

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo

Mukhlisulfatih Latief¹, Agus Lahinta², Haeriani H^{3*}

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo
email: haerianih@gmail.com

Abstract

This study aims to develop interactive learning media for English subjects for grade VIII students at SMP Negeri 3 Gorontalo using the Adobe Animate application. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The Analysis stage involves observation and interviews to identify the needs and problems faced by students and teachers in learning English. At the Design stage, learning media are designed by considering aspects of interactivity and ease of use. The Development stage produces interactive learning media products which are then tested through alpha and beta tests to obtain feedback from experts and users. Implementation was carried out in grade VIII of SMP Negeri 3 Gorontalo to test the effectiveness of the media in increasing student motivation and learning outcomes. The results of the study showed that interactive learning media based on Adobe Animate was effective in improving students' understanding of English comic dialogue material, as well as increasing students' motivation and interest in learning. This media also helps teachers in delivering material more interestingly and interactively. Thus, the development of this interactive learning media is expected to be an innovative solution in learning English at the junior high school level.

Keywords: Adobe Animate, English, Interactive Learning Media

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Gorontalo dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap Analysis melibatkan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Pada tahap Design, media pembelajaran dirancang dengan memperhatikan aspek interaktivitas dan kemudahan penggunaan. Tahap Development menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang kemudian diuji melalui uji alpha dan uji beta untuk memperoleh feedback dari ahli dan pengguna. Implementasi dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 3 Gorontalo untuk menguji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dialog komik Bahasa Inggris, serta meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat SMP.

Kata kunci: Adobe Animate, bahasa inggris, Media Pembelajaran Interaktif

PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan media tersebut. Interaksi ini dapat berupa input data, respon terhadap pertanyaan, atau kontrol terhadap alur penyajian materi. Media pembelajaran interaktif merupakan instrumen pendidikan atau sumber daya yang memfasilitasi keterlibatan langsung antara peserta didik dan materi pendidikan (Aulia et al., 2024). Melalui beragam komponen interaktif, termasuk simulasi, video pedagogis, dan latihan yang menarik, media pendidikan interaktif melampaui keterbatasan ruang kelas konvensional dan materi cetak, sehingga memperluas lanskap pendidikan. Media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai suatu inovasi saat proses pembelajaran. Pembelajaran yang kreatif, aktif, inovatif dan efektif akan terbentuk oleh bantuan penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan menyenangkan dan meminimalisir kejenuhan peserta didik.

Selanjutnya media pembelajaran memiliki bentuk yang beragam, dari yang sederhana hingga kompleks, contohnya media secara visual, bentuk suara, media dengan suara-visual dan multimedia. Pemilahan dan penggunaan media yang cermat dapat menghasilkan suasana pembelajaran menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk melakukan pembelajaran. Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi *Adobe Animate*. *Adobe Animate* merupakan aplikasi multimedia komprehensif yang berfungsi sebagai instrumen untuk produksi animasi (Green & Labrecque, 2017). Perangkat lunak *Adobe Animate*, sebelumnya disebut sebagai *Adobe Flash* oleh *Adobe Systems*, mewakili versi yang lebih maju dari sebelumnya. Aplikasi *Adobe Animate* memfasilitasi pembuatan ilustrasi grafis vektor dan animasi yang ditujukan untuk berbagai proyek multimedia, termasuk produksi televisi, konten video online, situs web, aplikasi berbasis web, aplikasi internet, dan bahkan video game interaktif (Suhadah & Mufit, 2023).

Menurut Agustini (2023), pemakaian media dapat menolong siswa dalam kegiatan pembelajaran sebab lewat media, siswa bisa memakai indra yang dimilikinya, dengan begitu peserta didik akan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan jika semakin banyak siswa memakai indra yang dimilikinya, maka suatu yang dipelajari hendak menjadi mudah diterima serta diingat. Media pembelajaran ini dapat dibuat menggunakan pemanfaatan perkembangan teknologi di era digital. Perkembangan teknologi seperti handphone tidak lagi menjadi alat komunikasi dua arah, namun juga menjadi media pembelajaran yang dibantu oleh munculnya perangkat Android. Media pembelajaran interaktif dengan berbasis Android mempunyai keunggulan seperti mudah digunakan, memikat, serta fleksibel. Pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta mampu menyerap informasi dengan cepat (Melita Sumomba et al., 2024).

Hasil analisis yang telah dilakukan di SMP NEGERI 3 GORONTALO menunjukkan penggunaan Android sudah cukup sering digunakan. Salah satunya pada kegiatan ujian dengan menggunakan aplikasi CBT berbasis Android. Karena itu, siswa sudah terbiasa menggunakan Android dalam proses pembelajaran dan memiliki harapan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Android di kelas. Hal ini menjadi salah satu alasan peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android. Hal ini diperkuat oleh sejumlah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Darmawan et al., 2020). Produk tersebut dinilai layak dan terbukti melalui evaluasi

yang diberikan oleh para ahli. Penelitian lain tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia mendapatkan respon oleh 10 responden dari siswa Disleksia berada pada kategori “sangat Baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diterima (Riskawati et al., 2021).

Penelitian selanjutnya yang dilakukan (Shaquille & Parga Zen, 2023) dengan judul “Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model ADDIE” Penelitian yang dilakukan menghasilkan sebuah aplikasi multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Inggris bernama “EnLeMul-V”, hasil uji validasi terhadap guru mendapatkan skor 96,4% yang berarti aplikasi valid untuk dilanjutkan dan hasil uji usability terhadap siswa mendapatkan kategori "Sangat Baik" dengan skor persentase 92,90%. Beberapa penelitian yang telah disebutkan melakukan pengembangan media interaktif yang menghasilkan timbal balik atau respon yang baik oleh siswa dengan menggunakan bantuan software yang bermacam. Maka dari itu, pada penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini, media dikembangkan tak hanya dengan basis android saja, namun penggunaan *software*-nya berbeda dengan produk penelitian-penelitian tersebut. Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan *software Adobe Animate*.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran yang telah di paparkan tersebut, oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi *Adobe Animate* Di SMP NEGERI 3 GORONTALO”.

METODE

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*. Menurut Latief (2019) dalam (Agustina, 2023) penelitian jenis R&D bertujuan untuk mengembangkan, menguji kebermanfaatan dan efektivitas sebuah produk baik itu produk teknologi, material, organisasi, metode, dan lain-lain. Menurut Komang Hery Abdi Saputra dkk., (2019) dalam (Agustina, 2023) penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* menggunakan model Alessi dan Trollip, model ini dipilih karena sesuai dengan rancangan penelitian untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate*. Model pengembangan Alessi dan Trollip mempunyai tiga tahapan dalam prosedur penelitiannya, yaitu: (1) Perencanaan (*planning*); (2) Perancangan (*design*); (3) Pengembangan (*development*).

1. Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahapan pada model pengembangan Alessi dan Trollip untuk mengetahui permasalahan dasar serta menentukan tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate*. Adapun langkah-langkah yang

dilakukan pada tahap perencanaan dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan pada tahapan perencanaan (*planning*). Pada tahap identifikasi masalah hal yang harus dilakukan yaitu melakukan observasi dan wawancara pada salah satu guru kelas VII di SMP Negeri 3 Gorontalo untuk mengetahui permasalahan dasar yang dihadapi oleh siswa pada Mata pelajaran Bahasa Inggris.

a. Identifikasi Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan merupakan tahapan yang dilakukan guna mengetahui informasi dan apa saja yang dibutuhkan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Adobe Animate*.

2. Perancangan (*Design*)

Tahapan yang kedua dalam model pengembangan Alessi dan Trollip adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap perancangan, ada tiga langkah yang harus dilakukan, yaitu: (1) Analisis konsep dan tugas yang bertujuan untuk mengetahui informasi apa saja yang harus dipelajari dan dipahami oleh siswa, (2) Menentukan ide berupa tema, tampilan, serta durasi yang akan dituangkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate*, (3) Membuat storyboard atau rancangan awal pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* sekaligus merealisasikan produk akhir. Produk akhir yang sudah dihasilkan akan dilakukan beberapa uji, diantaranya uji alpha yang melibatkan ahli media dan ahli materi serta tahapan selanjutnya yaitu uji beta yang sebelumnya sudah dilakukan revisi pada tahapan setelah uji alpha.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan informasi sebagai berikut:

1. Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada informan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Wawancara ini dilaksanakan secara langsung dengan objek penelitian untuk memastikan data yang diperoleh lebih lengkap dan optimal.

2. Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengamati kondisi fisik serta proses pembelajaran yang berlangsung di SMP Negeri 3 Gorontalo. Observasi ini bertujuan untuk memverifikasi data yang diperoleh melalui wawancara, sehingga penulis dapat memastikan keakuratan dan kevalidan informasi yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis adobe animate ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Hidayat., 2021). Berikut deskripsi tahapan model ADDIE.

1. Tahap analisis (*analysis*)

Tahapan ini menjadi tahapan awal dalam proses pengembangan model ADDIE. Dalam tahapan ini peneliti melakukan observasi langsung dan juga melakukan wawancara bersama guru kelas VII untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang terjadi. Tahapan ini dilakukan pada tanggal 3 mei 2024 yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Peneliti melakukan pengamatan dengan melakukan observasi kelas serta wawancara langsung untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 3 Gorontalo. Setelah melakukan observasi dan wawancara, peneliti menemukan permasalahan yang menjadi dasar dalam pengembangan produk, yaitu guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas hal tersebut dirasa kurang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran, selain itu guru belum mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran, hal tersebut dirasa kurang bervariasi dan membosankan bagi peserta didik. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis adobe animate sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi.

b. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan setelah peneliti melakukan analisis terhadap materi dan konsep. Pada tahap analisis tujuan pembelajaran, bertujuan untuk membantu menentukan tercapainya proses pembelajaran dan membantu saat pembuatan media pembelajaran interaktif.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan ini peneliti merancang desain tampilan media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa inggris yang di kembangkan dengan mengumpulkan berbagai referensi sumber serta animasi.pengembangan media pembelajaran berbasis adobe animate ini di buat dengan tampilan yang menarik. Rancangan desain ini memuat tampilan awal media pembelajaran, tampilan judul, tampilan isi materi, tampilan materi, tampilan quiz, tampilan soal, dan tampilan saat soal telah selesai.

Berikut tampilan desain media pembelajaran interaktif mata pelajaran bahasa inggris berbasis *adobe animate*:

a. Tampilan Awal Media Pembelajaran



Gambar 1. Tampilan Awal Media Pembelajaran

b. Tampilan Judul Media Pembelajaran



Gambar 2. Tampilan Judul Media Pembelajaran

c. Tampilan Isi Materi



Gambar 3. Tampilan Isi Materi

d. Tampilan Quiz



Gambar 4. Quiz

e. Tampilan Saat Quiz telah selesai



Gambar 5. Tampilan Quiz Habis

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP Negeri 3 Gorontalo dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran konvensional, beberapa masalah ditemukan yang berdampak pada motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Yang paling menonjol dari masalah ini adalah kurangnya media interaktif dan kesulitan siswa untuk mengidentifikasi suara orang yang berbicara dalam materi pelajaran seperti komik.

Media pembelajaran yang dikembangkan kemudian diimplementasikan di kelas VII. Berdasarkan hasil observasi, media ini menarik minat siswa dan meningkatkan interaksi selama proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang besar dalam menggunakan media ini, terutama pada bagian yang melibatkan pengenalan suara dan percakapan dalam komik.

Guru juga merasakan manfaat dari media pembelajaran ini karena membantu mereka menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik. Media ini memungkinkan guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Animate* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas VIII SMP Negeri 3 Gorontalo berhasil dilakukan melalui model ADDIE, yang mencakup tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan media pembelajaran ini menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi dialog komik, yang tercermin dari hasil evaluasi belajar mereka. Selain itu, respon positif dari siswa menunjukkan bahwa media ini menarik dan mampu membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Guru juga merasakan manfaat dari media ini karena membantu menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik, serta menghemat waktu dan tenaga dalam mengajar. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* ini dapat dijadikan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. putri. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis H5P Pada Materi Perakitan Komputer Di Smk 2 Mei Bandar Lampung. *Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung*, 1–59.
- Agustini, P Dewi., Ketut A., Ida B.N. Pascima. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Discovery Learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Di SMP Negeri 4 Singaja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 95-106. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aulia, H., Hafeez, M., Mashwani, H. U., Careemdeen, J. D., Mirzapour, M., & Syaharuddin. (2024). The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement. *International Seminar on Student Research in Education, Science, and Technology*, 1, 57–67.
- Darmawan, U., Redjeki, S., & Widhorini, W. (2020). Interactive multimedia: Enhancing students' cognitive learning and creative thinking skill in Arthropod material. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(2), 257–264. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i2.11370>
- Green, T., & Labrecque, J. (2017). *Beginning Adobe Animate CC*. Apress Berkeley, CA. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2376-5>
- Hidayat Fitria & Muhamad, N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 28–38. doi: 10.15575/jipai.v1i1.11042.
- Melita Sumomba, Abdul Hakim, & Farida Febriati. (2024). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis Game Edukatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Vii Di Ddi Alliritengae Maros. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 54–71. <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v4i1.12253>
- Riskawati., Yunus, T., & Muh, Yusuf M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(2), 17-20. Makassar: Jurusan Teknik Infromatika dan komputer.
- Shaquille, T. A. F., & Parga Zen, B. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Suhadah, O., & Mufit, F. (2023). Design and Validity of Interactive Multimedia Based on Cognitive Conflict Using Adobe Animate CC on the Concept of Circular Motion. *Physics Education Research Journal*, 5(1), 43–54. <https://doi.org/10.21580/perj.2023.5.1.12773>