

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DRAMA BERBASIS
VIDEO ANIMASI ADOBE ANIMATE UNTUK KELAS VIII
SMP IBNU MAS'UD GARUM****Nur Ahmad Awaludin¹**Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
nurawaludin78@gmail.com**Agus Hermawan²**Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
agushermawan8992@gmail.com**Lailiyatus Sa'diyah³**Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
sadiyahlailiya@gmail.com**Saptono Hadi⁴**Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
saptono656@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teks drama berbasis video animasi menggunakan *Adobe Animate* untuk siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk merancang dan mengevaluasi media pembelajaran secara sistematis, valid, dan efisien. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kualitatif, melalui observasi, wawancara, dan tanggapan para ahli; serta data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner kepada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa sebagai pengguna. Validasi media dilakukan oleh para ahli berdasarkan tampilan, kesesuaian isi dengan kurikulum, dan efektivitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada teks drama. Uji coba media dilakukan terhadap 21 siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum. Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif (persentase kelayakan) dan deskriptif kualitatif (masukan dan perbaikan terhadap media). Hasil validasi menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dengan skor dari ahli media sebesar 95,9%, ahli materi 79,86%, dan ahli pembelajaran Bahasa Indonesia 91,3%. Siswa juga memberikan respons positif sebesar 85,71%. Temuan ini membuktikan bahwa media berbasis *Adobe Animate* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik teks drama, serta dapat menjadi referensi dalam peningkatan kualitas pembelajaran teks drama bagi siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum.

Kata kunci: media pembelajaran, drama, video animasi, *Adobe Animate*

A. PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi unsur intrinsik teks drama bertujuan agar siswa dapat memahami unsur intrinsik mulai dari penulisan

naskah hingga pementasan. Pemahaman tersebut diharapkan tidak hanya berhenti pada aspek teoritis dalam penulisan naskah, tetapi juga mencakup pemahaman saat teks drama dipentaskan, sehingga siswa mampu menghubungkan antara isi teks dengan perwujudan dramatisnya di atas panggung. Namun, dalam pelaksanaannya, siswa masih mengalami berbagai kendala yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Salah satu kendala utama adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap unsur-unsur intrinsik tersebut. Hambatan ini sering kali berasal dari pendekatan pembelajaran yang digunakan guru, di mana metode pengajaran yang cenderung monoton, bersifat satu arah, dan kurang melibatkan siswa secara aktif menyebabkan rendahnya keterlibatan dan minat siswa dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga masih bersifat konvensional, seperti hanya mengandalkan buku teks tanpa didukung oleh media visual atau interaktif yang relevan dan menarik.

Permasalahan tersebut relevan dengan hasil observasi peneliti di SMP Ibnu Mas'ud Garum yang menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dengan sumber belajar yang terbatas, seperti modul dan LKS. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah tanpa interaksi yang menarik, membuat siswa sulit menangkap makna dan struktur dalam teks drama. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif menyebabkan siswa bersikap pasif dalam proses belajar. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap tokoh, alur, latar, tema, dan amanat dalam teks drama menjadi terbatas.

Adanya kemajuan teknologi digital yang berkembang pesat menjadikan teknologi sebagai faktor penting dalam bidang pendidikan. Kegiatan pembelajaran siswa perlu didukung oleh teknologi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami siswa dan mengakses materi yang diberikan oleh guru. Teknologi menjadi faktor penting agar proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Adanya teknologi digital guru dapat menggunakan media berbasis teknologi untuk memberikan pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, interaktif, dan menarik. Berbagai teknologi seperti video animasi, aplikasi berbasis digital, *augmented reality* (AR), dan *artificial intelligence* (AI) kini digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Transformasi ini dapat meningkatkan akses terhadap sumber belajar dan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Teknologi sangat penting dalam menunjang setiap kegiatan pembelajaran siswa mulai dari pembelajaran di kelas, penugasan, dan aktivitas pembelajaran secara online. Siswa dapat memahami materi dengan lebih baik jika menggunakan media pembelajaran dalam proses belajarnya. Selain itu, teknologi juga membuat siswa dapat melakukan belajar sesuai gaya belajar dan kecepatan mereka serta dapat membentuk karakter belajar mandiri masing-masing siswa.

Menurut Kurniawati, R., Hermawan, A., & Sa'diyah, L. (2023) suatu media dalam pembelajaran merupakan media perantara yang dapat membantu siswa dalam menerima informasi dari guru dengan lebih mudah dan jelas, serta mampu menjadi faktor pendukung siswa dalam menggali kemampuan yang ada pada dirinya. Pembelajaran yang menarik juga sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang baik dalam setiap aktivitas siswa serta dapat mempengaruhi keberhasilan siswa (Arsyad, 2019). Penggunaan media yang sesuai dapat memberikan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan (Sadiman dkk., 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik diperlukan kerjasama yang baik dengan mempunyai kreatifitas dan inovatif dalam menggunakan teknologi serta siswa juga harus antusias dan semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Metode yang lebih menarik, imajinatif, dan inovatif diperlukan untuk mengatasi masalah ini sehingga minat serta motivasi siswa meningkat untuk belajar tentang unsur-unsur intrinsik dari teks drama. Hal ini sesuai dengan pendapat Hermawan, A., & Hadi, S. (2024) yang berpendapat bahwa sesuai dengan kebutuhan siswa dan adanya perkembangan zaman guru perlu mengambil langkah-langkah nyata dalam mengembangkan metode pembelajaran sehingga lebih inovatif dan adaptif. Untuk menyediakan materi pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, penggunaan teknologi digital sangatlah penting. Dalam hal membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, para ahli percaya bahwa video animasi memiliki peran yang signifikan. Efektivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh ketepatan dalam memilih media pembelajaran, dalam hal ini disinyalir pembelajaran dengan menggunakan video animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Menurut Syam dan Sinring (2017), video animasi yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mempermudah guru untuk menjelaskan kembali topik yang diajarkan. Selain itu, video animasi memiliki keunggulan dalam mengintegrasikan teks, grafik, musik, dan animasi, sehingga membuat siswa menjadi lebih paham dan dapat memberikan kemudahan karena pelajaran yang menarik dan tepat (Widiyasanti dan Ayriza, 2018). Materi pembelajaran yang disajikan secara visual interaktif memungkinkan siswa dapat memahami materi yang abstrak dan rumit dengan lebih mudah melalui visualisasi yang nyata dan konkret, sehingga dapat membantu siswa mengatasi kesulitannya dalam mempelajari materi, khususnya materi yang kompleks (Hermawan, A., & Hadi, S., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Animasi berbasis vektor dan multimedia interaktif dapat dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate*. *Software* ini dirancang untuk pengembangan *web* interaktif serta proyek animasi dua dimensi yang ringan dan berkualitas tinggi. *Adobe Animate* memungkinkan pembuatan animasi *web* interaktif dengan dukungan teknologi CSS3, HTML5, dan *JavaScript*. Program ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat animasi secara langsung melalui antarmuka grafis (GUI) tanpa memerlukan pemrograman yang kompleks. Fleksibilitas dalam pembuatan animasi, kemudahan integrasi multimedia, dan kompatibilitas dengan berbagai platform digital merupakan beberapa keunggulan utama dari *Adobe Animate* (Sutopo, 2020). Aplikasi ini memungkinkan penyajian materi secara kreatif dan menarik. Menurut penelitian Dhila Ananda (2020), penggunaan *Adobe Animate* dalam pengembangan media pembelajaran menunjukkan validitas tinggi, yaitu hasil validasi ahli materi sebesar 91,6%, ahli teknologi 92,2%, dan ahli media pembelajaran 84,9%. Selain itu, media ini mendapat respons positif dari guru maupun siswa, dengan rata-rata penilaian masing-masing 95,2% dan 91,4%.

Hasil observasi dan fakta di atas, membuat peneliti tertarik melakukan kajian secara lebih mendalam mengenai pengembangan untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah yang ada di SMP Ibnu Mas'ud Garum dengan mengembangkan media pembelajaran untuk materi unsur intrinsik teks drama. Penelitian ini berjudul

"Pengembangan Media Pembelajaran Drama Berbasis Video Animasi *Adobe Animate* untuk Kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum". Tujuannya yaitu; (1) mengetahui bagaimana proses pengembangan sebuah media dalam pembelajaran drama berbasis video animasi menggunakan *Adobe Animate* dan (2) mengevaluasi kelayakan video animasi sebagai hasil pengembangan media pembelajaran. Diharapkan, media pembelajaran video animasi ini akan menjadi inovasi yang menarik dan efektif dalam mengajarkan unsur intrinsik teks drama di sekolah, sesuai dengan pendapat Helaludin (2020) bahwa media pembelajaran harus interaktif dan mendukung tujuan pendidikan. Dengan *Adobe Animate*, diharapkan siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan lebih tepat dan akurat harus menyesuaikan dengan metode penelitian, dalam hal ini penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan metode *research and development (R&D)*, yakni pendekatan yang ditujukan untuk merancang serta mengevaluasi kelayakan suatu produk secara optimal dan efisien. Tujuannya adalah membuat media pembelajaran yang valid dan layak melalui proses penelitian sistematis (Batubara, H., 2020: 43). Data penelitian meliputi data-data kualitatif dan data-data kuantitatif. Data kualitatif dapat didapatkan dengan melakukan observasi, wawancara, serta didapatkan dari tanggapan ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan kepada beberapa responden ahli seperti responden ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta siswa sebagai pengguna. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli yakni orang dengan keahlian media untuk menilai aspek tampilan dan teknis video animasi, orang yang ahli materi untuk menilai kesesuaian isi pembelajaran dengan kurikulum, serta ahli pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menilai efektivitas media dalam mendukung pemahaman siswa terhadap teks drama. Selain itu, uji coba produk dilakukan terhadap 21 siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum guna mengetahui respon dan efektivitas media pembelajaran. Analisisnya menggunakan suatu teknik salah satunya adalah deskriptif kuantitatif dengan perhitungan persentase

tingkat kelayakan, serta analisis deskriptif kualitatif untuk menggambarkan masukan dan perbaikan terhadap media yang dikembangkan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Hasil Pengembangan Produk

Berikut tahapan proses pengembangan media pembelajaran drama berbasis video animasi menggunakan *Adobe Animate* untuk siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum:

1) *Analyze*

Tahap analisis berfokus pada identifikasi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran drama di SMP Ibnu Mas'ud Garum. Analisis dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu mengidentifikasi masalah, menganalisis peserta didik, menganalisis konten, menganalisis instruksional, merumuskan tujuan pembelajaran, serta merevisi berdasarkan masukan dari para ahli. Sebelum melakukan analisis, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan studi literatur, observasi, dan wawancara di SMP Ibnu Mas'ud Garum. Studi literatur bertujuan mengumpulkan informasi mengenai unsur intrinsik drama serta media pembelajaran berbasis *Adobe Animate*. Observasi dilakukan di sekolah tempat uji coba yaitu SMP Ibnu Mas'ud Garum, sedangkan wawancara dilakukan secara acak dengan siswa untuk memahami kendala mereka dalam mempelajari unsur intrinsik drama, serta dengan guru Bahasa Indonesia untuk mendapatkan masukan mengenai metode pembelajaran yang digunakan. Adapun analisis yang dilakukan meliputi:

- a) Analisis Peserta Didik: Mengidentifikasi pengetahuan awal siswa agar video animasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan materi drama. Hal ini penting dilakukan agar siswa dapat meningkatkan minat terhadap pembelajaran yang akan dilakukan.
- b) Analisis Tujuan Instruksional: Menentukan tujuan pembelajaran secara spesifik, mengidentifikasi materi yang harus dikuasai siswa, serta mencari solusi pembelajaran yang lebih efektif melalui video animasi.
- c) Analisis Kurikulum: Menyesuaikan materi yang dikembangkan dengan Kurikulum 2013, terutama kompetensi dasar (KD dan kompetensi inti (KI), agar video animasi

dapat membantu pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik drama. Hal ini harus disesuaikan antara kurikulum dengan materi agar proses pembelajaran berjalan sesuai alur yang telah ditetapkan.

- d) Analisis Media: Berdasarkan observasi, media yang digunakan guru masih berupa *PowerPoint*, yang dinilai kurang menarik dan kurang efektif. Meskipun sekolah memiliki fasilitas proyektor, penggunaannya belum maksimal dalam menghadirkan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan observasi selama Pelaksanaan Program Lapangan (PPL), ditemukan bahwa pemanfaatan suatu media dalam pembelajaran di sekolah masih belum optimal dalam aktivitas pembelajaran dan kegiatan mengajar (KBM). Faktor yang memengaruhi hal ini antara lain keterbatasan waktu dan biaya yang harus dikeluarkan oleh pendidik. Fasilitas sarana prasarana di sekolah juga perlu diperhatikan lebih mendalam karena hal ini juga menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu kreativitas guru dalam inovasi metode dan media yang digunakan di sekolah juga sangat penting guna menunjang pemahaman siswa terhadap materi khususnya materi teks drama. Hasil analisis menunjukkan siswa membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik untuk memahami dan mengapresiasi unsur-unsur intrinsik pada teks drama. Video animasi yang dikembangkan dengan *Adobe Animate* dapat menjadi solusi, karena media ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan dapat digunakan secara mandiri oleh guru maupun siswa.

2) *Design*

Tahap perancangan berfokus pada pembuatan desain awal suatu media pembelajaran *Adobe Animate*. meliputi penentuan tujuan pembelajaran, mencari tahu jenis penilaian yang akan digunakan, membuat rencana pembelajaran, memilih media dan sumber daya yang tepat, dan menyelesaikan rencana tersebut dengan umpan balik dari para ahli. Pada tahap ini, dikembangkan konsep video animasi dengan resolusi HD/HDTV 1080p (1920 x 1080 piksel) menggunakan *Adobe Animate CC*. Perangkat lunak ini dipilih karena mendukung berbagai fitur canggih, seperti HTML5 Canvas dan *WebGL*, yang memungkinkan pengembangan animasi lebih interaktif dan menarik. Peneliti menganalisis versi *Adobe Animate* secara teliti agar benar-benar tepat dan sesuai dengan bahan ajar yang digunakan serta kebutuhan penyampaian materi seperti

teks drama. Proses perancangan ini membutuhkan ketelitian dan analisa yang mendalam agar tercapai keberhasilan pembelajaran pada materi teks drama Bahasa Indonesia khususnya kepada subjek penelitian siswa kelas VIII SMP.

Media pembelajaran drama berbasis *Adobe Animate CC* dirancang dengan bahasa yang komunikatif serta ilustrasi yang menarik untuk merangsang keinginan belajar siswa. Media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan dapat menghadirkan inovasi baru dalam proses pembelajaran unsur intrinsik teks drama di sekolah sehingga siswa akan berminat dan termotivasi dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas, serta dapat memberikan kemudahan siswa dalam setiap materi yang disampaikan untuk dipahami secara mendalam. Video animasi memungkinkan penyajian konsep unsur intrinsik teks drama secara visual dan dinamis, sehingga siswa dapat melihat langsung penerapan unsur-unsur tersebut dalam bentuk yang lebih nyata. Selain membantu guru untuk mengajar dengan lebih efektif, media ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa. Dengan mengurangi ketergantungan pada metode ceramah, diharapkan siswa dapat lebih memahami materi dan menikmati proses belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

3) *Development*

Fokus dalam tahap pengembangan pada suatu pengembangan media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya sesuai dengan kebutuhan materi. Setelah melewati tahap perencanaan selanjutnya adalah tahap pengembangan yang memiliki peran vital karena tahap ini menentukan keberhasilan pembelajaran melalui beberapa proses pengembangan. Proses pengembangan tersebut mencakup pembuatan, modifikasi, dan uji coba produk sebelum diterapkan di kelas. Tahapan dalam pengembangan meliputi:

- a) Pembuatan video animasi dengan menggunakan *Adobe Animate*. Dalam tahap ini video yang dibuat harus sesuai dengan materi dan diberikan animasi yang menarik dan tepat. Tujuannya agar siswa memiliki ketertarikan dan antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran teks drama Bahasa Indonesia.
- b) Validasi produk yang dilakukan oleh beberapa ahli seperti ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran untuk memberikan penilaian kelayakan dan kesesuaian media. Proses ini sangat penting karena saran dan masukan menjadi bahan yang

vital dalam hal perbaikan media pembelajaran dengan berbasis teknologi seperti pada Adobe Animate.

- c) Penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari para ahli. Dalam hal ini, video animasi dilakukan perbaikan-perbaikan agar mendekati kesempurnaan yang ingin dicapai. Dalam melakukan perbaikan harus benar-benar kritis dan disesuaikan dengan kondisi yang ada.
- d) Uji coba yang dilakukan dengan dua skala baik skala kecil dan besar untuk melihat efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dalam tahap ini produk harus benar-benar siap untuk diimplementasikan. Setelah dilakukan uji coba akan diketahui progress media pembelajaran apakah sudah siap untuk diterapkan dalam pembelajaran teks drama atau masih diperlukan perbaikan.

Adobe Animate dalam prosesnya digunakan untuk mengedit materi pembelajaran, membuat animasi sesuai dengan topik yang diajarkan, menambahkan narasi suara untuk menjelaskan materi, memasukkan musik latar sebagai *background*, menyusun video animasi secara keseluruhan agar lebih menarik dan interaktif. Selanjutnya para ahli memberikan penilaian untuk menjamin kualitas media pembelajaran drama berbasis video animasi yang dikembangkan agar memenuhi standar kelayakan dan efektivitas dalam proses pembelajaran. Melalui validasi ini, aspek-aspek seperti kesesuaian materi, kualitas visual, kejelasan penyampaian, serta keterpaduan unsur animasi dengan pembelajaran dievaluasi secara menyeluruh. Pendapat dari para ahli, baik dalam bidang pendidikan maupun teknologi pembelajaran, sangat penting untuk mengidentifikasi kelebihan serta memperbaiki kekurangan sebelum media ini diterapkan di kelas. Validasi tidak hanya memastikan kualitas, tetapi juga memastikan media yang dihasilkan efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga memberikan dampak positif pada pembelajaran unsur intrinsik drama, serta dalam mendukung pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik teks drama dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

Produk yang telah melalui validasi dan revisi kemudian diuji coba kepada siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum. Dengan resolusi HD (1920 x 1080 piksel) menggunakan *Adobe Animate CC*. Perangkat lunak ini dipilih karena mendukung berbagai fitur canggih, seperti HTML5 Canvas dan *WebGL*, yang memungkinkan

pengembangan animasi lebih interaktif dan menarik, sehingga media pembelajaran ini dirancang agar menarik, informatif, dan interaktif. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tampilan menarik dengan halaman-halaman berikut:



Gambar 1. Tampilan video animasi Adobe Animate pada materi unsur teks drama

- a) Halaman cover depan, yang memperkenalkan identitas media pembelajaran.
- b) Halaman pengenalan materi, memberikan penjelasan awal tentang unsur intrinsik drama. Halaman ini menjadi pengantar materi yang diajarkan agar siswa memiliki minat yang tinggi untuk senantiasa mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c) Halaman unsur intrinsik drama, yang mencakup:
 - i. Tema: Menjelaskan pengertian tema sebagai gagasan utama drama, disertai contoh.
 - ii. Tokoh dan penokohan: Menguraikan jenis-jenis tokoh (protagonis, antagonis, tritagonis) dan metode penokohan (langsung dan tidak langsung).
 - iii. Alur: Menjelaskan rangkaian cerita dalam drama, jenis-jenis alur, dan tahapannya secara sistematis.
 - iv. Setting/latar: Menguraikan setting tempat, waktu, dan suasana.
 - v. Sudut pandang: Mendefinisikan sudut pandang, jenis-jenisnya (orang pertama dan ketiga), serta contoh penerapannya.
 - vi. Amanat: Menjelaskan pesan moral yang disampaikan dalam drama, termasuk nilai-nilai seperti moral, estetika, sosial, budaya, dan agama.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi berfokus untuk menyusun strategi presentasi, menguji coba media dalam kelompok kecil maupun individu, serta melakukan uji lapangan dan validasi oleh para ahli. Tahap ini bisa didukung oleh strategi yang tepat agar responden memahami rules yang telah direncanakan dan dikembangkan pada tahap sebelumnya. Strategi presentasi harus informatif sehingga dapat memberikan informasi keunggulan produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah proses revisi

berdasarkan hasil uji coba, guru dapat menggunakan suatu media pembelajaran yang sudah siap khususnya materi teks drama mengenai unsur intrinsik drama. Ketika media sudah benar-benar mendekati kesempurnaan yang ingin dicapai tahap uji coba media perlu dilakukan. Uji coba dilakukan dalam skala kecil maupun besar, dan siswa diminta untuk mengisi angket untuk mengetahui respons mereka terhadap media pembelajaran tersebut.

Media video animasi mulai diterapkan dalam pembelajaran teks drama dengan melibatkan 21 siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum. Setelah itu, dilakukan pengisian angket oleh siswa untuk mengevaluasi kelayakan serta efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Siswa diminta untuk mengisi kuesioner dengan menyesuaikan kondisi siswa dan dilakukan dengan sejujurnya agar benar-benar mendapatkan hasil media yang tepat dan akurat dalam materi tertentu seperti pada materi teks drama mengenai unsur intrinsik drama. Setelah itu dapat dilakukan pengolahan data-data baik dari validasi para ahli serta angket/kuesioner yang diisi oleh siswa sehingga dapat didapatkan hasil uji efektivitas dan kelayakan media *Adobe Animate*.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi berfokus untuk memberikan penilaian tentang pengembangan media khususnya tentang uji kelayakan media suatu pembelajaran. Analisis dilakukan berdasarkan respons pengguna yang diperoleh melalui angket setelah menggunakan media berbasis *Adobe Animate*. Sesuai dengan lembar validasi dari para ahli dapat ditemukan saran dan masukan dari validator dari berbagai indikator-indikator yang telah ditentukan. Pertama dari ahli media meliputi aspek desain, kesesuaian, dan manfaat. Kedua dari ahli materi meliputi relevansi materi, penyajian, dan Bahasa. Ketiga dari ahli pembelajaran yang meliputi desain media, manfaat, dan Bahasa. Selain dari berbagai validator ahli, hasil angket siswa juga dilakukan evaluasi mulai dari kejelasan teks, kejelasan gambar dan sampai pada kejelasan materi yang dibuat. Setelah dilakukan evaluasi secara menyeluruh sesuai dengan saran masukan validator, tentu media baru bisa dikatakan berhasil dan siap untuk dilakukan pembelajaran di masa yang akan datang serta dapat dimodifikasi sesuai perkembangan zaman mutakhir.

Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis video animasi *Adobe Animate*. Evaluasi formatif dilakukan di setiap tahap pengembangan guna mendapatkan umpan balik yang bermanfaat dalam penyempurnaan produk. Evaluasi juga bertujuan untuk menentukan kelayakan media video animasi *Adobe Animate* di kelas VIII. Efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa diukur melalui analisis data angket yang diisi oleh siswa. Validator dan siswa diberi kesempatan untuk memberikan komentar serta saran perbaikan terkait media pembelajaran. Hasil evaluasi ini menjadi dasar dalam menentukan kualitas serta kelayakan media video animasi *Adobe Animate*.

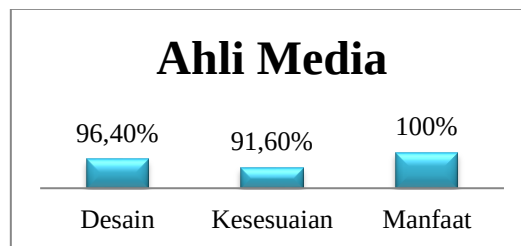
b. Hasil Kelayakan Produk

Hasil penelitian diperoleh melalui uji validasi oleh para ahli dan respons siswa selama implementasi. Validasi dilakukan melalui angket yang melibatkan ahli media yaitu Agus Yulianto, S.Pd., M.Pd., ahli materi yaitu Redhitya Wempi A., S.Pd., M.Pd., ahli pembelajaran yaitu Ima Rosyida, serta siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum sebagai responden. Hasil dari seluruh tahap ini digunakan untuk mengevaluasi dan menyempurnakan suatu media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Hasil kelayakan produk ini disajikan dalam beberapa validasi para ahli, yang pertama Bapak Agus, kedua dari ibu Wempi, dan dari ibu Rosyida yang mendapatkan hasil masing-masing:

1) Hasil Validasi Ahli Media

Ahli di bidang validasi media memastikan kualitas serta kesesuaian media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate*. Aspek yang dinilai meliputi desain, kesesuaian media, dan manfaatnya dalam pembelajaran. Aspek desain memiliki peran penting dalam hal menarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemudian aspek kesesuaian media juga berperan dalam hal korelasi antara media dengan materi pembelajaran yang diajarkan, dan aspek manfaat berperan dalam kemanfaatan media video animasi terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar siswa. Validator akan memberikan penilaian sesuai dengan rubrik indikator yang telah dibuat secara teoritis dan terarah sehingga dapat meningkatkan keakuratan dalam memberikan penilaian oleh validator ahli media. Berikut adalah gambar grafik yang

menampilkan hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* untuk kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum:



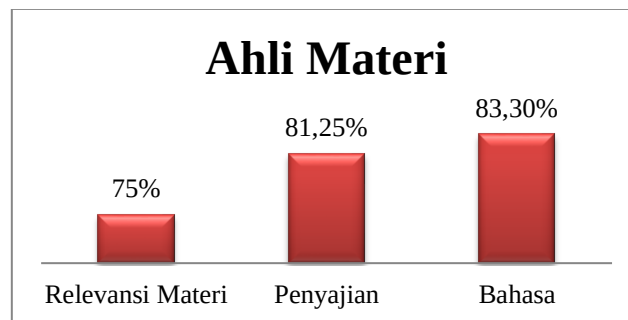
Gambar 2. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian memberikan informasi bahwa media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* untuk kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum memiliki hasil yang sangat baik dimana aspek desain memperoleh nilai 96,4% (sangat layak), aspek kesesuaian media mendapatkan 91,6% (sangat layak), dan aspek manfaat mencapai 100% (sangat layak). Secara keseluruhan, media ini memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95,9%, yang berarti "sangat layak". Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa semua aspek media yang digunakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar karena desain yang sangat baik, kesesuaian media yang sangat layak, dan manfaat dalam pembelajaran yang tentunya mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar materi teks drama Pelajaran Bahasa Indonesia.

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Untuk memastikan bahwa informasi dalam materi pembelajaran tersebut akurat, materi tersebut divalidasi oleh para ahli materi. Hal ini menjadi sangat penting untuk diujikan mengingat media yang baik, desain yang layak harus didukung materi pembelajaran yang sesuai, sehingga akan tercapai keberhasilan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan validasi terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran, langkah selanjutnya dilakukan sebuah evaluasi sesuai dengan saran masukan dari validator ahli materi. Evaluasi dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu relevansi materi, cara penyajian, dan penggunaan bahasa. Validator akan memberikan penilaian sesuai dengan rubrik indikator yang telah dibuat secara teoritis dan terarah sehingga dapat meningkatkan keakuratan dalam memberikan penilaian oleh validator ahli materi.

Berikut adalah gambar yang menampilkan hasil penilaian ahli materi mengenai media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* untuk kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum:



Gambar 3. Validasi Ahli Materi

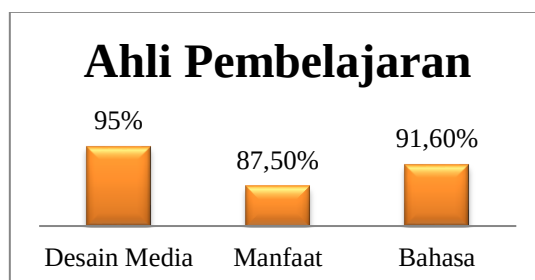
Berdasarkan hasil penilaian di atas telah memberikan informasi dan fakta bahwa media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* untuk kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum dalam aspek relevansi materi memperoleh nilai 75% (layak), aspek penyajian mendapat 81,25% (layak), dan aspek bahasa memperoleh 83,3% (layak). Secara keseluruhan, media ini memperoleh tingkat kelayakan sebesar 79,86% yang berarti "layak". Semua aspek materi yang disajikan tergolong layak untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar karena relevansi materi yang sangat baik, penyajian materi yang layak, dan bahasa yang memudahkan siswa dalam memahami isi materi dalam pembelajaran yang tentunya mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar materi teks drama Bahasa Indonesia.

3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran memberikan informasi yang telah dilakukan dan untuk memastikan kelengkapan konten serta efektivitasnya dalam memberikan dukungan dalam setiap aktivitas belajar mengajar. Uji kelayakan pembelajaran ini sangat penting karena selain uji kelayakan media dan materi yang digunakan pembelajaran yang dilakukan juga harus memiliki kemanfaatan dan Bahasa yang baik. Hal ini sangat mempengaruhi korelasi antara media pembelajaran berbasis video animasi dengan keberhasilan pembelajaran. Evaluasi dilakukan berdasarkan aspek desain media, manfaat, dan bahasa. Validator akan memberikan penilaian sesuai dengan rubrik indikator yang telah dibuat secara teoritis dan terarah sehingga dapat meningkatkan keakuratan dalam memberikan penilaian oleh validator ahli

Pengembangan Media Pembelajaran Drama Berbasis Video Animasi Adobe Animate untuk Kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum

pembelajaran. Berikut adalah gambar yang menampilkan hasil penilaian ahli pembelajaran mengenai media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* untuk kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum:



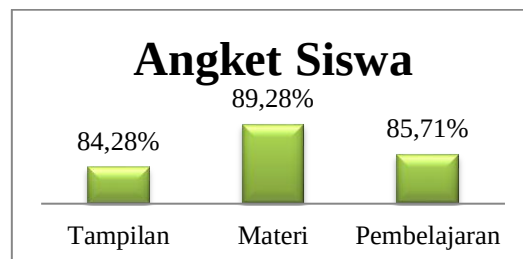
Gambar 4. Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian di atas telah memberikan fakta informasi bahwa media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* untuk kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum dalam aspek desain media memperoleh nilai 95% (sangat layak), aspek manfaat mencapai 87,5% (sangat layak), dan aspek bahasa memperoleh nilai 91,6% (sangat layak). Secara keseluruhan, media ini memperoleh tingkat kelayakan sebesar 91,3% yang berarti "sangat layak". Semua aspek pembelajaran yang digunakan sangat layak untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar karena desain media yang sangat baik, manfaat pembelajaran yang sangat layak, dan bahasa dalam pembelajaran yang tentunya mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar materi teks drama Bahasa Indonesia.

4) Hasil Angket Siswa

Untuk menilai keefektifan materi pembelajaran video animasi yang dirancang dan diproduksi, media pembelajaran di kelas dievaluasi dengan memberikan angket kepada siswa. Sebanyak 21 siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum berpartisipasi dalam pembelajaran unsur intrinsik teks drama menggunakan media pembelajaran video animasi *Adobe Animate*. Setelah proses penerapan, kuesioner atau angket yang sudah dipersiapkan untuk diisi siswa dengan keperluan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media tersebut. dalam hal ini, siswa diminta untuk mengisi angket/kuesioner secara obyektif sesuai dengan kondisi siswa masing-masing, sehingga benar-benar menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Siswa akan memberikan respon sesuai dengan rubrik indikator yang telah dibuat secara teoritis dan terarah sehingga

dapat meningkatkan keakuratan dalam memberikan respon terhadap media pembelajaran. Berikut adalah gambar hasil angket siswa:



Gambar 5. Hasil Angket Siswa

Berdasarkan hasil angket tersebut berikut merupakan rincian dari hasil angket siswa:

- a) Aspek Tampilan memperoleh nilai 84,28% (sangat layak), dengan rincian:
 - i. Kejelasan teks: 88,09% (sangat valid)
 - ii. Kejelasan gambar: 86,90% (sangat valid)
 - iii. Musik menarik dan variatif: 80,95% (valid)
 - iv. Warna tampilan menarik: 80,95% (valid)
 - v. Gambar dan animasi menarik: 84,52% (sangat valid)
- b) Aspek Materi memperoleh nilai 89,28% (sangat layak), dengan rincian:
 - i. Kejelasan materi: 88,09% (sangat valid)
 - ii. Materi dapat dipahami: 90,47% (sangat valid)
- c) Aspek Pembelajaran memperoleh nilai 85,71% (sangat layak), dengan rincian:
 - i. Pembelajaran menarik: 86,90% (sangat valid)
 - ii. Lebih mudah dipahami: 83,33% (sangat valid)
 - iii. Meningkatkan motivasi belajar: 86,90% (sangat valid)

Secara keseluruhan media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* untuk kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum memperoleh hasil angket siswa sebesar 85,71%, yang masuk dalam kategori “sangat layak.” Hasil ini tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor mulai dari tahapan pengembangan media yang sistematis, uji coba instrumen, dan validasi terhadap beberapa ahli. Selain itu, faktor lain yang memicu kelayakan media pembelajaran ini berasal dari siswa itu sendiri, karena antusiasme dan obyektifitas dalam mengisi angket/ kuesioner sehingga kualitas media yang benar-benar teruji.

Hasil penelitian ini telah memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* untuk kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum dinilai sangat layak. Hasil penelitian ini juga didukung oleh validasi ahli dengan memberikan hasil yang sangat baik, yaitu 95,9% dari ahli media, 79,86% dari ahli materi, dan 91,3% dari ahli pembelajaran Bahasa Indonesia. Respons positif dari siswa, dengan penilaian 85,71%, menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik dan efektif meningkatkan pemahaman unsur intrinsik teks drama.

2. Pembahasan

Berikut ini merupakan pembahasan mengenai hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* untuk kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum:

a. Hasil Produk Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Drama Berbasis *Adobe Animate* pada Siswa Kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan, yakni suatu pendekatan yang ditujukan untuk merancang serta mengevaluasi kelayakan suatu produk secara optimal dan efisien. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate*. Ketika metode dan materi sudah ditentukan, maka model pengembangan dalam sebuah penelitian juga harus sesuai agar penelitian dapat berjalan dengan baik. Adapun model pengembangan yang diterapkan yaitu model *ADDIE* dengan tahap berikut ini:

1) Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi dan memahami kebutuhan siswa terkait media pembelajaran drama di kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum. Hasil observasi selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) menghasilkan informasi bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah masih belum optimal dalam proses belajar mengajar. Faktor utama yang menyebabkan hal ini adalah keterbatasan waktu dan biaya yang harus ditanggung oleh pendidik. Fasilitas sarana prasarana di sekolah juga perlu diperhatikan lebih mendalam karena hal ini juga menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu kreativitas guru dalam inovasi metode dan media yang digunakan di sekolah juga sangat penting guna menunjang pemahaman siswa terhadap materi khususnya materi teks drama. Analisis

yang dilakukan mencakup berbagai aspek, seperti identifikasi permasalahan, karakteristik siswa, konten pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta revisi berdasarkan masukan dari para ahli.

Analisis kurikulum dilakukan dengan merujuk pada Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Inti (KI) dalam Kurikulum 2013 untuk menentukan materi yang digunakan pada *Adobe Animate*. Materi teks drama dipilih sebagai fokus utama dalam pengembangan ini. Selain itu, observasi dan diskusi dengan siswa kelas VIII mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks drama, juga dilakukan. Hasil analisis mengenai pembelajaran bahasa Indonesia media pembelajaran berupa *PowerPoint*. Adapun fasilitas yang tersedia di sekolah yaitu proyektor. Pentingnya menyediakan fasilitas oleh sekolah sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, guru seharusnya dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas tersebut untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Muhyi (2018) menekankan pentingnya analisis masalah dalam mengidentifikasi kendala serta faktor penyebabnya. Dalam identifikasi masalah pada penelitian ini ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dengan sumber belajar yang terbatas, seperti modul dan LKS. Metode pembelajaran yang digunakan juga sangat memengaruhi minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga guru dituntut untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai perkembangan zaman mutakhir. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional membuat siswa sulit menangkap makna dan struktur dalam teks drama. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif, seperti video, permainan peran, atau teknologi interaktif, menyebabkan siswa bersikap pasif dan kurang *responsif* dalam proses belajar. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap tokoh, alur, latar, tema, dan amanat dalam teks drama menjadi terbatas.

2) Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap perancangan atau desain melibatkan penyusunan media pembelajaran berupa video animasi untuk materi teks drama. Video animasi ini dibuat menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate* dengan resolusi HD/HDTV 1080p atau 1920 x 1080 piksel. Video animasi memungkinkan penyajian konsep unsur intrinsik teks drama secara visual dan dinamis, sehingga siswa dapat melihat langsung penerapan unsur-

unsur tersebut secara nyata. Penelitian dalam tahap ini, dijelaskan proses pengembangan media pembelajaran, termasuk alasan pemilihan *Adobe Animate* sebagai perangkat utama dalam pembuatan video animasi tersebut. Media pembelajaran berbasis video animasi ini diharapkan dapat menghadirkan inovasi baru dalam proses pembelajaran unsur intrinsik teks drama di sekolah sehingga siswa akan berminat dan termotivasi dalam setiap kegiatan pembelajaran di kelas, serta dapat memberikan kemudahan siswa dalam setiap materi yang disampaikan untuk dipahami secara mendalam. Video animasi memungkinkan penyajian konsep unsur intrinsik teks drama secara visual dan dinamis, sehingga siswa dapat melihat langsung penerapan unsur-unsur tersebut dalam bentuk yang lebih nyata. Tahap perancangan ini juga berfungsi sebagai panduan dalam menyusun konsep serta struktur media pembelajaran yang akan dikembangkan pada tahap pengembangan (Syahroni & Nurfitriyanti, 2018).

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan, penyempurnaan, serta uji coba media pembelajaran untuk materi teks drama. Setelah melewati tahap perencanaan selanjutnya adalah tahap pengembangan yang memiliki peran vital karena tahap ini menentukan keberhasilan pembelajaran melalui beberapa proses pengembangan. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi aspek yang masih perlu diperbaiki dan menilai kelayakan video animasi yang telah dikembangkan. Tahap pengembangan merupakan implementasi rumusan *design* dari tahap perancangan. Proses ini melibatkan pembuatan media video animasi menggunakan *Adobe Animate*, uji coba media, serta penyempurnaan berdasarkan umpan balik yang diterima. Menurut Cahyadi (2019), tahap pengembangan dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan serta menyiapkan suatu media pembelajaran dengan cara dimodifikasi hingga siap untuk dilakukan uji coba sebelum dilakukan validasi lebih lanjut. Tahapan dalam proses ini meliputi:

- a) Merancang konsep media video pembelajaran.
- b) Mengimplementasikan rancangan dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate*.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, terdapat beberapa tahapan dalam melaksanakan dan mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan yaitu;

penyusunan strategi penyajian, uji coba individu, uji coba dalam kelompok kecil, uji lapangan (*field test*), serta validasi oleh para ahli. Implementasi ini dilakukan setelah media melalui tahap revisi berdasarkan hasil uji coba sebelumnya. Pada tahap ini 21 siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum mengikuti proses pembelajaran unsur intrinsik teks drama menggunakan media video animasi yang telah dikembangkan. Siswa nantinya akan diberikan kuesioner/angket jika pembelajaran dinilai sudah selesai untuk keperluan menilai kelayakan dan efektivitas media. Ketika media sudah benar-benar mendekati kesempurnaan yang ingin dicapai uji coba perlu dilakukan dalam skala kecil maupun besar. Tahap implementasi ini memiliki peran krusial dalam memastikan apakah media pembelajaran tercapai tujuan yang diharapkan dan apakah mampu mengatasi permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis. Pada tahap inilah media diuji coba secara langsung dalam konteks pembelajaran di lapangan (Cahyadi, 2019).

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan tujuan untuk menilai efektivitas serta kelayakan media video animasi berbasis *Adobe Animate* yang dikembangkan sebagai sarana pembelajaran materi teks drama untuk kelas VIII semester genap. Sesuai dengan lembar validasi dari para ahli dapat ditemukan saran dan masukan dari validator dari berbagai indikator-indikator yang telah ditentukan. Pertama dari ahli media meliputi aspek desain, kesesuaian, dan manfaat. Kedua dari ahli materi meliputi relevansi materi, penyajian, dan Bahasa. Ketiga dari ahli pembelajaran yang meliputi desain media, manfaat, dan Bahasa. Penilaian dilakukan dengan menganalisis data validasi dari para ahli dan angket siswa guna menentukan apakah media tersebut mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka. Menurut Syahroni dan Nurfitriyanti (2018), evaluasi sangat penting untuk mengidentifikasi kelemahan media pembelajaran yang telah dibuat agar menghasilkan sebuah produk yang berkualitas dengan cara melakukan perbaikan-perbaikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tidak terdapat perubahan yang signifikan terhadap media yang dikembangkan. Validator serta siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan tanggapan dan masukan mengenai kekurangan media video animasi *Adobe Animate* yang digunakan.

b. Kelayakan Produk Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Drama Berbasis *Adobe Animate* Pada Siswa Kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum

Penggunaan *Adobe Animate* dalam penelitian ini didasarkan pada minat siswa terhadap media pembelajaran yang diberikan berbasis video seperti media pembelajaran video interaktif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Abdullah & Yuniarta (2018) bahwa perancangan media pembelajaran berbasis video interaktif harus memuat materi dan penjelasan yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta perkembangan teknologi. *Adobe Animate* memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan aplikasi lain, seperti kemampuannya dalam menciptakan animasi bergerak (*motion tween*), mengubah bentuk objek (*shape tween*), serta mengatur transparansi warna (*color effect tween*). Selain itu, hasil animasi yang dibuat dapat dengan mudah dikonversi ke berbagai format penyimpanan yang lebih praktis (Ananda, 2020). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* telah memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan.

Hasil validasi dalam hal ini yaitu ahli media, media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* untuk kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum menunjukkan bahwa aspek desain mencapai 96,4% (sangat layak), aspek kelayakan media mencapai 91,6% (sangat layak), dan aspek kemanfaatan mencapai 100% (sangat layak). Dengan nilai rata-rata 95,9%, validasi oleh ahli media dinilai "sangat layak". Kemudian, validasi dari ahli materi kepada media pembelajaran ini menunjukkan bahwa relevansi materi memperoleh nilai 75% (layak), penyajian media mendapatkan nilai 81,25% (layak), dan aspek bahasa mencapai 83,3% (layak). Dengan nilai rata-rata 79,86%, validasi oleh ahli materi dianggap "layak". Validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan bahwa aspek desain media memperoleh nilai 95% (sangat layak), manfaat media mencapai 87,5% (sangat layak), dan aspek bahasa mendapatkan 91,6% (sangat layak). Hasil akhir dari validasi oleh ahli pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan rata-rata 91,3% yang dikategorikan "sangat layak." Hasil angket siswa terkait pengembangan suatu media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* menunjukkan: 1) aspek tampilan memperoleh nilai 84,28% (sangat valid), 2) aspek materi mencapai 89,28% (sangat layak), dan 3) aspek pembelajaran mendapatkan 85,71% (sangat layak). Secara keseluruhan, hasil angket siswa menunjukkan nilai rata-rata 85,71% yang dikategorikan "sangat layak."

Media pembelajaran drama berbasis video animasi menggunakan *Adobe Animate* untuk siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum yang telah berhasil dikembangkan dan dinilai sangat layak untuk diterapkan. Hal ini dibuktikan dengan validasi yang sangat baik dari para ahli, serta tanggapan positif dari siswa dan guru. Hasil validasi menunjukkan media ini efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik teks drama. Para ahli media memberikan penilaian rata-rata 95,9% (sangat layak), ahli materi 79,86% (layak), dan ahli pembelajaran Bahasa Indonesia 91,3% (sangat layak). Angket siswa juga menunjukkan rata-rata 85,71% (sangat layak), yang mengonfirmasi bahwa media ini diterima dengan baik dan bermanfaat bagi mereka. Media pembelajaran ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik, animasi interaktif, dan penyampaian materi yang dinamis, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Penggunaan *Adobe Animate* memungkinkan penyajian konsep secara jelas dan kontekstual, memudahkan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi. Dengan demikian, media pembelajaran drama berbasis video animasi *Adobe Animate* tersebut adalah media inovatif yang berkualitas dan sangat baik dalam mendukung sebuah pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif di SMP Ibnu Mas'ud Garum.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat para ahli dan beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian Putri dan Suwartanti (2022), yang menemukan bahwa validasi ahli media untuk media pembelajaran berbasis animasi interaktif menggunakan *Adobe Animate* untuk kelas X DPIB dan KGSP adalah 105 dari 128 dan dianggap "sangat layak". Media tersebut mendapatkan nilai 4027 dari 4704 dari siswa, yang menempatkannya dalam kategori "sangat layak" untuk tujuan pendidikan. Selain itu penelitian Lestari dkk. (2023), juga menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif dapat digunakan untuk mengajar biologi. Siswa merespon dengan baik terhadap uji coba terbatas, memberikan nilai rata-rata 3,7 dari 4, yang menunjukkan bahwa media ini meningkatkan pengalaman belajar dan membantu siswa memahami mata pelajaran dengan lebih baik.

Menurut Ananda (2020), menggabungkan teknologi ke dalam media pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan membuatnya lebih menarik, efektif, dan menyenangkan. Perhatian, motivasi, dan bahkan kesejahteraan psikologis siswa

dapat dipengaruhi secara positif oleh media pembelajaran, yang pada gilirannya memengaruhi proses belajar mereka. Selain meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri, media pembelajaran juga membantu siswa dalam memvisualisasikan ide-ide yang sulit dipahami dengan menggunakan pendekatan konvensional (Bakar et al., 2010; Taleb et al., 2015). Oleh sebab itu, guru harus menyesuaikan penggunaan suatu media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa untuk memfasilitasi pembelajaran secara maksimal.

Menurut hasil penelitian oleh Hadi, S. & Hermawan, A. (2024) penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa, tercipta kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, dan mengasah keterampilan berbahasa. Lingkungan belajar yang didukung oleh media yang tepat dan menarik sehingga sejalan dengan perkembangan siswa dan teknologi akan mendorong guru untuk merencanakan teknik pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat berdampak positif bagi siswa. Melalui penggunaan teknologi dengan media pembelajaran yang interaktif dalam setiap aktivitas pembelajaran mampu memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, memberikan pengalaman belajar baru, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan menggunakan *Adobe Animate* dengan pendekatan metodologi ADDIE terbukti efektif dan praktis. Instrumen media ini memiliki tingkat validitas yang tinggi, menurut studi validasi. Selain itu, persyaratan kepraktisan juga terpenuhi, seperti yang terlihat dari umpan balik positif dari para instruktur dan hasil observasi yang menunjukkan tingkat kompetensi yang tinggi dalam mengelola pembelajaran siswa. Hasil dari penilaian pembelajaran menunjukkan tingkat kelulusan yang tinggi, pengamatan yang baik terhadap aktivitas siswa, dan tanggapan yang baik terhadap survei siswa yang semuanya menunjukkan keefektifan media. Menurut Tangirerung dan Mangesa (2021), kemampuan berpikir dengan tingkatan tinggi dapat ditingkatkan oleh setiap siswa melalui penggunaan *Adobe Animate*, yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai video animasi dengan menggunakan *Adobe Animate* pada pengembangan media pembelajaran teks drama untuk siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran drama berbasis video animasi dengan materi unsur intrinsik drama untuk siswa kelas VIII SMP Ibnu Mas'ud Garum dikembangkan menggunakan metode penelitian R&D serta model ADDIE. Pada tahap *Analyze*, dilakukan analisis kurikulum dan media melalui observasi serta diskusi dengan siswa kelas VIII terkait pembelajaran. Tahap *Design* mencakup perancangan video animasi menggunakan *Adobe Animate* dengan resolusi HD/HDTV 1080 atau 1920 x 1080 piksel. Tahap *Development* dengan menguji kelayakan media pembelajaran yang divalidasi oleh beberapa orang ahli yakni orang ahli di bidang materi, kemudian orang ahli media, dan orang ahli pembelajaran bahasa Indonesia. Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran ini dalam pembelajaran teks drama bagi 21 siswa kelas VIII. Terakhir, tahap *Evaluation* dengan menilai kelayakan media yang dikembangkan serta mengumpulkan masukan dan saran dari validator ahli.
2. Media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe Animate* terbukti sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi. Para ahli media memberikan nilai 95,9%, ahli materi 79,86%, dan ahli pembelajaran Bahasa Indonesia 91,3%. Siswa juga memberikan penilaian positif sebesar 85,71%, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap unsur-unsur intrinsik teks drama. Hasil ini juga menjelaskan dampak positif media *Adobe Animate* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigoo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan *Adobe Animate* Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Ananda, Dhila. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Adobe Animate Illustrator dan Adobe After Effeect pada Materi Bioproses dalam*

Sel pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas XI pada 3 SMA Negeri di Duri Tahun Ajaran 2019/2020. Skripsi. Universitas Islam Riau.

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bakar, K. A., Ayub, A. F. M., Luan, W. S., & Tarmizi, R. A. (2010). Exploring scondary school students' motivation using tecnologies in teaching and learning matematics. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 4650–4654. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.744>
- Batubara , H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7 (2), 436-447. <https://jipred.org/index.php/JSP>
- Helaluddin, Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2020). *Penelitian & Pengembangan Sebuah Tinjauan dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Serang: Media Madani.
- Kurniawati, R., Hermawan, A., & Sa'diyah, L. (2023). Pengembangan Media Kliping dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 3 (1), 1-13. <https://ejournal.iaida.ac.id/index.php/Peneroka/article/view/1907>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Pres.
- Muhyi, M. (2018). *Metodologi Penelitian*. Adi Buana University Press.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA
- Putri, A. D. R., & Suwartanti. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Berbasis Adobe Animate pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Kelas X Program Keahlian Teknik Konstruksi dan Properti di SMK N 2 Depok Sleman. *JEPTS: Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Sipil*, 10(1), 13–25.
- Sadiman, A. S., dkk. (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Satra, O. A., Ahzan, S., & Fuaddunazmi, M. (2016). Developmen Of Learning Media Using Adobe After Effeect In Dynamic Electricity Subject Mater. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 4(1), 34. <https://doi.org/10.33394/j-lkf.v4i1.35>
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani
- Sutopo, H. (2020). *Adobe Animate untuk Pembuatan Animasi Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suyanto, M. (2019). *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Syahroni, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3). <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2237>
- Syam, H., & Sinring, A. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematika. *Journal of Chemmical Information and Modelling*, 1689–1699.
- Taleb, Z., Ahmadi, A., & Musavi, M. (2015). The Effeect of M-learning on Mathematic Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171, 83–89. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.092>
- Tandirerung, V. A., & Mangesa, R. T. (2021). Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Stimulus Berpikir Hots. *Jurnal MEDIA ELEKTRIK*, 19(1), 9–12.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>