



## Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Adobe Animate

Leni Susanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pasir Pengaraian

[lenisusanti@gmail.com](mailto:lenisusanti@gmail.com)

### Abstract

*Learning media-based education is a component needed today, while making it easier for teachers to determine learning methods, learning media can also make it easier for students to learn independently. This research aims to create an interactive learning media that will run on the Android system. The subjects in this study were grade VII students at SMP Negeri 1 Rambah Samo. This study aims to facilitate students in learning information and communication technology subjects due to the lack of learning media in schools. The results of this study show that students are very amenable to using learning media as a tool in carrying out the teaching and learning process in the classroom. The acceptance of this learning media by getting an average final percentage of 87.3% with a very decent category, creating interactive and useful teaching materials. Thus, it can be concluded that interactive learning media has met the criteria and can be used in the learning process in schools for class VII at SMP Negeri 1 Rambah Samo.*

Keywords: *Interactive Learning Media, Research & Development*

### Abstrak

Pendidikan berbasis media pembelajaran merupakan komponen yang dibutuhkan dimasa sekarang ini, selagi memudahkan guru dalam menentukan metode pembelajaran, media pembelajaran juga dapat mempermudah siswa dalam belajar mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif yang akan berjalan pada *Adobe animate*. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Rambah Samo. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam belajar mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi karena minimnya media pembelajaran di sekolah. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat setuju menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikelas. Diterimanya media pembelajaran ini dengan mendapatkan rata-rata presentase akhir 87,3% dengan kategori sangat layak, menciptakan bahan ajar yang interaktif dan bermanfaat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif telah memenuhi kriteria dan dapat dipakai dalam proses pembelajaran di sekolah bagi kelas VII di SMP Negeri 1 Rambah Samo.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Research & Development.*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi sangat memberikan kontribusi yang besar kepada manusia dalam berbagai bidang pendidikan. salah satunya adalah dalam bidang pendidikan dengan penggunaan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. *E-Learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan belajar.[1]. *E-Learning* merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang sangat berkontribusi tinggi dalam hal perubahan proses pembelajaran. Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran materi bahan ajar dapat dikemas dalam

berbagai format dan bentuk yang dinamis. Salah satu Ciri dari penerapan *E-Learning* dalam dunia pendidikan itu sendiri adalah kemampuan untuk mencapai tingkat kecermatan dan pencapaian belajar yang tinggi.

SMP Negeri 1 Rambah Samo merupakan sebuah lembaga pendidikan sekolah menengah pertama. Sebagai sekolah yang berkembang dan mengikuti teknologi, SMP Negeri 1 Rambah Samo juga memiliki fasilitas yang mendukung untuk mengikuti perkembangan teknologi, serta memiliki lab komputer dan akan bertambah berdasarkan pengamatan. Dalam kegiatan belajar mengajar guru di SMP Negeri 1 Rambah Samo semua sudah memiliki komputer maupun laptop, sebagian besar 75% siswa yang ada



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

sudah memiliki smartphone dan laptop sendiri. Walaupun masih dikatakan SMP Negeri 1 Rambah Samo sudah mengikuti perkembangan teknologi, namun proses pembelajarannya masih bersifat konvensional. Konvensional adalah sesuatu yang menganut pada aturan lama yang menjadikannya bagian dari adat suatu daerah. Dimana guru dapat memberikan 2 materi, dan tugas kepada siswa hanya pada saat pelajaran berlangsung dan siswa pun dituntut mencatat dan mengerjakan tugas tersebut dengan batasan waktu.

Kondisi semacam ini jelas hendak membatasi proses pendidikan yang berdampak minimnya uraian siswa terhadap sesuatu modul pelajaran. Terkadang suatu materi yang membutuhkan waktu pembahasan cukup lama harus dijelaskan dalam waktu yang singkat, hal tersebut menyebabkan adanya keluhan dari para guru maupun siswa. Dari deskripsi permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan solusi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yaitu *e-learning*. *E-learning* merupakan salah satu media pengguna teknologi untuk mengirim, mendukung dan meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. Bagi guru dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran tentu akan menambah wawasan dan kemampuan dalam menguasai teknologi, membantu guru dalam melakukan komunikasi dengan siswa, dan guru dapat menciptakan kelas virtual. Dengan memanfaatkan *e-learning*, informasi pembelajaran menjadi lebih mudah diakses oleh guru dan siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan kepada guru di SMP Negeri 1 Rambah Samo pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS dilakukan secara tatap muka dan masih menggunakan metode konvensional, yang dimaksud dengan konvensional yaitu kegiatan atau aktivitas yang sering dilakukan. misalnya siswa belajar masih menggunakan papan tulis sehingga kurangnya minat belajar siswa dan cenderung merasa bosan disebabkan proses belajar hanya berfokus pada buku sebagai pegangan.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Rancangan Bangun Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan *Adobe Animate*”.

**2. Metode Penelitian**

Metode pelaksanaan sebagai berikut :

1. Studi Lapangan ( *Field Research* )

Studi lapangan adalah suatu metode yang dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh perusahaan [2]

2. Pengumpulan Data

Data – data tersebut penulis kumpulkan dengan cara :

a) *Observasi* ( Pengamatan Lansung )

Penulis melakukan observasi atau pengamatan lansung ke tempat objek pembahasan SMP NEGRI 1 Rambah Samo untuk memperoleh data melalui proses datang lansung ke tempat lokasi tujuan kegiatan Penelitian

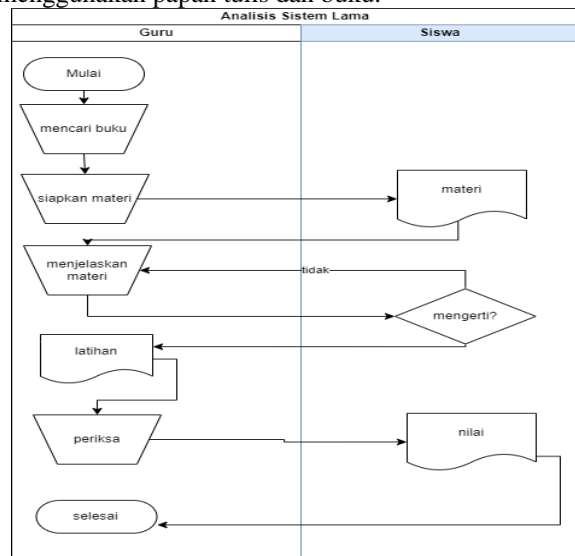
b) *Interview* ( Wawancara )

Penulis melakukan wawancara bersama pihak penerima mahasiswa penelitian di SMP Negeri 1 Rambah Samo terkait permasalahan dan solusi terhadap permasalahan objek pembahasan. Kemudian agar data yang di peroleh benar-bener akurat.

3. Studi Perpustakaan

Menurut Djaman Santori dan Aan Komariah [4] adalah sebagai berikut:“Studi Kepustakaan merupakan pendukung penelitian yang berasal dari pandangan-pandangan ahli dalam bentuk yang tertulis berupa referensi buku, jurnal laporan penelitian atau karya ilmiah lainnya”.

SMP Negeri 1 Rambah Samo adalah Sekolah Mengengah Pertama yang terletak di Jalan Mataram Blok C Rambah Utama Kecamatan Rambah Samo Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih menggunakan papan tulis dan buku.



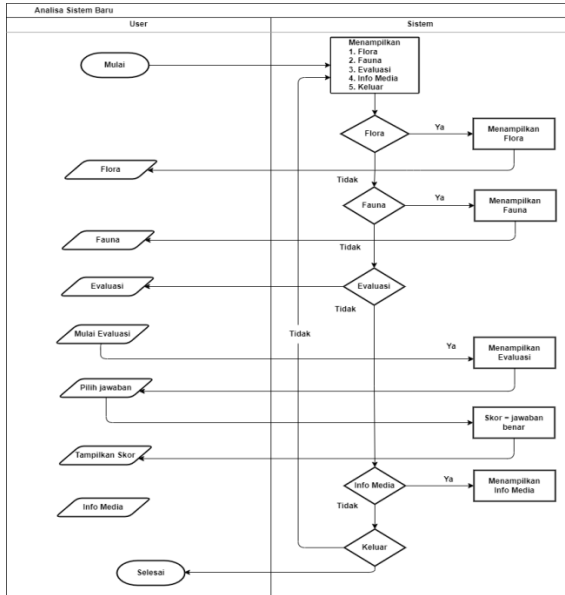
Gambar 1. Flowchart Sistem Lama

Berdasarkan hasil observasi media pembelajaran diatas masih ada rasa yang kurang menarik, inovatif, edukatif dan efektif menurut peserta didik kelas VII karena peserta didik cenderung bosan menerima materi.

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa perlu diberikan simulasi ataupun contoh dalam setiap pembelajarannya. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu dalam kegiatan pembelajaran dan dapat dimanfaatkan dengan baik penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran. Serta pemanfaatannya dapat memberikan dampak potensial yang dapat meningkatkan kualitas dalam belajar. Yang dimaksud dengan Potensial adalah

sebuah istilah dari kata potensi yang berarti memiliki kemampuan namun belum tercapai untuk saat ini. Secara sederhana kata potensial sama dengan memiliki potensi. Istilah potensial pada umumnya mengacu pada kemampuan saat ini yang belum direalisasi.

Setelah menganalisa sistem lama, penyusun telah melakukan pengembangan untuk Media Pembelajaran *Adobe animate* Pada Siswa (Smp Negeri 1 Rambah Samo)

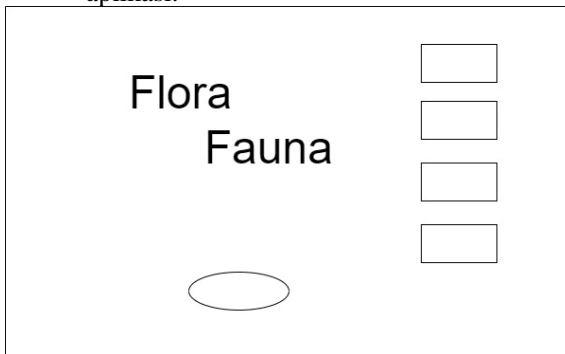


Gambar 2. Flowchart Sistem Baru

### 3. Hasil dan Pembahasan

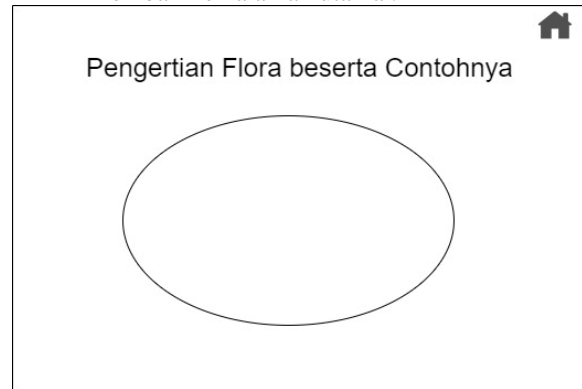
Pada halaman utama berisi tentang tampilan halaman utama aplikasi. terdapat 5 *button* yaitu:

1. *Button* Flora digunakan untuk menuju halaman Flora.
2. *Button* Fauna digunakan untuk menuju halaman Fauna.
3. *Button* Evaluasi digunakan untuk menuju halaman Evaluasi
4. *Button* Info Media digunakan untuk menuju halaman Info Media.
5. *Button* Keluar digunakan untuk keluar dari aplikasi.



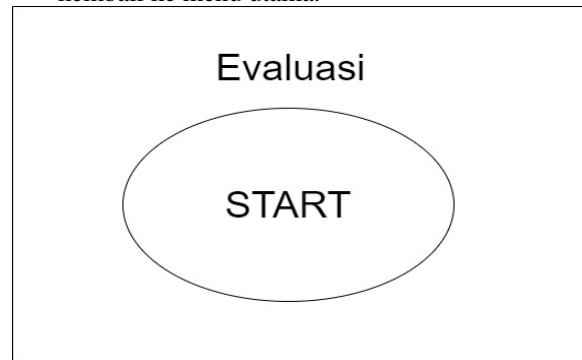
Gambar 3. Desain Halaman Utama

Pada halaman ini terdapat materi tentang flora dan ada juga tombol *home* untuk kembali ke halaman utama .



Gambar 4. Desain Materi

Pada halaman evaluasi terdapat 10 soal objektif, setiap satu jawaban benar akan bernilai 10. Terdapat form nilai untuk mengetahui berapa jawaban yang benar. Terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama.



Gambar 5. desain Halaman Evaluasi

Pada halaman ini terdapat profil pembuat, penggunaan media dan referensi. Pada saat tombol tersebut di tekan maka otomatis akan masuk ke halaman pada tombol yang ditekan. Juga terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman utama..



Gambar 6. Desain Halaman Info media

Implementasi merupakan tahap kelanjutan dari tahap perancangan sistem yang telah didesain. Implementasi merupakan tahap pembangunan sistem menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang telah ditetapkan.

Tujuan implementasi antara lain yaitu :

1. Menguji dan mendokumentasikan program-program atau prosedur-prosedur dari dokumen perancangan sistem yang telah disetujui
2. Mempertimbangkan bahwa sistem memenuhi permintaan pemakai yakni dengan menguji secara keseluruhan.
3. Menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen perancangan yang telah disetujui.

Pada halaman menu utama ini berisi tentang tampilan halaman utama aplikasi. terdapat 4 *button* yaitu:

1. *Button Materi* digunakan untuk menuju halaman Materi.
2. *Button Evaluasi* digunakan untuk menuju halaman Evaluasi.
3. *Button Info Media* digunakan untuk menuju halaman Info Media.
4. *Button Keluar* digunakan untuk keluar dari Aplikasi.



Gambar 7. Halaman Menu Utama

Pada halaman menu materi ini terdiri dari banyak tombol yaitu: pengertian flora dan fauna, contoh flora dan fauna,. Pada saat tombol tersebut di tekan maka otomatis akan masuk ke halaman pada tombol yang ditekan. Juga terdapat tombol *home* untuk kembali ke halaman utama dan tombol keluar untuk menutup aplikasi.



Gambar 8. Menu Materi

Pada halaman soal evaluasi ini *user* akan memilih jawaban antara A-D dimana jawaban yang benar akan mendapatkan nilai 10.



Gambar 9. Menu Halaman Soal Evaluasi

Pada halaman nilai evaluasi ini terdapat nilai hasil evaluasi *user* dapat memilih tombol ulangi untuk menjawab soal kembali dan juga terdapat tombol keluar untuk menutup aplikasi.



Gambar 10. Halaman Nilai Evaluasi

Pada halaman info media ini berisi tentang profil tentang pengembang aplikasi, dan terdapat menu menu home untuk menuju halaman utama.



Gambar 11. Halaman Info Media

#### 4. Kesimpulan

Setelah melalui tahap analisa dan pengujian pada aplikasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada kelas VII SMP Negeri 1 Rambah Samo semester ganjil berbasis *Android* , maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu penelitian ini berhasil membangun aplikasi pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS menggunakan *Adobe animate* pada kelas VII SMP Negeri 1 Rambah Samo semester ganjil berbasis *Android*.

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan *BlackBox* dan penghitungan *UAT*

mendapatkan persentase cukup tinggi yakni 84,7% sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat diterima dengan baik.

### 5. Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan untuk pengembangan pada aplikasi pembelajaran interaktif mata pelajaran IPS menggunakan *Adobe animate* pada kelas VII SMP Negeri 1 Rambah Samo semester ganjil berbasis *Android* adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti yang akan datang Aplikasi media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini masih dapat dikembangkan baik dari segi cara penggunaan, konten yang termuat di dalamnya, maupun luasan cakupan materi.
2. Bagi peneliti yang akan datang dapat menambahkan *database* sehingga skor dapat disimpan dengan aman dan bisa di cetak dalam bentuk tabel.
3. Bagi peneliti yang akan datang dapat menambahkan login admin sehingga bisa merubah soal *game*.

### Daftar Rujukan

- [1] Afifah, G. (2019). Keefektifan media pembelajaran Adobe animate cc terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan.
- [2] Amtriani, L. (2015). Tinjauan Atas Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Pada Pt Sygma Examedia Arkanleema Bandung. 1–7.
- [3] Arif Purnomo dan G F Kurniawan. (2021). Environmental ethics in Indonesian Social Studies. Earth and Environmental Science, 747(1).
- [4] Azhar Arsyad. (2015). Media Pembelajaran (R. G. Persada (ed.); Ed. REvisi, Vol. 3).
- [5] Daryanto. (2013). Instructional Media: The roles on reaching learning goals. (G. Media (ed.)).
- [6] Dhimas, A. (2013). Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren. 7.
- [7] Fikriadi, R. S., Zufria, I., & N. (2022). Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Seni Wayang dan Tarian Jawa.
- [8] Mulyo, B. N. (2016). Buku Geografi Flora dan fauna.
- [9] nazruddin safaat h. (2011). pemograman aplikasi Mobile smartphone dan tablet pc berbasis Android. 3.
- [10] Ristian, Y., & Anggoro, D. A. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Penyeleksian Jadwal Kegiatan ORMAWA FKI UMS dengan Metode Weighted Product berbasis Web. Emitor: Jurnal Teknik Elektro, 21(1), 10–19.
- [11] Snadhika Jaya, T., Studi Manajemen Informatika, P., Ekonomi dan Bisnis, J., & Negeri Lampung JlnSoekarno, P. (2018). Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT, 3(1), 45–48. <https://doi.org/10.30591/JPIT.V3I1.647.G640>
- [12] Supardi, I. Y. (2017). Koleksi program tugas akhir dan skripsi dengan Android.
- [13] Supriatna, R. (2019). IMPLEMENTASI DAN USER ACCEPTANCE TEST (UAT) TERHADAP APLIKASI E-LEARNING PADA MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 3 KOTA BANDA ACEH.
- [14] Wibowo, N. B., & Anubhakti, D. (2020). Sistem Informasi Penunjang Keputusan Penentuan Guru Terbaik Pada Sekolah Smp Islam Al Hikmah Dengan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp). Jurnal Idealis, 3(1), 486–491.
- [15] Yuliana, Y. (2020). Analisis Keefektifitasan Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Corona (Covid-19). SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I, 7(10). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i10.17371>
- [16]