https://doi.org/10.26418/ekha.v6i1.60519)

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Abdul Sahri Wiji Asmoko

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

E-mail: abdul.sahri20@mhs.uinjkt.ac.id

Abstract

Presenting subject matter in an ineffective manner can cause students to feel bored and unmotivated in learning. For this reason, it is necessary to design learning media that can increase student interest and learning outcomes. The approach used is R&D and the 4-D development model. The purpose of this research is to design an interactive multimedia that can be used in Indonesian subjects and accessed through mobile devices with the Android operating system. The results of this study have developed interactive multimedia based on Android with 6 stages, namely: (1) concept, (2) design, (3) material collecting, (4) assembly, (5) testing (testing), (6) distribution (distribution) on Adobe Animate.

Keywords: *Interactive multimedia, Android, Adobe Animate.*

Abstrak

Menyajikan materi pelajaran secara yang kurang efektif dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dalam belajar. Untuk itu perlu perancangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan yaitu R&D dan model pengembangan 4-D. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah multimedia interaktif yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan diakses melalui perangkat mobile dengan sistem operasi android. Hasil penelitian ini telah dibangun multimedia interaktif berbasis android dengan 6 tahapan yaitu: (1) konsep (concept), (2) perancangan (design), (3) pengumpulan bahan materi (material collecting), (4) pembuatan (assembly), (5) pengujian (testing), (6) distribusi (distribution) pada Adobe Animate.

Kata Kunci: **Multimedia Interaktif, Android, Adobe Animate.**



PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pembelajaran dapat terjadi secara formal maupun non-formal, dan dapat dilakukan di berbagai tempat, seperti di sekolah, di rumah, atau di tempat lain. Dalam pembelajaran formal, siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan, terutama jika materi tersebut tidak disajikan dengan menarik dan mudah dipahami. Salah satu materi pelajaran yang tidak mudah dipahami siswa adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hambatan pembelajaran bahasa Indonesia disebabkan oleh kekurangan kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Djuhar, 2013). Kemampuan siswa dalam memahami materi dapat dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam menyimak dan mengingat materi yang telah dipelajari.

Selain itu Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa hambatan pembelajaran bahasa Indonesia disebabkan oleh faktor guru yang tidak mampu menyajikan materi secara efektif (Arikunto, 2006). Guru yang tidak mampu menyajikan materi secara efektif dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dalam belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu perancangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Perancangan media pembelajaran adalah proses penyusunan dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sasaran pembelajaran (Arikunto, 2006). Salah satu media pembelajaran

yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif.

Menurut Agus Suryawan, multimedia interaktif adalah suatu media pembelajaran yang menggabungkan berbagai macam media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, serta memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan media tersebut melalui perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan (Suryawan, 2014). Multimedia interaktif merupakan salah satu jenis multimedia yang dapat memberikan kesan yang lebih menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar (Mu'arif, 2016). Selain itu, multimedia interaktif juga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah (Nugroho, 2017).

Android merupakan salah satu sistem operasi yang populer digunakan pada perangkat mobile. Dengan menggunakan android, multimedia interaktif dapat diakses dengan mudah oleh siswa, karena hampir semua perangkat mobile saat ini sudah dilengkapi dengan sistem operasi android (Android Inc., 2018). Adobe Animate merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk membuat animasi interaktif (Adobe Inc., 2018). Adobe Animate adalah sebuah perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe Systems yang digunakan untuk membuat animasi dan interaksi untuk web, film, dan aplikasi. Salah satu fungsi Adobe Animate adalah sebagai pembuat aplikasi android. Dengan menggunakan Adobe Animate, multimedia interaktif yang dibuat dapat lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Tujuan penelitian dengan judul Perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Adobe Animate adalah untuk merancang sebuah multimedia interaktif yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan diakses melalui perangkat mobile dengan sistem operasi android.

Dengan merancang multimedia interaktif yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan menggunakan android sebagai platform untuk mengakses multimedia interaktif, diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas multimedia interaktif tersebut bagi siswa, karena hampir semua perangkat mobile saat ini sudah dilengkapi dengan sistem operasi android.

METODE

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2010), R&D adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Produk yang dihasilkan bisa berupa materi ajar, media, instrument, evaluasi, atau modul pembelajaran. Untuk menghasilkan produk tertentu, dilakukan penelitian analisis kebutuhan, sedangkan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dengan baik,

diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model pengembangan MDLC versi oleh Luther. Model ini dikenal sebagai metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), terdiri dari enam tahap, yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution (Luther dalam Sutopo, 2012). Tahap-tahap tersebut adalah: (1) concept: mendefinisikan tujuan proyek dan menentukan jenis aplikasi multimedia yang akan dibuat. (2) design: menentukan dengan rinci apa yang akan dilakukan dalam proyek multimedia, termasuk pembuatan flowchart dan storyboard. (3) obtaining content material: pada tahap ini, semua data, audio, video, dan gambar dikumpulkan dalam format digital yang sesuai. Materi yang diperoleh pada tahap ini akan digunakan pada tahap produksi, di mana semua scene untuk aplikasi multimedia ditetapkan. (4) assembly: tahap ini merupakan proses pembangunan keseluruhan proyek dan dilakukan pemrograman untuk membuat aplikasi multimedia. Pada tahap ini, digunakan authoring tool yang dilengkapi dengan kemampuan pemrograman dan emulator untuk pengembangan multimedia. (5) testing: selama tahap pengujian, aplikasi dijalankan dan diperiksa untuk memastikan bahwa pengembangan multimedia yang dilakukan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. (6) distribution: pada tahap ini, aplikasi yang telah dikembangkan digandakan dan

diberikan kepada pengguna. Distribusi dapat dalam berbagai bentuk, seperti presentasi menggunakan proyektor, CD-ROM, perangkat mobile, atau situs web.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah multimedia interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dikemas dalam bentuk aplikasi android yang digunakan untuk membantu siswa kelas XI dalam mempelajari materi teks prosedur. Model Luther, yang terdiri dari enam tahapan, digunakan dalam tahapan pengembangan media pembelajaran ini, yaitu:

1. Konsep (concept)

Tahap konsep merupakan tahap untuk menentukan tujuan, jenis, konsep media, materi pembelajaran, kegunaan dan sasaran pengguna dari pembuatan aplikasi multimedia interaktif. Secara umum proses yang dilakukan pada tahap konsep adalah menentukan tujuan media pembelajaran, menentukan konsep materi pembelajaran, dan menentukan konsep isi media pembelajaran.

a) Tujuan Media Pembelajaran

Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia ditujukan untuk siswa kelas XI di MA Islamiyah Ciputat. Media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Teks Prosedur.

b) Konsep Materi Pembelajaran

Isi materi pembelajaran mengacu pada silabus Kurikulum

Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang digunakan di MA Islamiyah Ciputat. Materi pembelajaran yang peneliti ambil adalah teks prosedur. Konsep penyajian materi yang akan ditampilkan pada media pembelajaran meliputi penjelasan materi berupa teks, gambar, dan video.

c) Konsep Isi Media Pembelajaran

Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari beranda, standar kompetensi/kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi.

2. Perancangan (design)

Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah perancangan materi, pembuatan flowchart dan pembuatan storyboard. Pada tahap perancangan dibutuhkan spesifikasi yang terperinci sehingga pada tahap selanjutnya tidak ragu dan diperlukan keputusan baru.

a) Materi

Perancangan materi pada media pembelajaran ini dibuat berdasarkan analisis materi terhadap silabus kurikulum tingkat satuan pendidikan yang digunakan MA Islamiyah Ciputat. Hasil analisis materi dapat dilihat pada Tabel 1.

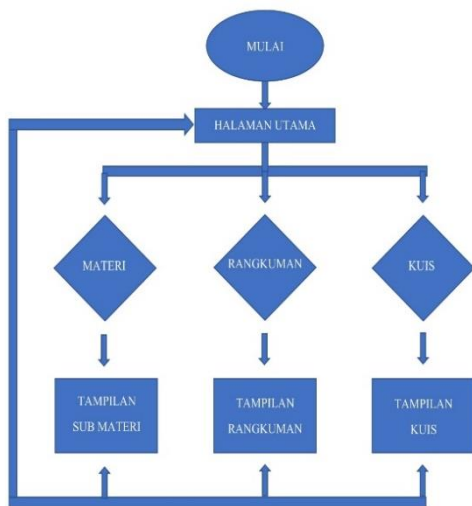
Tabel 1. Analisis Materi

Standar	Merancang
Kompetensi	pernyataan umum dan tahapan-tahapan dalam teks prosedur dengan organisasi yang tepat secara lisan dan tulis.
Kompetensi Dasar	1. Mengungkapkan pernyataan umum dan tahapan-tahapan secara lisan. 2. Menuliskan

	pernyataan umum dan tahapan-tahapan.
Materi Pokok	Mengenal teks prosedur.
Penjabaran Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian teks prosedur 2. Struktur teks prosedur 3. Ciri-ciri teks prosedur 4. Jenis-jenis teks prosedur 5. Kaidah kebahasaan teks prosedur 6. Contoh teks prosedur

b) Flowchart

Pembuatan flowchart dilakukan setelah mengetahui isi media dan isi materi. Flowchart berfungsi untuk menggambarkan alur dari satu scene ke scene lain dan menjelaskan setiap langkah pembuatan media secara logika. Gambar flowchart dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Flowchart Multimedia Interaktif Bahasa Indonesia

c) Storyboard

Storyboard dibuat setelah mengetahui rancangan isi dalam setiap bagian media pembelajaran. Storyboard berfungsi untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain. Storyboard dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Storyboard Multimedia Interaktif Bahasa Indonesia

Nama Tampilan	Desain Tampilan
Tampilan Beranda	
Tampilan Materi	
Tampilan Rangkuman	
Tampilan Kuis	

Halaman beranda media pembelajaran akan muncul ketika aplikasi ditekan, isi halaman beranda adalah judul, sub materi, sub rangkuman, dan sub kuis. Selain itu, terdapat gambar di sisi kiri dan kanan.

Halaman materi media pembelajaran akan muncul ketika sub materi ditekan, isi halaman materi adalah materi pembelajaran, panah kanan dan kiri untuk melanjutkan sub-sub materi selanjutnya, dan

terdapat tombol home untuk kembali ke beranda.

Halaman rangkuman media pembelajaran akan muncul ketika sub rangkuman ditekan, isi halaman rangkuman adalah rangkuman materi pembelajaran, alat skrol untuk menarik gambar ke bawah, dan terdapat tombol home untuk kembali ke beranda.

Halaman kuis media pembelajaran akan muncul ketika sub kuis ditekan, isi halaman kuis adalah soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan terdapat kotak jawaban ketika ditekan akan muncul jawaban benar atau salah.

3. Pengumpulan bahan materi (material collecting)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Hasil yang didapatkan pada tahap pengumpulan bahan adalah sebagai berikut:

- Bahan-bahan materi pembelajaran.
- Gambar penunjang yang berfungsi sebagai objek animasi pada media pembelajaran dan penjelasan pada bagian materi.

4. Pembuatan (assembly)

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan media pembelajaran sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Secara garis besar media pembelajaran ini terdiri dari materi, rangkuman dan kuis. Pembuatan media pembelajaran ini dimulai dengan mendesain tampilan demi tampilan di Adobe Animate. Setelah semua desain selesai dibuat,

selanjutnya diberikan action script agar media pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan dapat menunjang fungsionalitas serta interaktifitas media.

Dalam media pembelajaran ini tersedia file Soal.XML yang bersifat dinamis. File ini dibuat menggunakan aplikasi Notepad yang akan ditampilkan pada soal kuis. Tampilan pembuatan file Soal.XML dapat dilihat pada Gambar 2.

```

mpi.click("homebtn", 2);
mpi.login("loginmc");
//struktur soal
//pernyataan, jawaban benar, jawaban pengecoh 1-3
//untuk rumus kimia/pangkat gunakan <sup> dan <sub> --> Lihat frame 205
var soal:Array = [{"teks yang berisi cara, tujuan untuk membuat atau melakukan sesuatu hal dengan langkah demi
langkah yang tepat secara berurutan sehingga menghasilkan suatu tujuan yang diinginkan adalah pengertian dari ?",
"teks prosedur", "teks narasi", "teks Eklplanasi", "teks Infromasi"},
{"teks prosedur yang berisi banyak langkah dalam melakukannya, contohnya,
cara membuat sambal balado, cara menyajikan pembuatan kartu SIM, cara memperpanjang SIMK. Ini termasuk ke dalam jenis ?",
"teks prosedur kompleks", "teks prosedur sederhana", "teks prosedur protokol", "teks prosedur sistematis"},
{"pengantar umum sebagai penanda apa yang akan dibuat atau dilakukan dan motivasi dalam melakukannya
merupakan bagian dari struktur teks prosedur, yaitu ?", "tujuan", "materi", "langkah", "penutup"},
{"Memudahkan para pembaca maupun pendengar agar dapat mengikuti langkah atau perintah dari isi teks
yang tujuan akhirnya bisa sesuai keinginan pembaca maupun pendengar merupakan ...
teks prosedur.", "tujuan", "penutup", "kesimpulan", "pernyataan"},
{"Kata kerja berimbuhan yang mengacu pada sebuah tindakan atau perbuatan yang dilakukan secara fisik.
contohnya mengupas, mengiris, memaku, memotong, dan lain sebagainya. Ini adalah kalimat ?", "Verba Material",
"Verba Tindakan Laku", "Pronomina Petunjuk", "Kunjungsi Persyaratan"}];
mpi.kuis("kuismc", soal, 5, selesaikuis);
function selesaikuis(){
mpi.popup("popupmc", "kuis selesai", "nilai anda "+(kuismc.score*2));
}

```

Gambar 2. Tampilan file Soal.XML pada Soal Kuis

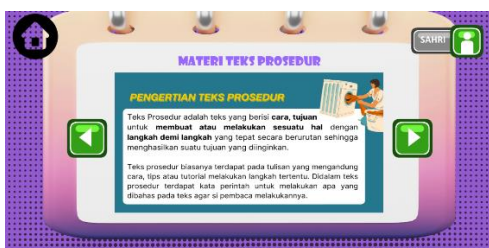
Adapun hasil pembuatan media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi adalah sebagai berikut:

a) Tampilan Halaman Beranda
Halaman beranda adalah halaman awal yang akan muncul ketika media pembelajaran dijalankan. Tampilan diawali dengan animasi gambar yang berada di kiri dan kanan. Setelah itu muncul judul dan tombol menuju materi, rangkuman, dan kuis. Tampilan halaman beranda dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Beranda

b) Tampilan Halaman Materi
Halaman materi adalah halaman yang akan muncul ketika tombol materi ditekan. Tampilan diawali dengan munculnya judul. Setelah itu muncul materi, tombol panah untuk lanjut ke materi selanjutnya, dan tombol home untuk kembali ke beranda. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Halaman Materi

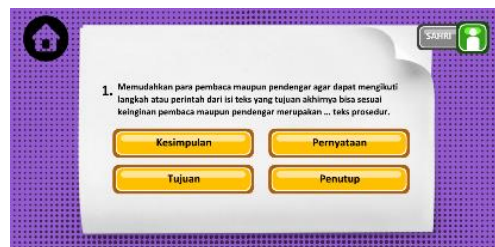
c) Tampilan Halaman Rangkuman

Halaman rangkuman adalah halaman yang akan muncul ketika tombol rangkuman ditekan. Tampilan diawali dengan munculnya judul. Setelah itu muncul rangkuman, tombol scroll untuk melihat rangkuman selanjutnya, dan tombol home untuk kembali ke beranda. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Rangkuman

d) Tampilan Halaman Kuis
Halaman kuis adalah halaman yang akan muncul ketika tombol kuis ditekan. Tampilan diawali dengan munculnya judul. Setelah itu muncul kuis no.1, empat tombol jawaban untuk menjawab pertanyaan, dan tombol home untuk kembali ke beranda. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Halaman Kuis

5. Pengujian (testing)

Tahap pengujian dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan media pembelajaran dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak dalam media pembelajaran tersebut. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian Alpha Testing yang pengujiannya dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Dilakukannya Alpha Testing untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Revisi terhadap media pembelajaran ini dilakukan sesuai saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi. Setelah lolos dari Alpha Testing, dilakukan pengujian Beta Testing yang melibatkan pengguna akhir sebagai responden. Namun, dalam penelitian ini tahap Alpha Testing dilewatkan, oleh karena itu langsung kepada tahap Beta Testing yang melibatkan dalam hal ini yaitu siswa kelas XI MA Islamiyah Ciputat.

6. Distribusi (distribution)

Proses yang dilakukan dalam tahap produksi adalah menyimpan media pembelajaran ke media penyimpanan yang berupa Google Drive. Setelah dilakukan penyimpanan, media pembelajaran didistribusikan ke siswa untuk dijadikan bahan belajar di kelas ataupun di rumah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dirancang maka dapat diambil kesimpulan bahwa Perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran

Bahasa Indonesia Menggunakan Adobe Animate telah dibangun dengan 6 tahapan yaitu: (1) konsep (concept), (2) perancangan (design), (3) pengumpulan bahan materi (material collecting), (4) pembuatan (assembly), (5) pengujian (testing), (6) distribusi (distribution). Tahap konsep menghasilkan tujuan, jenis, konsep media, materi pembelajaran, kegunaan dan sasaran pengguna. Tahap perancangan menghasilkan flowchart dan storyboard media. Pada tahap pengumpulan materi, peneliti mengumpulkan bahan-bahan materi yang berupa teks, gambar, dan sebagainya. Tahap pembuatan menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan flowchart dan storyboard yang telah dirancang. Pada tahap pengujian, peneliti melakukan uji coba media dengan 1 tahapan yaitu Beta Testing (siswa/responden). Dan pada tahap distribusi menghasilkan media pembelajaran interaktif dalam bentuk file *.exe yang sudah dikemas dalam Google Drive.

DAFTAR RUJUKAN

- Adobe Inc. (2018). Adobe Animate: Cara membuat animasi interaktif dengan Adobe Animate. Diakses dari <https://www.adobe.com/id/products/animate.html> pada tanggal 15 Desember 2022.
- Android Inc. (2018). Tentang Android. Diakses dari <https://www.android.com/intl/id/about/> pada tanggal 15 Desember 2022.

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djuhar, S. (2013). *Hambatan-Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mu'arif, S. (2016). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 123-128.
- Nugroho, A. (2017). *Perancangan multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Tesis. Universitas ABC, Surabaya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryawan, A. (2014). *Multimedia Interaktif: Penggunaan dan Pembuatan*. Bandung: Informatika.
- Sutopo, D. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional development: A four-dimensional model. *Educational Technology*, 14(8), 5-10.