



## PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN METODE ADDIE BERBASIS ADOBE ANIMATE CC PADA HURUF HIJAIYAH TKIT YASMIN ALKHOIR

Sufajar Butsianto<sup>1</sup>, M. Makmun Effendi<sup>2</sup> Asep Supriyanto<sup>3</sup>, Suratman<sup>4</sup>  
Ahmad Fauzi<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>sufajar@pelitabangsa.ac.id, <sup>2</sup>effendiyan@pelitabangsa.ac.id <sup>3</sup>asep.supriyanto@pelitabangsa.ac.id

<sup>1</sup>suratman@pelitabangsa.ac.id, ahmad\_fauzi@pelitabangsa.ac.id

### Abstrak

Dengan adanya kurikulum merdeka sebuah instansi membutuhkan media baru yang lebih menarik dan membuat anak lebih aktif dalam proses belajar mengajar. TKIT Yasmin Alkhoir belum mempunyai media baru pada pergantian kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Sistem pembelajaran di TKIT Yasmin Alkhoir terutama pada materi huruf hijaiyah masih menggunakan metode konvensional dan menggunakan buku sebagai sumber pembelajaran. Dengan metode tersebut memungkinkan dapat menimbulkan masalah efisien dan kurang kondusif dalam waktu dan proses belajar pada anak. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada di TKIT Yasmin Alkhoir dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan Adobe Animate CC sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu Peserta Didik untuk meningkatkan semangat belajar anak dan membuat Peserta Didik menjadi lebih aktif saat proses belajar mengajar. Peneliti dapat menyelesaikan pembuatan aplikasi media interaktif berbasis Adobe Animate CC dengan menggunakan metode ADDIE (Analysis, design, development, implementasi, evaluasi). Pengujian aplikasi ini menggunakan metode angket dengan perhitungan skala likert. Presentase rata - rata menunjukkan ke dalam kategori setuju pada hasil uji coba user dari pihak sekolah pada penelitian ini dapat menghasilkan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar pada huruf hijaiyah di TKIT Yasmin Alkhoir.

**Kata Kunci :** Pembelajaran Interaktif, Adobe Animate CC, ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation*).

### Abstract

With the existence of an independent curriculum, an institution needs new media that are more interesting and make children more active in the teaching and learning process. TKIT Yasmin Alkhoir did not have new media at the change of the 2013 curriculum to an independent curriculum. The learning system at TKIT Yasmin Alkhoir, especially on hijaiyah letter material, still uses conventional methods and uses books as learning resources. With this method, it is possible to cause problems efficiently and less conducive to time and learning processes in children. Therefore, researchers aim to overcome the problems that exist in TKIT Yasmin Alkhoir by developing learning media using Adobe Animate CC as an interactive learning media expected to help students to increase children's enthusiasm for learning and make students become more active during the teaching and learning process. Researchers can complete the creation of interactive media applications based on Adobe Animate CC using the ADDIE method (Analysis, design, development, implementation, evaluation). Testing this application using the questionnaire method with Likert scale calculations. The average percentage shows that the category agrees with the results of user trials from the school in this study can produce software that can be

used in the teaching and learning process on hijaiyah letters at TKIT Yasmin Alkhoir.

**Keywords:** Interactive learning, Adobe Animate CC, ADDIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation), Questionnaire.

### 1. Pendahuluan

Salah satu pembelajaran yang ada di Taman Kanak - Kanak khususnya untuk sekolah Islam Terpadu (IT) ialah belajar membaca dan menulis huruf hijaiyah merupakan huruf dalam bahasa Arab. Bagi umat Muslim, mempelajari huruf hijaiyah merupakan sebuah keharusan. Sebab, Alquran sebagai kitab yang wajib dibaca dan dipelajari, ditulis dalam bahasa Arab.

TKIT Yasmin Alkhoir merupakan Taman Kanak - Kanak atau pendidikan pada usia dini sebelum memasuki pendidikan Sekolah Dasar yang eralamat di Perumahan Griya Jatireja, Rt.001 Rw.003, Desa Jatireja, Kecamatan Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Penulis mengamati proses belajar mengajar di TKIT Yasmin Alkhoir terutama pada mata pelajaran Huruf Hijaiyah terlihat mempunyai suatu permasalahan yaitu metode yang di gunakan adalah hanya menggunakan sumber berupa buku teks dan buku majalah disertai dengan penggunaan metode

konvensional yang mengakibatkan kurang menarik dan monoton.

Metode yang ada yaitu metode konvensional pada pembelajaran huruf hijaiyah dilakukan dengan cara pengajar menjelaskan dasar huruf hijaiyah menggunakan papan tulis dan metode ceramah untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik, setelah itu peserta didik bergiliran maju ke meja guru untuk membaca huruf hijaiyah menggunakan buku.

Permasalahan yang ada di TKIT Yasmin Alkhoir karena masih menggunakan metode konvensional, siswa menjadi terfokus pada guru mengakibatkan siswa yang seharusnya lebih aktif dalam menyampaikan ide dan gagasannya menjadi pasif dalam belajar serta kurang efektif dan efisien dalam waktu proses pembelajaran untuk mengatur membaca bergiliran dengan jumlah siswa yang ada. Selain itu, masalah lainnya yaitu belum adanya media pembelajaran yang menggunakan teknologi salah satunya media interaktif berbasis *Adobe Animate CC*. Media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* yang memiliki kemampuan untuk membuat simulasi animasi yang menyenangkan dan membuat memahami materi lebih mudah serta membuat siswa lebih aktif dikelas dan pembelajaran tidak terfokus pada guru.

## 2. Landasan Pemikiran

Penelitian sebelumnya menjadi sumber referensi bagi penulis dalam melaksanakan penelitian, memungkinkan mereka untuk mengembangkan teori yang diinginkan dalam mempelajari penelitian yang sedang dilakukan. Penulis tidak mengulang judul yang sama dengan penelitian sebelumnya, tetapi menggunakan beberapa penelitian sebagai acuan.

Tinjauan ini di atas mengidentifikasi masalah yang ada di sebuah instansi dalam proses pembelajaran pengelolaan bahan ajar yang kurang efisien. Metode yang digunakan *Research and Development (R&D)* dan *ADDIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation)* serta pengujian berupa pengisian angket. Hasil dari lima penelitian ini pengembangan media interaktif berbasis *Adobe Animate CC* yang menghasilkan efektivitas proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian tinjauan pustaka ini memberikan wawasan tentang bagaimana metode tersebut berhasil mengatasi masalah dalam proses pembelajaran dan bahan ajar.

Dari permasalahan yang ada di TKIT Yasmin Alkhoir memiliki persamaan dalam mengatasi untuk meningkatkan proses pembelajaran efisiensi dan efektivitas. Tujuan pengembangan media pembelajaran pada Huruf Hijaiyah di TKIT Yasmin Alkhoir berfokus pada media interaktif berbasis *Adobe Animate CC* untuk mengatasi permasalahan pada proses pembelajaran.

Sebagai penulis saya memilih metode *ADDIE* karena ingin mengatasi proses pembelajaran yang kurang efektif dan kurang menarik. Dengan metode ini dapat membantu mengidentifikasi masalah dalam pengembangan media interaktif berbasis *Adobe Animate CC*.

### 2.1. Pengembangan Media Interaktif

Pendekatan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan belajar

kognitif siswa, kemampuan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok belajar, kemampuan siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatif, dan keterampilan dalam komunikasi. Karena setiap komponen multimedia interaktif memberikan penguatan, siswa akan dapat meningkatkan hasil belajar mereka dan dapat dengan meningkatkan hasil belajarnya secara mandiri. Dapat dikatakan juga kalau pembelajaran dapat lebih berkembang dengan alat bantu, seperti contohnya pembelajaran membutuhkan berkomunikasi antar guru dan anak, hal ini tentunya menggunakan media komunikasi.

### 2.2. Pengertian Media

Media adalah perantara dari sumber informasi yang akan disampaikan. Kata “media” itu sendiri berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. karena media digunakan untuk sarana pendidikan, dengan demikian media dapat diartikan suatu sarana untuk memberi informasi tentang pembelajaran.

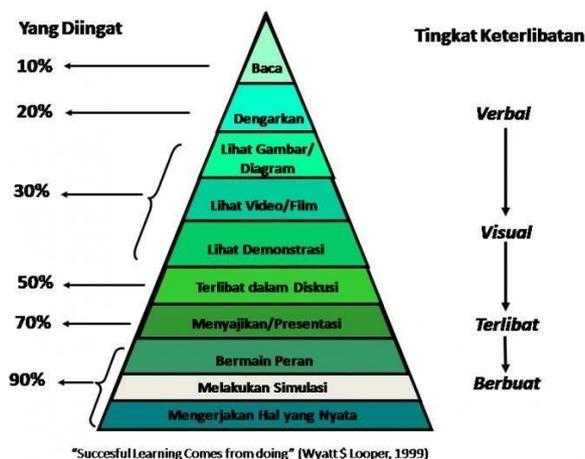
Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media memiliki tujuan serta berperan untuk mengatur hubungan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

### 2.3. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran meliputi segala hal yang memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan, merangsang pikiran, emosi, dan motivasi peserta didik sehingga mendorong terbentuknya proses belajar pada peserta didik.

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, merangsang kreativitas peserta didik, dan menarik perhatian siswa selama proses belajar. Penggunaan media membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mendorong mereka untuk lebih aktif dalam menulis, berbicara, dan mengembangkan imajinasi. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, serta membangun hubungan yang positif antara pengajar dan peserta didik.

Pada pengalaman hal ini Edgar Dale (1946) mengemukakan Kerucut pengalaman atau *cone of experience* dalam bukunya yang berjudul *Audio visual Methods in Teaching*, tentang metode audio visual dalam pengajaran. Namun pada tahun 1954 ia merevisi bukunya dalam pencetakan kedua dan revisi lagi pada tahun 1969. Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari paling konkret pada bagian paling bawah hingga paling abstrak pada bagian paling atas.



Kerucut pengalaman atau *cone of experience*

Awalnya pada tahun 1946 Dale menyebutkan kategori pengalaman sebagai berikut :

1. Pengalaman langsung, pengalaman yang disengaja.
2. Pengalaman yang dibuat-buat.
3. Partisipasi dramatis.
4. Demonstrasi.
5. Kunjungan lapangan.
6. Pameran.
7. Gambar bergerak.
8. Rekaman radio, gambar diam (audio dengan visual gambar).
9. Simbol visual.
10. Simbol verbal.

Kerucut pengalaman Dale banyak dijadikan sebagai acuan dan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar. Ketika mulai berkembang teknologi perfilman (tahun 1960-an), Edgar Dale membuat pengamatan bahwa film juga memiliki kekuatan untuk mendukung proses belajar seseorang. Dale berpendapat bahwa simbol-simbol dan ide-ide yang bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah dan dipertahankan oleh peserta didik manakala pengalaman-pengalaman ini dibangun atas dasar pengalaman yang kongkrit.

Kemampuan manusia dalam memperoleh ilmu pengetahuan dengan menggunakan alat indera yang dimilikinya. Menurut Edgar Dale, yang terkenal dengan kerucut teori pengalamannya tentang perolehan pengetahuan manusia, seseorang belajar 75% melalui indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga), dan sekitar 12% melalui indera yang lainnya. Teori kerucut pengalaman dari Edgar Dale bahwa 75% melalui indera penglihatan maka akan sangat bermanfaat dan membantu siswa dalam memahami informasi yang ditawarkan oleh guru.

### 3. Metode Penelitian

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian secara sistematis untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menciptakan, dan menguji efektivitas

produk, model, atau metode/strategi baru yang lebih unggul, efektif, efisien, produktif, dan bermakna

*Research and Development* bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan baru tentang penelitian dasar dan untuk mengembangkan hasil pendidikan melalui validasi atau menjawab pertanyaan khusus tentang masalah yang bersifat praktis melalui "applied research", yang digunakan untuk meningkatkan praktik - praktik pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan ini telah banyak digunakan pada ilmu pengetahuan teknologi, alam, kesehatan. Hampir semua produk teknologi, seperti kendaraan, peralatan rumah tangga, dan peralatan medis, dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian, bidang ilmu sosial seperti konseling, pendidikan, sosiologi, manajemen, dan psikologi juga dapat menggunakan metode penelitian dan pengembangan.

#### 3.2 Metode Pengembangan

Prosedur penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai dasar pengembangan, yang terdiri dari lima tahapan yang mencakup analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE memiliki lima komponen yang saling terkait dan disusun secara sistematis, yang berarti bahwa tahap-tahap ini harus diikuti secara berurutan dan tidak dapat dilakukan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini relatif sederhana dibandingkan dengan model desain lainnya. Karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis, model desain ini mudah dipahami dan diterapkan.

#### 3.3 Prosedur Pengembangan

Adapun Prosedur Penelitian pada model ADDIE sebagai berikut:

##### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan yang pertama adalah tahap Analisis (*Analysis*). Tahapan pertama analisis sarana dan prasarana sekolah yang mana di adanya kebutuhan guru dan siswa untuk kegiatan belajar dan mengajar. Sehingga dengan adanya pembaruan pada sarana dan prasarana akan membantu pembelajaran. Selanjutnya tahap analisis pada kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka. Pembelajaran kurikulum merdeka ini mengacu anak bebas untuk memilih media pembelajaran yang diinginkan, maka hal ini tentunya anak cenderung memilih hal yang menarik.

Selanjutnya analisis media pembelajaran pada kurikulum merdeka pendidik harus mempersiapkan media yang menarik untuk di minati anak. Prinsip dalam kurikulum merdeka adalah memberikan fleksibilitas, kebebasan, dan penekanan pada pembelajaran yang berpusat pada anak. Dengan adanya media interaktif pembelajaran akan lebih berfokus pada anak karena anak pada dasarnya pertama akan tertarik ke sebuah gambar/animasi.

Langkah berikutnya, peneliti perlu menganalisis model atau metode pembelajaran baru. Perlu ada perbaikan dalam memilih model atau metode pembelajaran yang telah digunakan sebelumnya.

##### 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua adalah tahap perancangan media pembelajaran yang akan digunakan dan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap perancangan ini, peneliti menentukan inti dari media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah *Adobe Animate CC*. Dengan media ini peneliti membuat desain serta audio visual pada perancangan pembelajaran huruf hijaiyah. Pada media yang digunakan secara garis besar merancang materi pokok dari isi materi pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah merancang model atau metode pembelajaran melalui analisis atau diskusi dengan guru. Langkah tersebut adalah proses sistematis untuk menetapkan standar sekolah, termasuk tujuan pembelajaran, media pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Tahap terakhir dari perancangan ini adalah hasil akhir yang akan digunakan, dan media tersebut akan ditingkatkan ke tahap berikutnya dengan menciptakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Animate CC*.

#### 4. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah tahap desain dan perancangan selesai, peneliti melanjutkan dengan melakukan pengembangan pada media pembelajaran menggunakan *Adobe Animate CC*. Dalam tahap ini, peneliti melakukan pembuatan media dengan menggunakan kreativitas dan inovasi untuk menghasilkan media yang berkualitas. Dalam proses pembuatan media, peneliti perlu melaksanakan beberapa tugas penting, termasuk pembuatan peta konsep, pengetikan materi, pembuatan soal, animasi gambar, tombol navigasi, dan penggunaan elemen audio visual. Setelah media tersebut dikembangkan, tahap validasi dilakukan untuk memastikan bahwa tampilan dan isi materi yang disajikan memenuhi standar yang ditetapkan. Hasil validasi ini akan menjadi penelitian yang menyeluruh tentang media pembelajaran yang akan digunakan secara efektif.

#### 5. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap yang keempat merupakan implementasi. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan diuji coba dari segi tampilan dan fungsionalitasnya. Uji coba tersebut dilakukan bersama siswa dan guru di TK Yasmin Alkhor. Setelah proses pengujian selesai, akan dilakukan pengisian angket mengenai media dan motivasi dalam pembelajaran, serta evaluasi hasil dari pembelajaran. Peneliti melakukan hal ini untuk menilai tingkat kepraktisan, keefektifan, dan keefisienan pengembangan produk media pembelajaran Huruf Hijaiyah, serta mengevaluasi kelayakan media yang digunakan untuk keperluan di masa mendatang.

#### 6. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menganalisis hasil dari angket yang diisi oleh guru dan siswa selama uji coba produk media pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang tingkat motivasi dan hasil belajar yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Dalam tahap evaluasi, hasil angket yang telah dikumpulkan akan dianalisis secara kuantitatif maupun kualitatif. Data dari angket tersebut dapat memberikan informasi tentang seberapa besar tingkat motivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran, sejauh mana

media tersebut membantu meningkatkan motivasi belajar, dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

Melalui evaluasi ini, peneliti dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang telah dikembangkan, serta memperoleh wawasan yang berharga untuk meningkatkan dan mengoptimalkan penggunaan media tersebut. Evaluasi juga dapat memberikan informasi yang berguna dalam mengukur efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dengan demikian, tahap evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena memberikan wawasan tentang efektivitas, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

### 3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Definisi dari angket adalah teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara memberi beberapa pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden yang telah ditentukan [33]. Angket digunakan sebagai instrumen untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan media dari tiga pihak yaitu Ahli Materi, Ahli Media dan Peserta didik mengenai penggunaan media. Dalam penelitian ini, digunakan angket *skala likert* sebagai instrument pengumpulan data. Definisi *Skala Likert* adalah skala yang digunakan untuk menilai persepsi, sikap atau pandangan seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan dari definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti [34]. Angket skala likert terdiri dari pernyataan yang diberi tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan oleh responden, biasanya dengan skala dari 1 hingga 5. Kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini dimodifikasi berdasarkan aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik media yang sedang dikembangkan. Hasil pengumpulan data diperoleh melalui penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh kepala sekolah, pengajar, dan peserta didik. Masing-masing pihak akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam angket. Hasil penilaian dari ketiga pihak tersebut akan digunakan untuk menganalisis kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi angket penilaian kelayakan media yang dapat digunakan dalam penelitian ini

### 4. Pembahasan

Berdasarkan tahap pengembangan media pembelajaran, digunakan model ADDIE (*Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*). Media pembelajaran berbentuk *Adobe Animate CC* dirancang menjadi beberapa komponen atau bagian, antara lain, halaman utama, halaman menu, indikator pencapaian kompetensi, materi, evaluasi, dan pengembangan. Tahap *review* dalam pembuatan media pembelajaran interaktif melibatkan penggunaan angket yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan referensi, yang selanjutnya menjadi bahan diskusi dan

diteliti oleh pembimbing. Tahapan pada pengembangan media pembelajaran akan dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Analisis (*Analysis*) Media Pembelajaran *Adobe Animate CC*

Tahap pertama peneliti mengidentifikasi isi kurikulum, kompetensi pembelajaran, menganalisis model pembelajaran dan mengembangkan serta memilih materi pembelajaran. Tahap analisis merupakan tahap awal dalam model ADDIE. Tujuan dari tahap analisis adalah untuk memahami kebutuhan awal dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

#### a. Analisis Kompetensi

Sebelum mengembangkan media pembelajaran, peneliti melakukan analisis dengan cara mengkaji kurikulum terkait standar capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memahami secara mendalam tentang apa yang diharapkan dari proses pembelajaran. Dengan melakukan analisis ini, peneliti dapat merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Pada kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran ditetapkan berdasarkan pendekatan yang berpusat pada peserta didik, memberikan keleluasaan lebih bagi mereka untuk mengatur proses pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhan masing-masing. Kurikulum Merdeka menekankan pengembangan keterampilan, pemahaman, dan karakter peserta didik, dengan tujuan agar mereka menjadi individu yang kreatif, mandiri, dan mampu bersaing.

#### b. Analisis Belajar Siswa

Analisis kebutuhan peserta didik merupakan langkah penting dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan menganalisis kebutuhan peserta didik, dapat dipahami secara lebih mendalam tentang preferensi belajar, tingkat pemahaman, minat, serta gaya belajar yang dominan. Hal ini akan membantu dalam memilih atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fenomena yang terjadi di mana media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti menggunakan media cetak seperti buku, LKS, dan poster, bisa menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar.

Untuk mengatasi fenomena ini, penting bagi pendidik dan kurikulum untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam dan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa. Media digital, perangkat lunak interaktif, dan pembelajaran berbasis web adalah beberapa contoh alternatif yang bisa digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Sebagai contoh, jika peserta didik lebih responsif terhadap pembelajaran visual, maka media pembelajaran berbasis gambar atau video mungkin lebih cocok.

Dengan demikian peneliti beranggapan bahwa penggunaan *Adobe Animate CC* sebagai media pembelajaran interaktif dapat diimplementasikan di TKIT Yasmin Alkhoir agar pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik melalui pendekatan audio visual. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

#### c. Analisis Peserta Didik

Melakukan analisis terhadap peserta didik mencakup pemahaman tentang karakteristik mereka, gaya belajar, pola pikir, dan sikap dalam pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti perlu mengetahui jenis pengetahuan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk memahami bagaimana mereka dapat lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Fenomena yang terjadi di TKIT Yasmin Alkhoir bahwasannya ketika pembelajaran peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik pada pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga kurang adanya timbal balik antara guru dan peserta didik.

### 2. Desain (*Design*) Media Interaktif *Adobe Animate CC*

Pengembangan ini menghasilkan salah satu produk berupa media interaktif berbasis *Adobe Animate CC* versi 2018 untuk peserta didik TKIT Yasmin Alkhoir pada mata pelajaran Huruf Hijaiyah. Proses pembuatan produk desain media interaktif menggunakan *Adobe Animate CC* melibatkan pemilihan *layout, font, sound effect, button, ilustrasi, script dan image*.

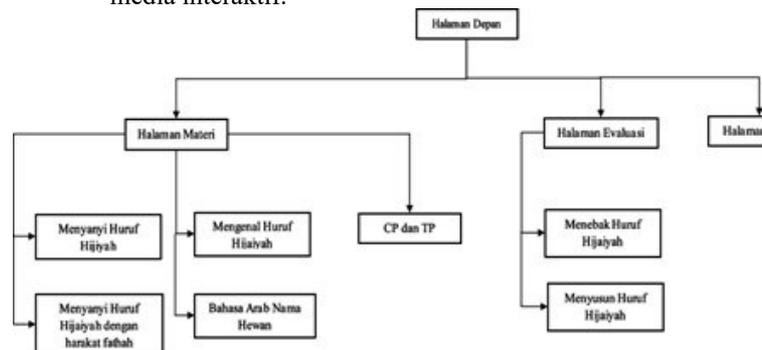
Langkah selanjutnya adalah membuat desain perancangan media pembelajaran dengan tujuan menciptakan hasil output yang baik. Berikut merupakan contoh desain perancangan media pembelajaran.

#### a. Pengelompokan Data

Pentingnya pengelompokan data ini menjadi dasar utama dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif. Data ini terdiri dari Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP), serta materi dan bahan ajar lainnya.

#### b. Alur Perancangan Media Interaktif

Dalam proses perancangan media interaktif, diperlukan konsep yang terstruktur dan sistematis agar produk yang dihasilkan dapat memungkinkan subjek untuk fokus pada media interaktif.

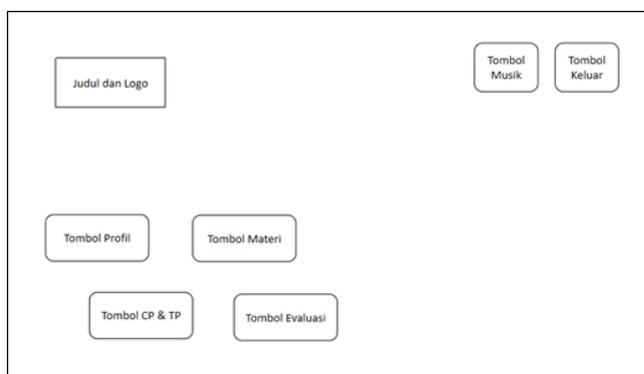


### 3. Pengembangan (*Development*) Media Interaktif *Adobe Animate CC*

Pengembangan media interaktif ini menggunakan *Storyboard* untuk merangkai sketsa gambar yang digunakan untuk menggambar alur media yang ingin dikembangkan. *Storyboard* adalah penyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk visualisasi grafik bergerak atau urutan media interaktif[2].

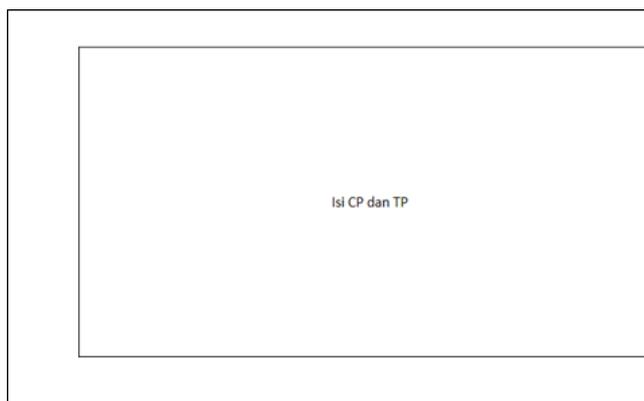
#### a. Halaman Utama

Pada halaman utama media pembelajaran terdapat isi yang meliputi judul materi, *button* keluar, *button* musik, *button* materi, *button* evaluasi, dan *button* profil. Pada penggunaan *button* dan *text* digunakan untuk memudahkan pengguna menjalankan media tersebut, dan pada penggunaan warna dan gambar animasi digunakan agar lebih menarik saat dilihat oleh pengguna.



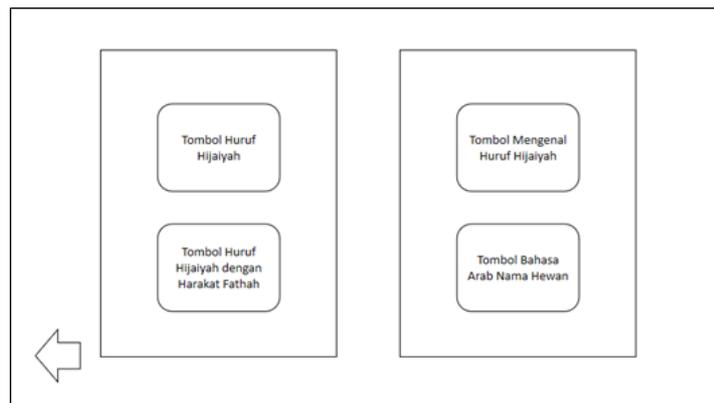
#### b. Halaman Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)

Halaman Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) adalah acuan dari kurikulum merdeka dalam pembelajaran.



#### c. Halaman Materi

Pada halaman ini berisi materi media interaktif yang terdapat *button* huruf hijaiyah, *button* huruf hijaiyah dengan harakat fathah, *button* mengenal huruf hijaiyah dan *button* bahasa arab nama hewan.



### 5. Penutup

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media interaktif berbasis *Adobe Animate CC* pada TKIT Yasmin Alkhoir ini di antaranya adalah:

1. Media interaktif berbasis *Adobe Animate CC* dengan metode ADDIE berhasil dibuat, media ini meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran huruf hijaiyah.
2. Media ini telah diuji untuk mengetahui tingkat kelayakan kepada user yang ada di TKIT Yasmin Alkhoir, yaitu Kepala Sekolah, 2 Guru, dan 16 Murid.
3. Hasil uji coba terhadap beberapa *user* mendapatkan respon yang baik, efektif dan efisien dan dapat membantu guru untuk penyampaian materi dengan baik.

Untuk meningkatkan efektivitas di masa depan, aplikasi media interaktif ini perlu ditingkatkan agar lebih baik kedepannya dengan mengikuti perkembangan teknologi dan sesuai dengan kurikulum. Menambahkan materi lebih lengkap dan fitur yang lebih beragam. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi ini dapat dibuat untuk media pembelajaran yang diterapkan mencakup lebih luas di sebuah lembaga pendidikan.

### Daftar Pustaka

- D. Dwi Rahayu, S. Halimatus Sakdiyah, and D. Delawanti Chrisyarani, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Adobe Animate CC* Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV," *Sist. J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 3, pp. 1–10, 2021, [Online]. Available: <https://journal.actual-insight.com/index.php/sistem-among/article/view/354>
- [2] M. Rosmiati, "Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 21, no. 2, pp. 261–268, 2019, doi: 10.31294/p.v21i2.6019.
- [3] L. K. Harahap and A. D. Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs6* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Kesetimbangan Kimia," *JPPS (Jurnal Penelit. Pendidik. Sains)*, vol. 10, no. 1, p. 1910, 2020,

doi: 10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924.

- [4] R. Ali and A. Wulan, "Mechanical, Energy and Material," vol. 1, no. 1, 2023.
- [5] N. L. Purnamasari, "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK," *J. Pendidik. Dan Pembelajaran Anak Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 23–30, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- [6] G. Afifah, "Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan," *Skripsi*, p. 41, 2019.
- [7] S. Dasar, K. Iii, and S. D. N. Sindang, "M a s l i q," vol. 3, no. September 2023, pp. 775–789.
- [8] F. Ilmu, T. Dan, U. I. Negeri, and S. Utara, "Media pembelajaran," *Media Pembelajaran*, p. 8, 2020.
- [9] F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *Pros. Konf. Pendidik. Nas.*, vol. 2, no. 1, pp. 93–97, 2020, [Online]. Available: [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- [10] B. Zaman, "Penerapan Active Learning Dalam Pembelajaran Pai," *J. As-Salam*, vol. 4, no. 1, pp. 13–27, 2020, doi: 10.37249/as-salam.v4i1.148.
- [11] F. Nurlaela, "Teori Kerucut Pengalaman Dari Edgar Dale," *Retizen*. p. 1, 2021. [Online]. Available: <https://retizen.republika.co.id/posts/14759/teori-kerucut-pengalaman-dari-edgar-dale>
- [12] A. K. Ahmadi, "Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Media Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan," *Skripsi*, pp. 1–217, 2018.
- [13] J. P. Dasar, "Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasanbelajar Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 20 Banda Aceh," *J. Pesona Dasar*, vol. 3, no. 4, pp. 22–33, 2016.
- [14] M. Miftah and Nur Rokhman, "Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik," *Educenter J. Ilm. Pendidik.*, vol. 1, no. 4, pp. 412–420, 2022, doi: 10.55904/educenter.v1i4.92.
- [15] S. Fatimah Nur, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Untuk Siswa Kelas XI TKJ Di SMK Tunas Teknologi Bekasi," *Digit. Libr. STMIK AKAKON Yogyakarta*, p. undefined, 2018.
- [16] L. Lusiana, B. Nafis, Z. Fitria, and A. Prastowo, "Merangsang Minat Belajar Siswa melalui Pembelajaran Daring dengan Model Instructional Games di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 3766–3774, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2673.
- [17] Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023, doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- [18] F. I. Rahma, "Media Pembelajaran: kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar," *PANCAWAHANA J. Stud. Islam*, vol. 14, no. 2, pp. 87–99, 2019.
- [19] Rahmadi Islam, "Analisis Struktur Kovariansi Indeks Terkait Kesehatan pada Lansia di Rumah dengan Fokus pada Perasaan Subjektif terhadap Kesehatan Judul" no. 3, pp. 1–13, 2018, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.1186/s13662-017-1121->
- [20] J. Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- [21] A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, and F. Nurrahman, "Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis
- [22] Multimedia Interaktif," *J. Teknol. Pembelajaran Indones.*, vol. 11, no. 2, pp. 147–156, 2021, doi: 10.23887/jurnal\_tp.v11i2.651.