

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE CC  
PADA HURUF HIJAIYAH UNTUK PEMBELAJARAN SISWA  
TKIT YASMIN AL-KHOIR**

**Sugeng Budi Rahardjo<sup>1</sup>, Siti Rahayu<sup>2</sup>, Nanang Tedi<sup>3</sup>, Ahmad Turmud Zy<sup>4</sup>,  
Sufajar Butsianto<sup>5</sup>**

<sup>1,3,4</sup>Teknik Informatika, Universitas Pelita Bangsa

<sup>2</sup>Teknik Industri, Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>sugeng@pelitabangsa.ac.id, <sup>2</sup>siti.rahayu@pelitabangsa.ac.id, <sup>3</sup>nanang@pelitabangsa.ac.id,

<sup>4</sup>turmudi@pelitabangsa.ac.id, <sup>5</sup>sufajar@pelitabangsa.ac.id

Diterima: 01 Februari 2024      Disetujui: 06 Februari 2024      Dipublikasikan: 10 Februari 2024

**Abstrak**

Dengan adanya kurikulum mandiri yang ditetapkan oleh Diknas, suatu lembaga pendidikan memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan membuat anak lebih aktif dalam proses belajar mengajar. TKIT Yasmin Alkhoir selama ini menggunakan pembelajaran sistem konvensional, sedangkan pada kurikulum 2013 menjadi kurikulum mandiri. Sistem pembelajaran di TKIT Yasmin Alkhoir khususnya pada materi huruf hijaiyah masih menggunakan metode konvensional dan menggunakan buku sebagai sumber belajar. Dengan metode ini dimungkinkan akan menimbulkan permasalahan secara efisien dan kurang kondusif terhadap waktu dan proses belajar pada anak. Oleh karena itu peneliti bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada di TKIT Yasmin Alkhoir dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan Adobe Animate CC sebagai media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan semangat belajar anak dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Peneliti dapat menyelesaikan pembuatan aplikasi media interaktif berbasis Adobe Animate CC dengan menggunakan metode ADDIE (Analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Pengujian aplikasi ini menggunakan metode kuesioner dengan perhitungan skala likert. Rata-rata persentase menunjukkan kategori setuju dengan hasil uji coba pengguna dari pihak sekolah pada penelitian ini dapat menghasilkan perangkat lunak yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar huruf hijaiyah di TKIT Yasmin Alkhoir.

**Kata Kunci:** Pembelajaran interaktif, Adobe Animate CC, ADDIE

**Abstract**

*With the existence of an independent curriculum determined by the National Education Department, an educational institution needs learning media that are more interesting and make children more active in the teaching and learning process. TKIT Yasmin Alkhoir has so*



*far used a conventional learning system, whereas in the 2013 curriculum it became an independent curriculum. The learning system at TKIT Yasmin Alkhoir, especially in hijaiyah letter material, still uses conventional methods and uses books as a learning resource. With this method it is possible that it will cause problems efficiently and is less conducive to children's time and learning process. Therefore, the researcher aims to overcome the problems that exist at TKIT Yasmin Alkhoir by developing learning media using Adobe Animate CC as an interactive learning media which is expected to help students to increase children's enthusiasm for learning and make students more active in the teaching and learning process. Researchers can complete the creation of interactive media applications based on Adobe Animate CC using the ADDIE method (Analysis, design, development, implementation, evaluation). Testing this application uses a questionnaire method with Likert scale calculations. The average percentage shows that the category agrees with the results of user trials from the school in this research which can produce software that can be used in the teaching and learning process of hijaiyah letters at TKIT Yasmin Alkhoir.*

**Keywords:** *Interactive learning, Adobe Animate CC, ADDIE*

## PENDAHULUAN

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

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

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

Permasalahan yang ada di TKIT Yasmin Alkhoir karena masih menggunakan metode konvensional, siswa menjadi terfokus pada guru mengakibatkan siswa yang seharusnya lebih aktif dalam menyampaikan ide dan gagasannya menjadi pasif dalam belajar serta kurang efektif dan efiesien dalam waktu proses pembelajaran untuk mengatur membaca bergiliran dengan jumlah siswa yang ada. Selain itu, masalah lainnya yaitu belum adanya media pembelajaran yang menggunakan teknologi salah satunya media interaktif berbasis Adobe Animate CC.

Media pembelajaran berbasis Adobe Animate CC yang memiliki kemampuan untuk membuat simulasi animasi yang menyenangkan dan membuat memahami materi lebih mudah serta membuat siswa lebih aktif dikelas dan pembelajaran tidak terfokus pada guru. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mencoba mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif. Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengangkat judul

“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pada Huruf Hijaiyah TKIT Yasmin Alkhoir “.



**Gambar 1. Proses Pembelajaran Dengan Siswa Siswi TKIT Yasmin Al Khoir**



**Gambar 2. Foto Bersama dengan Ane (Mahasiswa UPB- Perancang aplikasi, Bp. Sugeng, Bp Turmudi, Ibu Ihya Kepala Sekolah, Guru TK dan Siswa siswi TK Yasmin AL Khoir.**

## METODE

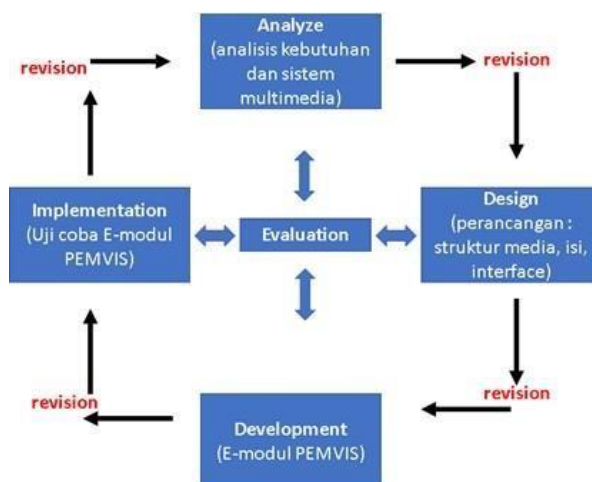
Metode pelaksanaan untuk proyek pembuatan aplikasi media interaktif pada TKIT Yasmin Al khoir ini ada dua hal yaitu :

### 1. Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan sistem dengan Teknik yang disebut Addie. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation*



or *Delivery and Evaluations*. Model ADDIE untuk merancang sistem pembelajaran. Adapun prosedur pengembangan produk dengan metode ADDIE dapat dilihat pada gambar dibawah ini (Gambar 1)



Gambar 1. Metode Pengembangan aplikasi model ADDIE.

Adapun Prosedur Penelitian pada model ADDIE sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (Analysis)

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

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

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

b. Tahap Desain (Design)

Tahap kedua adalah tahap perancangan media pembelajaran yang akan digunakan dan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap perancangan ini, peneliti

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

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

c. Tahap Pengembangan (Development)

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

d. Tahap Implementasi (Implementation)

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

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

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

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

dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

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

## 2. Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem disini adalah mendapatkan masukan dari user terhadap efektifitas aplikasi yang di gunakan. Instrumen yang digunakan untuk evaluasi ini adalah dengan cara mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara memberi beberapa pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden yang telah ditentukan. Angket digunakan sebagai instrumen untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan media dari tiga pihak yaitu Ahli Materi, Ahli Media dan Peserta didik mengenai penggunaan media.

Dalam penelitian ini, digunakan angket skala likert sebagai instrument pengumpulan data. Definisi Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk menilai persepsi, sikap atau pandangan seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan dari definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti[6]. Angket skala likert terdiri dari pernyataan yang diberi tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan oleh responden, biasanya dengan skala dari 1 hingga 5. Kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini dimodifikasi berdasarkan aspek dan kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik media yang sedang dikembangkan. Hasil pengumpulan data diperoleh melalui penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh kepala sekolah, pengajar, dan peserta didik. Masing-masing pihak akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dalam angket. Hasil penilaian dari ketiga pihak tersebut akan digunakan untuk menganalisis kelayakan media yang telah dikembangkan.

**Tabel 1. Angket Kuesioner Untuk Siswa Tk (Dengan Bantuan Guru)**

<u>No</u>	<u>Indikator</u>	<u>Jumlah Butir</u>
<u>Aspek Desain Pembelajaran</u>		
<u>1.</u>	<u>Kejelasan penyampaian materi</u>	<u>44</u>
<u>2.</u>	<u>Kejelasan contoh yang diberikan</u>	<u>41</u>
<u>3.</u>	<u>Kejelasan rumusan soal</u>	<u>41</u>
<u>4.</u>	<u>Kejelasan pembahasan contoh soal</u>	<u>36</u>
<u>5.</u>	<u>Kejelasan penggunaan bahasa</u>	<u>43</u>



6.	<u>Kemenarikan desain media</u>	<u>40</u>
7.	<u>Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman Peserta didik</u>	<u>39</u>
<u>Total Butir Instrumen</u>		<u>284</u>

Sumber : Hasil Penelitian (2023)



**Gambar 3. Anjang Sana Dengan Kepala Sekolah TKIT Yasmin AL Khoir, Ibu Ihya**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah media pembelajaran dijalankan, halaman utama akan muncul pada awal sesi pembelajaran. Pada tampilan terdapat isi yang meliputi judul media pembelajaran, logo TKIT Yasmin Alkhor, *button* materi berfungsi untuk masuk ke halaman materi pembelajaran, *button* evaluasi berfungsi untuk masuk pada evaluasi atau soal sederhana untuk mengasah kemampuan peserta didik dan *button* profil terdapat isi pengenalan peneliti. Pada layar sebelah kanan atas terdapat tombol musik dan keluar. Fungsi *button* musik untuk menghidupkan musik dan mematikan musik, ketika tombol musik diaktifkan (ditekan), musik akan diputar, dan ketika tombol musik dinonaktifkan (ditekan kembali), musik akan berhenti diputar.

Pembelajaran dengan media Interaktif berbantuan Adobe Animate CC diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas Siswa TK IT Yasmin Al Khoir, dimana dengan pembelajaran interaktif tersebut membantu motorik, kognitif semakin berkembang. Proses Perancangan Aplikasi Adobe Animate CC

Proses perancangan dimulai dengan melakukan wawancara awal dengan Kepala Sekolah, Guru TK dan Siswa Siswi TK. Dari hasil wawancara awal tersebut memang diperlukan pembelajaran interaktif, dimana gambar bergerak, huruf Hijaiyah dan suara dan terakhir adalah Skor hasil. Ini merangsang bagi Siswa Siswi TK untuk secara kognitif

cepat untuk menstimuli pemikirannya dan daya ingatnya. Antara huruf, dengan gambar dan suara akan cepat di tanggap, apakah jawabannya benar atau salah, dan yang terakhir adalah skor. Hasil ini menunjukkan bagaimana daya pikir siswa sesuai dengan kecakapan inteligensianya.

### **Tantangan dan Solusi yang Diterapkan**

Adapun tantangan yang dihadapi peneliti selama melakukan riset, melakukan pengembangan sistem adalah :

- Merencanakan script atau skenario pembelajaran.
- Menemukan huruf Hijaiyah dan gambar animasi Flora dan Fauna (tumbuhan dan binatang) yang sesuai dengan pola pemikiran dan kesukaan siswa TK
- Melakukan perhitungan skor, berupa algoritma hitungan sukses dan gagal
- Pemilihan warna yang disukai Siswa siswi TK

Proses inilah yang lumayan lama, bagaimana pembelajaran animasi ini disukai oleh murid TK.

### **Dampak Langsung dan Jangka Panjang**

Secara langsung pembelajaran interaktif ini berguna bagi siswa siswi TK untuk menstimuli kecepatan respon dan daya kognitif dan inteligensi mereka. Untuk Jangka panjang, perlunya di perbanyak modul-modul pembelajarannya, karena modul huruf hijaiyah ini tidak cukup sampai disini, mungkin modul lain seperti berhitung, menulis, membaca sangat efektif di terapkan dengan model animasi ini.

### **Implikasi bagi Pendidikan Inklusif**

Studi ini kedepan bagi Mahasiswa Teknik Informatika mendukung bagaimana teori yang di terima di bangku kuliah akan sangat bermanfaat bagi masyarakat, seperti pada kasus pembelajaran interaktif dengan animasi berbasis Adobe CC, kedepan banyak teknologi IT yang bisa di terapkan pada pembelajaran interaktif

## **PENUTUP**

Pembelajaran metode Interaktif dengan bantuan Adobe CC pada modul pembelajaran Huruf Hijaiyah ini sangat berguna bagi siswa siswi TK yang membutuhkan respon, tanggap dan kecerdasan. Sehingga tersimpan di memori mereka saat dewasa. Dan bagi Guru TK ini bermanfaat agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak jenuh. Tuntutan kedepan semakin banyak modul pembelajaran lain yang harus disiapkan.

Proses pembelajaran di era Kampus Merdeka ini adalah sebagian di kerjakan di Kampus dan sebagian di kerjakan di luar kampus. Peran mahasiswa dan dosen adalah bersinergi bagaimana kebutuhan masyarakat bisa disumbang oleh kampus. Demikian juga peran dosen dalam tridarma perguruan tinggi, yaitu : Pengajaran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat seperti yang dilakukan di TKIT Yasmin Al Khoir.

Pembelajaran Interaktif dengan model ADDIE dan Adobe Animate CC sangat berguna, bagaimana pembelajaran interaktif dengan gambar, suara, animasi ini berguna bagi siswa siswi TK agar pembelajaran tidak membosankan. Dan respon tampilan display yang cepat, dengan bantuan suara sangat menggugah inisiatif, kognitif, respon siswa siswi TK.



Kedepan modul pembelajaran dengan teknik ini dapat di perbanyak, terutama yang berbasis logika, bahasa, hitung-hitungan, sehingga siswa siswi TK lebih cepat menyerap pengetahuan

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada:

1. Yayasan Pelita Bangsa, DPPM Universitas Pelita Bangsa, Temen-temen dosen yang terlibat secara langsung dan tidak langsung terhadap PKM ini, Sdri Zanevianti Sugirlawati, NIM 31190493, Bapak Sugeng Budi Rahardjo ST MM Sebagai Koordinator PKM,
2. Ibu Siti Rahayu ST MT, Bp Ir Nanang Tedi MT, Bp Turmudi S Kom M Kom, Ibu Ihya Kepala Sekolah TKIT Yasmin Al Khoir, Guru beserta Staffnya, yang terkait atau yang terlibat secara langsung dalam proses pelaksanaan program pengabdian, juga sehingga artikel yang ditulis dapat diselesaikan dengan baik

### DAFTAR PUSTAKA

- A. P. Nurjanah and G. Anggraini. (2020) Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Ilmu Potensia, vol. 5, no. 1, pp. 1–7.
- D. Dwi Rahayu, S. Halimatus Sakdiyah, and D. Delawanti Chrisyarani. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. vol. 1, no. 3, pp. 1–10, [Online]. Available: <https://journal.actual-insight.com/index.php/sistem-among/article/view/354>
- G. Afifah. (2019). Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan,” Skripsi, p. 41.
- L. K. Harahap and A. D. Siregar.(2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia, JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains), vol. 10, no. 1, p. 1910, doi: 10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924.
- Litbangkes reny. (2021). Mengenal Masa Golden Age Pada Anak - Dinas Kesehatan Provinsi Ntb, Dinas Kesehatan Provinsi Nusa Tenggara Barat. 2021. [Online]. Available: <https://dinkes.ntbprov.go.id/berita/mengenal-masa-golden-age-pada-anak/>
- M. Rosmiati .(2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE, Jurnal Pendidikan Paradigma Komputer dan Informatika, vol. 21, no. 2, pp. 261–268, 2019, doi: 10.31294/p.v21i2.6019.
- N. L. Purnamasari. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK, Jurnal Pendidikan Anak Sekolah, vol. 5, no. 1, pp. 23–30, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/penas/article/view/1530>

Pengelola web Kemendikbud. (2020). Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, pp. 2011–2013, 2020. [Online]. Available: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemdikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>