

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI “ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6” UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN SISWA SMP NEGERI 1 KALIBARU TERHADAP PEMBELAJARAN SENI RUPA

Anggia Erdi Pratiwi¹, Iriaji², Abdul Rahman Prasetyo³

^{1,2,3} Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5, Kota Malang
e-mail : anggiaerdi09@.com

Paper received: 18-11-2021

revised: 19-04-2022

accepted: 22-09-2022

Abstract: This animation-based interactive multimedia development is a form of interactive learning media that has several elements such as text ,audio ,video , animation, and images whose manufacturing process is from the Adobe Flash Professional CS6 application. The purpose of developing this interactive media is to become a new variant in delivering learning effectively and more diversely according to the current development of digital media. In this development research, the ADDIE (Analysis, Design, develop, implement, and evaluate) development model was applied which started in the 1990s which was developed by Dick and Carry. In the research analysis, the subjects taken were representatives of students of SMPN 1 Kalibaru grades VII, VIII, and IX, and took validation results from media expert in the field of animation from lecturers and students of information technology from STIKOM Banyuwangi and material experts from cultural arts teachers at SMPN 1 Kalibaru. Therefore, the animation learning media is feasible to be used as a medium for teaching materials at SMPN 1 Kalibaru with the results of the validation that have been carried out and enter the terms and conditions that have been approved by the school concerned.

Keywords: interactive multimedia, art and culture, models, ADDIE development, validation

Abstrak: Pengembangan multimedia interaktif berbasis animasi ini adalah bentuk media pembelajaran interaktif yang memiliki beberapa unsur seperti teks, audio, video, animasi, dan gambar yang proses pembuatannya dari aplikasi *adobe flash professional cs6*. Tujuan dari pengembangan media interaktif ini yaitu agar menjadi varian baru dalam menyampaikan pembelajaran secara efektif dan lebih beragam sesuai perkembangan media digital saat ini. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) yang sudah dimulai sejak tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Dalam analisis penelitian subjek yang diambil adalah perwakilan siswa SMPN 1 Kalibaru kelas VII, VIII dan IX, serta mengambil hasil validasi dari ahli media bidang animasi dari dosen dan mahasiswa teknologi informasi dari STIKOM Banyuwangi dan ahli materi dari guru seni budaya SMPN 1 Kalibaru. Oleh karena itu media pembelajaran animasi tersebut sudah layak dipergunakan sebagai media bahan ajar di SMPN 1 Kalibaru dengan hasil validasi yang telah dilakukan dan masuk syarat ketentuan yang telah disetujui oleh pihak sekolah yang terkait.

Kata kunci: multimedia interaktif, seni budaya, pengembangan model ADDIE, validasi

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi Pada era digital saat ini memunculkan berbagai macam produk berbasis digital. Begitu juga dengan perkembangan pendidikan saat ini dalam hal media digital yang sekarang berkembang begitu cepat beserta teknologi yang seiring jalan bermunculan saling adu kemampuan agar menjadi yang teratas. Dunia pendidikan saat ini juga sudah memulai pengembangan dibidang digital yaitu penggunaan media yang berbasis multimedia interaktif dalam upaya peningkatan minat belajar pada siswa hal ini muncul dikarenakan siswa pada masa ini termasuk kedalam Generasi-Z Dan Generasi *Post Generation Z* yang memiliki pola pikir sangat berbeda dari beberapa aspek dan mereka saat ini sudah dimudahkan dengan fasilitas yang beragam dan mereka memiliki pola belajar yang sangat berbeda dengan siswa yang ada di generasi sebelumnya (Haryoko, 2012). Oleh karena itu potensi serta karakteristik dalam diri siswa memiliki banyak perbedaan jika guru dapat mengembangkan hal tersebut dengan baik kemampuan pemahaman siswa juga akan dapat

berkembang dengan maksimal (Nurseto, 2011). Sama halnya juga hendaknya guru menggunakan media yang efektif dan interaktif dalam pembelajaran disekolah (Yuhdi & Amalia, 2018).

Dalam hal ini perlu mencari suatu hal yang membuat siswa tertarik dengan membuat media yang sesuai dengan menggabungkan unsur-unsur seperti video, audio, teks serta gambar, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan memperbarui pembelajaran konvensional untuk mengikuti perkembangan globalisasi.

Pendidikan seni sesuai kurikulum mata pelajaran seni yang memuat aspek konsepsi, apresiasi, dan kreasi guru penting untuk memahami konsep seni sebagai pengajaran seni karena hal tersebut mempengaruhi bagaimana karakteristik kegiatan belajar mengajar seni di sekolah. Pendidikan seni menurut Suharto (2007) merupakan mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan pengetahuan serta melatih kreativitas siswa disekolah dalam bidang seni, budaya dan teknologi, hal tersebut juga menuntut siswa untuk dapat menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu guru memerlukan metode pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat memahami materi dalam pembelajaran seni budaya (Pradana, 2017). Salah satu pencapaian dari hal tersebut yaitu adanya ide pembuatan video animasi berbasis edukasi.

Sekolah menengah pertama (SMP) 1 Kalibaru yang berlokasi JL. Lapangan Gunung Trisno, Kecamatan Kalibaru, Kabupaten Banyuwangi hingga saat ini masih menggunakan Buku Modul Terpadu Kurikulum 2013 yang bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam kemampuan siswa dan memotivasi belajar (Emmanuel, 2020). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya yang masih menggunakan metode konvensional siswa mengalami penurunan peminatan terhadap materi yang diberikan dan tidak aktifnya siswa juga dalam melakukan praktikum dalam bidang seni rupa khususnya karna referensi yang tidak beragam dan berpotensi membuat semakin turunnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran seni (Haryoko, 2012). Dengan begitu guru perlu merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan model yang tepat dan hal tersebut membuat siswa dapat memahami pembelajaran dengan cepat (Falahudin, 2014).

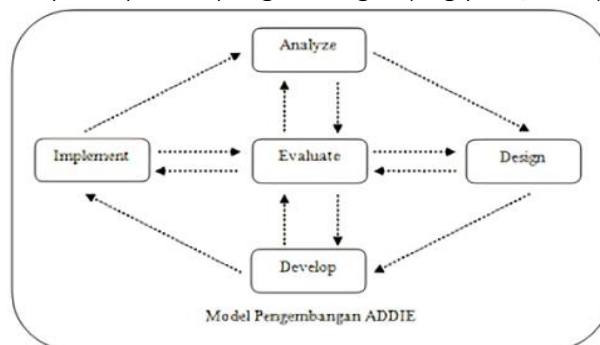
Saat ini ada berbagai macam video animasi yang sudah tersedia di *platform* digital berkaitan dengan hal tersebut video animasi dibagi menjadi animasi yang bertujuan sebagai hiburan saja dan animasi yang menghibur sekaligus memberi metode belajar yang baru dan berisi sebuah materi pembelajaran. Sebab itu Penggunaan media digital seperti ini dapat mempermudah siswa dalam mengakses, menyebarkan media serta mendukung peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

Dalam penelitian sebelumnya, pada dasarnya ada banyak kerangka kerja video animasi berbasis edukasi sebagai umpan balik yang lebih formatif pada pembelajaran siswa dikelas. Sebab itu dalam penelitian ini dikembangkan sebuah video animasi edukasi dengan memanfaatkan teknologi untuk belajar mengenai seni rupa yang berbasis digital, dengan tujuan mempermudah guru memperkenalkan seni rupa yang ada didalam negeri ataupun diluar negeri untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar seni rupa yang berlangsung dikelas dan juga saat ini sedang dilakukan yaitu belajar dirumah secara daring akibat pandemi COVID-19 yang sedang terjadi (Prasetyo et al., 2021). Dalam pembuatan video animasi tersebut peneliti menggunakan *Software Adobe Flash Professional CS6* sebagai pembuatan pergerakan objek dalam animasi dan tampilan visual yang terdiri dari ilustrasi, gambar, teks, simbol dibuat dengan menggunakan *Software Adobe Photoshop CS6*.

2. Metode

Berisi Pengembangan merupakan keseluruhan kegiatan mulai identifikasi masalah, analisis tujuan pembelajaran yang dituju, pengembangan materi pembelajaran yang mengikuti standar kurikulum, pengembangan alat evaluasi, produksi media pengembangan, validasi dari ahli, serta uji coba lapangan media yang dikembangkan (Sugiyono, 2017). Hal tersebut yang akan menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dengan hasil berbentuk animasi 2 dimensi yang ditujukan untuk mata pelajaran seni budaya sub materi seni rupa jenjang pendidikan SMP kelas VII, VIII dan IX Pada sistem pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini

akan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan 4 tahap yaitu (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) yang sudah dimulai sejak tahun 1990-an dan dikembangkan oleh Dick dan Carry Penelitian ini menampilkan langkah-langkah dalam proses pengembangan produk dan uji coba sebagai validasi kelayakan produk pengembangan (Sugiyono, 2017).



Tabel Model Pengembangan ADDIE
(sumber gambar : <http://eprints.umm.ac.id/>)

Penelitian ini berbentuk video animasi interaktif yang pembuatannya menggunakan *software adobe flash professional cs6* yang dikembangkan sebagai produk yang akan diuji dan akan diberi penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Sehingga media yang sudah diuji tersebut diharapkan dapat digunakan serta membantu guru dalam proses pembelajaran seni dan budaya disekolah . metode ini juga didasarkan pada sistem alur proses penelitian yaitu obserbasi dan wawancara, perancangan, pembuatan storyboard, penerapan produk video animasi, pengujian produk dan analisa hasil pengujian.

Tahap pertama, Penelitian pengembangan ini hal pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu observasi terhadap objek penelitian secara langsung untuk mendapatkan data yang valid dan melakukan wawancara juga untuk pengambilan data bersama guru seni budaya SMPN 1 Kalibaru ,dalam hal ini dua pihak terkait guru dan peneliti sudah mendapatkan ijin dari pihak sekolah terkait adanya pembatasan sosial COVID 19 pada saat itu, oleh sebab itu oservasi dan wawancara menjadi sangat terbatas. Dalam observasi dan wawancara dengan guru seni budaya di SMP Negeri 1 Kalibaru peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut :

- a. Kurikulum yang digunakan dalam sistem pembelajaran SMP Negeri 1 Kalibaru yaitu dengan Kurikulum 2013.
- b. Secara Operasional, guru seni budaya di SMP Negeri 1 Kalibaru yaitu ibu catur kandi menginginkan adanya media yang bisa meningkatkan dan mempermudah siswa dan guru dalam mengajar. Terlebih dalam situasi pembelajaran daring sebab adanya pembatasan sosial akibat COVID-19 guru semakin kesulitan dalam mengajar dan tidak mempunyai media yang mendukung pembelajaran secara daring ini, oleh karena itu guru berharap media yang akan dikembangkan ini dapat memudahkan siswa mempelajari serta memahami pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa di SMPN 1 Kalibaru yang mulai dari kelas VII hingga kelas IX.

Perancangan secara Umum dari Video Animasi

- a) Pembuatan animasi dengan *software adobe flash pro cs6* sebagai pembentukan animasi 2 dimensi , *Adobe Photoshop CS6* dan *corel draw 2020* sebagai desain objek
- b) Video animasi terdapat menu-menu seperti : menu materi, menu video tutorial, ada menu kuis permainan
- c) Pada video animasi ada bagian permainan berisikan 3 macam pilihan bermain yaitu tebak gambar ,jodohkan gambar dengan seniman, dan *puzzel* lukisan

Pembuatan Storyboard

Storyboard dalam pengertiannya ialah rancangan tampilan *visual* dan karakter yang didesain sesuai

dengan kebutuhan masing-masing bagian yang memudahkan proses perancangan alur animasi keseluruhan. Berikut isi dari video animasi yang terdiri dari 7 bagian :

- a) Bagian 1 : Menu *start* atau awal animasi
- b) Bagian 2 : Menu utama yaitu daftar bagian animasi yang berisi tombol menu tangga perjenjang kelas
- c) Bagian 3 : Menu pulau materi per kelas dan semester
- d) Bagian 4 : Menu materi inti
- e) Bagian 5 : Menu kuis
- f) Bagian 6 : Menu permainan
- g) Bagian 7 : Menu penutup

Penerapan Produk Video Animasi

Berikutnya adalah tahap penerapan atau implementasi pembuatan dan penggunaan Animasi yaitu dengan menggunakan 2 perangkat pendukung diantaranya :

- a) *Hardware* (perangkat keras) yaitu sebagai perangkat mendukung segala proses pembuatan animasi dengan menggunakan Laptop dan komputer yang memiliki *software* pendukung yang sudah ditentukan agar bisa menjalankan video animasi tersebut.
- b) *Software* (perangkat lunak) setelah dibuat animasi dengan *Software Adobe Flash Professional CS6* tahap berikutnya dalam menampilkan video animasi ini perangkat lunak yang dapat digunakan adalah *Adobe Flash Player* dengan format fla. Dengan itu video animasi dapat dioperasikan oleh pengguna di media elektronik.

Pengujian Produk Animasi

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan kelayakan produk yaitu dengan 2 tahapan, pertama pengujian sistem pada produk video animasi 2 dimensi oleh media ahli bidang animasi *Adobe Flash Professional CS6* dengan perangkat laptop dan kedua dengan menggunakan kuesioner yang dilakukan kepada ahli materi serta siswa sebagai sasaran atau subjek penelitian . Pada tahap ini video animasi akan diuji oleh ahli media apakah semua fitur yang ada di animasi sudah dirancang berjalan sesuai alur perancangan atau terdapat error. Selanjutnya aplikasi diujikan dan diserahkan kepada sekolah tempat penelitian yaitu SMP Negeri 1 Kalibaru. Dalam hal tersebut guru dan siswa mencoba video animasi tersebut dan memberi tanggapan dalam bentuk kuesioner yang sudah disiapkan sesuai dengan sistem uji kelayakan video animasi sebagai media baru dalam pembelajaran seni rupa disekolah.

Analisa Hasil Pengujian

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap media video animasi 2 dimensi yaitu mengenai fitur serta fungsi penggunaannya. Diperhatikan juga kebutuhan media dari pihak Sekolah SMPN 1 Kalibaru terhadap aplikasi yang dibuat, apakah sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran Seni Budaya disekolah atau masih ada yang perlu diperbaiki.

3. Hasil dan Pembahasan

Tampilan Video Animasi 2 Dimensi *Adobe Flash Professional CS6*

Dalam bagian ini penelitian pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif akan menjelaskan hasil dari pembuatan Produk Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi “*Adobe Flash Professional CS6*” Untuk Meningkatkan Ketertarikan Siswa SMP Terhadap Pembelajaran Seni Rupa, Berikut pembahasan dari hasil pembuatan video animasi 2 dimensi dengan *Adobe Flash* :

Menu Start atau Awal Animasi

Pada Gambar 1 Tampilan awal atau *start* dalam video animasi 2 dimensi yang di jalankan dengan aplikasi *adobe flash player* pada laptop dibagian ini akan muncul di saat video animasi ini dijalankan oleh pengguna. Di gambar tersebut terdapat tombol mulai atau *play* untuk menuju ke

halaman menu utama. Serta terdapat juga ada beberapa ikon dan logo dari pihak yang terkait dalam pembuatan media animasi.



Gambar 1. Tampilan awal video animasi

Menu Utama

Halaman ini berisi Daftar Menu Materi yang berisi tombol jenjang kelas SMP mulai dari kelas VII, VIII dan IX dan rangkaian materi sesuai semester 1 dan 2 yang dilengkapi keterangan nama materi, karena visual dari daftar isi ini seperti tangga maka cara penggunaannya yaitu dengan kita mengarahkan *cursor* ke bagian kelas yang ditempuh saat ini lalu gambar akan menonjol dengan muncul keterangan kelas.



Gambar 2. Tampilan menu utama semua kelas

Menu Pulau Materi

Pada bagian ini yang dimaksud dengan pulau materi yaitu pulau yang berisi materi per jenjang kelas dan semester yang sudah disertai ilustrasi petunjuk materi yang akan dipelajari lalu cara menggunakan animasi dibagian ini yaitu dengan mengarahkan *cursor* ke ikon gambar yang tersedia di kelas tersebut setelah itu akan muncul keterangan materi apa yang akan bisa muncul di halaman selanjutnya dengan pembagian per semester, berikut contohnya:



Gambar 3. Tampilan menu per kelas video animasi

Menu Materi Inti

Pada bagian menu materi ini adalah gambaran kecil dari pemecahan pulau materi kelas menjadi per semester yang didalamnya akan berisikan penjelasan materi serta tombol-tombol petunjuk seperti tombol alat dan bahan, contoh karya, dan dilengkapi dengan video tutorial pada tiap materinya yang setiap pengguna mengarahkan *cursor* ikon gambarnya akan bisa membuka materi tersebut, berikut gambar menu materi inti :



Gambar 4. Tampilan menu materi per semester

Menu Kuis

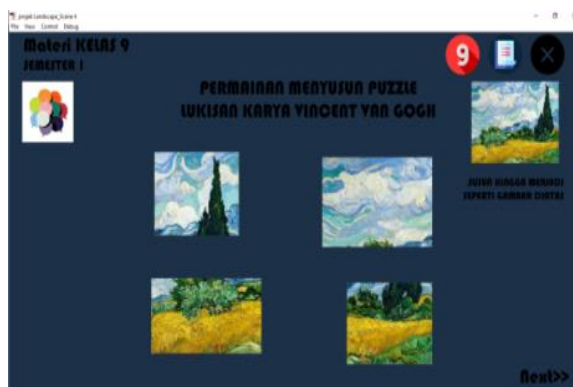
Pada bagian ini menu kuis akan diberikan pada setiap jenjang kelas pada masing-materi yang sedang dipelajari disini kuis dipakai sebagai evaluasi guru kepada siswa pada akhir pembelajaran didalam kuis ini penilaian hanya sebagai formalitas sebagai bentuk apresiasi kepada sudah berhasil menjawab kuis, cara menjalankannya dengan mengarahkan *cursor* ke pilihan jawaban yang pengguna inginkan lalu di klik akan muncul *output* jawaban dengan pilihan benar atau salah yang muncul dibawah pilihan jawaban, lalu berikut gambar menu kuis:



Gambar 5. Tampilan kuis pada video animasi

Menu Permainan

Menu ini tidak berbeda jauh dengan menu kuis menu ini ada diakhir matmenu kuis menu ini ada diakhir materi menu ini dimaksudkan sebagai bentuk evaluasi guru serta memberi penyegaran setelah melakukan pembelajaran yang panjang berikut salah satu permainan yang ada pada video animasi permainan ini berbentuk *puzzle* menyusun lukisan menjadi bentuk yang sesuai dalam pembuatan permainan ini perlu membuat *coding* yaitu bahasa program untuk merangkai gambar yang bisa digerakan oleh pengguna serta bisa mengeluarkan hasil *output* kesesuaian gambar yang ingin disusun secara sempurna:



Gambar 6. Tampilan permainan *puzzle*

Menu Penutup

Menu Ini Terletak Dibagian Akhir Menjadi Penutup Rangkaian Video Animasi 2 Dimensi Flash Pembelajaran Seni Budaya Yang Terdapat Gambar Ilustrasi Guru Serta Pesan Yang Ditampilkan Sebagai Penutup Pembelajaran



Gambar 7. Tampilan penutup pada video animasi

Pengujian Animasi dengan Ahli

Pengujian Dengan Ahli Dari Masing-Masing Bidang Yaitu Ahli Materi,Ahli Media Serta Siswa Terhadap Animasi Ini Dengan Cara Mengujikan Secara Langsung Kepada Guru Seni Budaya Serta Perwakilan Siswa Perjenjang Dari Siswi Kelas VII Sebanyak 2 Orang Siswa ,Lalu Dari Kelas VIII Ada 1 Orang Siswa Serta Terakhir Dari Kelas IX 1 Orang Siswa Dari SMPN 1 Kalibaru Dan Dosen Dari STIKOM Banyuwangi Sebagai Ahli Media Animasi 2 Dimensi *Adobe Flash Professional Cs6* , Dalam Ini pengujian diadakan secara tertutup dan dengan kelompok kecil hal ini dilakukan berdasarkan peraturan sekolah serta STIKOM PGRI Banyuwangi sebab dan lain halnya terkait adanya pembatasan sosial COVID-19 karena itu pengambilan sampel dan pengujian menjadi terbatas.

Pengujian Animasi pada Perangkat Hardware (Laptop)

Pengujian video animasi dengan menggunakan laptop/pc yang sebelumnya sudah diberi file bentuk *winRAR zip* untuk membuat animasi tidak terpisah dengan audio serta pelengkap lainnya seperti gambar,video , teks serta ikon-ikon yang masuk dalam serangkaian pendukung visual animasi. Pengujian selanjutnya yaitu percobaan output atau hasil pembuatan animasi di *adobe flash professional cs6* dan mencoba dengan melihat output dengan *adobe flash player* di desktop (desktop) dengan format *fla*. . Dari hasil percobaan tersebut ahli media dan peneliti mencoba dengan perangkat lain yaitu *smartphone android* ternyata terdapat kendala dalam hal perangkat tidak mendukung dikarenakan tidak memiliki *Adobe Flash Player* dan *winRAR zip* yang tidak dapat dibuka dengan *smartphone* tersebut.

Tabel 1. Hasil Pengujian Ahli Media

URAIAN LAYER	KETERANGAN PENGUJIAN
IX Penataan Layout Baru untuk kelas VII, VIII, IX	Hasil Valid Dapat Dioperasikan
Pengkoneksian tombol untuk tiap perpindahan page	Hasil Valid Dapat Dioperasikan
Penganimasian	Hasil Valid Dapat Dioperasikan
Pengkoneksian Antar Scene	Hasil Valid Dapat Dioperasikan
Pengerjaan Quiz materi kelas VII, VIII, IX	Hasil Valid Dapat Dioperasikan
Memasukkan Audio ke flash	Hasil Valid Dapat Dioperasikan
Testing Aplikasi Flash dan Debugging	Hasil Valid Dapat Dioperasikan

Pengujian Animasi Memakai Media Kuesioner

Pengujian animasi tahap ini yang digunakan peneliti yaitu dengan mengambil ahli materi dari satu guru seni budaya serta siswa yang terbagi menjadi 4 orang dari jenjang kelas berbeda sebagai sampel dengan mengisi kuesioner serta mencoba media video animasi.

Tabel Penentuan Kriteria dari guru sebagai ahli materi seni budaya SMPN 1 Kalibaru dan siswa kelas VII,VIII,IX SMPN 1 Kalibaru:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Ahli Materi dan Siswa

No	Kriteria	Nilai skala	Total responden
1.	Sangat menarik/sangat sesuai	4	5
2.	sesuai/menarik/mudah	3	5
3.	kurang sesuai/kurang menarik	2	5
4.	tidak sesuai/tidak menarik	1	5

Tabel 3. Hasil Kuesioner Ahli Materi dan Siswa

Aspek yang dievaluasi	Kriteria	Nilai skala			
		4	3	2	1
Tampilan animasi	Kemenarikan tampilan animasi materi seni rupa dari visual audio, warna, dan penataan gambar serta tulisan.	4	1	0	0
	Kepraktisan materi dalam animasi	4	1	0	0
Bagian daftar materi	Ketepatan visual daftar materi per kelas	3	2	0	0
	Ketepatan penulisan urutan materi per jenjang kelas	5	0	0	0
Materi kelas 7 semester 1 dan 2	Pemahaman Siswa dengan daftar materi dan kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi	3	2	0	0
	Cara penyajian isi materi	2	3	0	0
Materi kelas 8 semester 1 dan 2	Ketepatan memilih kata yang mudah dipahami	4	1	0	0
	Kejelasan bahasa dan tata bahasa yang digunakan dalam penjelasan materi	5	0	0	0
Materi kelas 8 semester 1 dan 2	Ketepatan visual gambar sebagai penjelasan materi	4	1	0	0
	Cara penyajian isi materi	4	1	0	0
Materi kelas 8 semester 1 dan 2	Ketepatan memilih kata yang mudah dipahami	4	1	0	0
	Kejelasan bahasa dan tata bahasa yang digunakan dalam penjelasan materi	4	1	0	0
Materi kelas 8 semester 1 dan 2	Ketepatan visual gambar sebagai penjelasan materi	4	1	0	0
	Ketepatan visual gambar sebagai penjelasan materi	4	1	0	0

Materi kelas 9 semester 1 dan 2	Cara penyajian isi materi	4	1	0	0
	Ketepatan memilih kata yang mudah dipahami	5	0	0	0
	Kejelasan bahasa dan tata bahasa yang digunakan dalam penjelasan materi	5	0	0	0
	Ketepatan visual gambar sebagai penjelasan materi	3	1	0	0
Bagian Akhir animasi	Kejelasan uraian bagian penutup	2	3	0	0
	Serta tampilan animasi ibagian penutup	1	4	0	0

Setelah dilakukan obesrvasi dengan mengambil sampel 4 siswa serta satu guru pendamping yaitu guru seni budaya di SMPN 1 Kalibaru serta mendapatkan hasil sebagai berikut siswa dari kelas VII,VIII,IX serta guru merasa media animasi ini membantu mengarahkan siswa dalam pemahaman materi serta terbantu dengan tombol serta visualisasi animasi dan dirasa sangat menarik dalam penjelasan secara tata bahasa untuk siswa tingkat SMP.

4. Simpulan

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis video Animasi *Adobe Flash Professional CS6* ini diproduksi dan dikembangkan berdasarkan tujuan sekolah beserta guru mata pelajaran seni budaya bagian materi seni rupa yang ada di SMP Negeri 1 Kalibaru untuk pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap seni terutama supaya guru bisa mempunyai media yang lebih sesuai dengan implementasi kurikulum 2013 yang berbasis teknologi dan hal ini juga peneliti telah mengolah produk ini sesuai dengan keadaan dimasa pandemi COVID-19 yang membuat siswa dan guru harus melaksanakan pembelajaran secara daring dari rumah yang mengharuskan adanya kreativitas yang ada pada konsep pembelajaran berubah total yang awalnya menggunakan sistem konvensional menjadi digital dengan memanfaatkan media elektronik.

Berdasarkan hasil penelitian dengan cara uji coba produk kepada guru dan siswa sebagai ahli materi dan pengguna media serta melibatkan ahli media dari STIKOM Banyuwangi yang menunjukan bahwa produk pengembangan memdapat hasil yang valid dengan mengambil dari pengisian kusioner serta demo produk secara langsung di SMP 1 Kalibaru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi multimedia interaktif ini layak untuk digunakan sebagai media bahan ajar kelas untuk SMP 1 Kalibaru.

Daftar Rujukan

- Emmanuela, F. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis HOTS pada Topik Segiempat. *Skripsi Sarjana. Universitas Sanata Dharma. Dipublikasikan.*
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara, 1*(4), 104–117.
- Haryoko, S. (2012). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro, 5*(1).
- Hollingsworth, Pat Dan Gina Lewis. (2008). *Pembelajaran Aktif Meningkatkan Keasyikan Kegiatan Di Kelas*. 2nd Ed. Jakarta: INDEKS, 2008.
- Khamzamwi, Syukron (2015). "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Fluida Dinamis Untuk Sma Kelas IX" vol.2,no.1, mei 2015 (n.d.). <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/view/2594> , diakses 15 oktober 2021.
- Madcoms. (2014). *Kreasi Animasi Kartun Dengan Adobe Flash*. 2nd Ed. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.

- Madcoms. (2014) . *Membuat Game Dengan Flash*. Yogyakarta. Yogyakarta,Indonesia: CV. ANDI OFFSET., N.D.
- Munir. (2013) . *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta. Bandung. [Http://File.Upi.Edu/Direktori/Fpmipa/Prodi. Ilmu Komputer/196603252001121Munir/Buku/Multimedia](http://file.upi.edu/Direktori/Fpmipa/Prodi._Ilmu_Komputer/196603252001121Munir/Buku/Multimedia) Diakses Pada (15 Juli 2021)
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Pradana, G. Y. K. (2017). Deconstruction Powers of Relations Behind The Shadow Puppet Performance For Tourism in Ubud Village, Bali. *Building Collaboration and Network in The Globalized World*, 1(1), 115–124.
- Prasetyo, A. R., Rahmawati, N., & Saputro, E. B. (2021). Pengembangan Media Motion Infographic Materi Fotografi. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 674–683. Online. Tersedia:<https://www.snastep.com/proceeding/index.php/snastep/article/view/78> diakses pada (15 Oktber 2021).
- Prawira, Nanda Ganang. (2000). “Pendekata Prawira, Nanda Ganang. (2000). “Pendekatan Dan Metode Pembelajaran Seni Rupa.” 2011 8 (2011): 04–14. [http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR. PEND. SENI RUPA/196202071987031NANANG GANDA PRAWIRA/modulngp.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR._PEND._SENI_RUPA/196202071987031NANANG_GANDA_PRAWIRA/modulngp.pdf) diakses pada (15 juli 2021).
- Radyan Pradana.(2014). “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5. Skripsi.” Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014. <https://eprints.uny.ac.id/8872/> diakses pada (23 februari 2021).
- Salam,S.(2002). “Paradigra Dan Masalah Pendidikan Seni.” *Universitas Negeri Semarang*. 5,No.1, No. Vol.5,No.1(2017) (2017): 44–51. <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/148> diakses pada (15 januari 2021).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Suharto, S. (2007). Pengembangan materi dan kegiatan pembelajarannya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan bidang seni musik. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 8(3).
- Sri Rezeki.(2018). “Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers.” *24 Juni 2018 Vol.2,No.2, No. Vol.2,No.2,2014*. (N.D.): 856–64. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/33>
- Syafi'i.(2006). “Konsep Dan Model Pembelajaran Seni Rupa. Semarang:Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.” 2006 1 (N.D.): 1–65. [Http://Lib.Unnes.Ac.Id/21552/1/2401410032-S.Pdf](http://lib.unnes.ac.id/21552/1/2401410032-S.Pdf) Diakses Pada (10 Januari 2021)
- Wahyono, P., Husamah, H., & Budi, A. S. (2020). “Guru Profesional Di Masa Pandemi COVID-19: Review Implementasi, Tantangan, Dan Solusi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*.” 30 April 2020 1(1), No. Vol.1 No.1(2020):April (2020): 51–65. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg/article/view/12462> diakses pada (20 Februari 2021).
- Yuhdi, A., & Amalia, N. (2018). Desain media pembelajaran berbasis daring memanfaatkan PortalSchooly pada pembelajaran apresiasi sastra. *Basastra*, 7(1), 14–22.