

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal yang ditulis oleh Dika Garsinia, Ratih Kusumawati, dan Arie Wahyuni dalam jurnal *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika* vol.3, no.2, tahun 2020, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon pada Materi SPLDV”<sup>10</sup>. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, Model pengembangan ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Instrumen pengumpulan data terdiri dari angket media pembelajaran, angket respons peserta didik, dan tes hasil belajar.. Keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran diukur dari pencapaian nilai maksimal pada tes yang telah diberikan.. Tujuan dari penelitian ini agar dapat membantu peserta didik dalam pemahaman terhadap materi dan membantu pendidik untuk memberikan soal-soal latihan yang berkesan khususnya pada mata pelajaran Matematika. Perbedaan penelitian ini dengan penulis terletak pada mata pelajaran yang akan dikembangkan, penulis mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah akhlaq sedangkan peneliti mengembangkan pada mata pelajaran matematika. Perbedaan yang lain yaitu pada *software* yang akan digunakan pada pengembangan medianya, peneliti menggunakan *software* Powtoon Sedangkan penulis menggunakan *software* adobe flash. Persamaan dari penelitian ini terletak pada model yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Jurnal dari Andriani, dkk dari program studi PGSD Universitas PGRI Palembang, pada tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Video Animasi *Kinemaster* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”<sup>11</sup>. Metode yang digunakan adalah RnD (*Research and Development*) model ADDIE dan berlokasi di SD Negeri 89 Palembang. Hasil kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi KineMaster memperoleh kriteria “Sangat Kuat”

---

<sup>10</sup> Dika Garsinia, Ratih Kusumawati, and Arie Wahyuni, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon Pada Materi SPLDV*, *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 2020, III.

<sup>11</sup> Andriani, Endie Riyoko, and Masnunah., ‘Pengembangan Video Animasi Kinemaster pada Pembelajaran Bahasa Indonesia’, *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9, No.3 (2023), 1–13.

dengan skor kepraktisan 93,9% dan memperoleh kriteria “sangat Efektif” dengan skor keefesienan 95,5%, sehingga media pembelajaran video animasi KineMaster bisa dinyatakan valid, efisien dan praktis. Persamaan dari penelitian ini adalah kesamaan pada metode yang digunakan yaitu metode *Research and Development* dengan model ADDIE sedangkan perbedaan pada penelitian ini terletak pada aplikasi atau *software* yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu aplikasi Adobe Flash dan Kinemaster untuk pembuatan video animasi.

3. Karya tulis oleh Fithriyah Nurul Hidayati dan Nor Laili Fatmawati, pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan video animasi powtoon sebagai media pembelajaran linguistik jarak jauh”<sup>12</sup>. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) model ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*). Produk yang telah dikembangkan berupa video animasi menggunakan platform Powtoon, yang akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk memaparkan fenomena kebahasaan dalam masyarakat dalam bidang *Linguistik*. Hasil kesimpulan dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa Media pembelajaran berupa video animasi yang menggunakan platform Powtoon sudah dirancang untuk memvisualisasikan fenomena kebahasaan dalam Mata Kuliah Introduction to Linguistics. Dalam hal materi, komunikasi visual, manfaat, dan aksesibilitasnya, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Rata-rata tingkat kecocokan penggunaan media ini mencapai 96,9%. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada materi pembelajaran yang akan dikembangkan, serta perbedaan dalam aplikasi pengembangan yang akan digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran. Namun, kedua penelitian ini memiliki kesamaan dalam fokusnya yang merupakan pengembangan media animasi menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE.

Perbedaan fokus dari ketiga penelitian tersebut terletak pada mata pelajaran dan jenis media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian pertama berfokus pada pengembangan media pembelajaran video animasi yang menggunakan software Powtoon untuk materi SPLDV dalam mata pelajaran

---

<sup>12</sup> Fithriyah Nurul Hidayati and Nor Laili Fatmawati, ‘Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Linguistik Jarak Jauh’, *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8.1 (2022) <<https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19284>>.

Matematika. Penelitian kedua memusatkan perhatian pada pengembangan video animasi dengan menggunakan aplikasi Kinemaster dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada penelitian ketiga memiliki fokus dipengembangan video animasi Powtoon sebagai media pembelajaran linguistik jarak jauh, khususnya dalam bidang Linguistik.

Sedangkan Penelitian ini akan fokus pada pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi dan video animasi untuk meningkatkan pembelajaran Aqidah Akhlaq di tingkat MA atau SMA. Tujuan utamanya adalah untuk memperkaya pemahaman siswa dengan konten yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan belajar mereka. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi dan video animasi, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Aqidah Akhlaq.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media animasi. Harapan kedepannya bahwa pengembangan media pembelajaran ini bisa memberikan manfaat praktis yang nyata untuk dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dan inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif di masa depan.

## **B. Landasan Teoretik**

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Secara umum, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam merangsang perasaan, pikiran, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa, hingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini mencakup beragam konsep seperti sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang digunakan dalam tujuan pembelajaran atau pelatihan. Dengan demikian, definisi media pembelajaran memiliki cakupan yang luas dan mendalam<sup>13</sup>. Asal usul kata "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu "Medius", yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam

---

<sup>13</sup> Putu Ekayani, *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, 2017 <<https://www.researchgate.net/publication/315105651>>.

konteks proses belajar mengajar, media umumnya maknai sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, menyusun dan memproses kembali informasi visual atau verbal<sup>14</sup>.

Menurut Arsyad, pengertian media dalam konteks proses belajar mengajar lebih spesifik mengacu pada penggunaan alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk mengambil, memproses, dan mengorganisir kembali informasi visual atau verbal<sup>15</sup>. Kata "Media" berasal dari bahasa Latin "Medius" yang secara harfiah merujuk pada arti tengah, perantara, atau pengantar. Namun, dalam konteks pembelajaran, media memiliki pengertian yang lebih spesifik sebagai alat-alat grafis, elektronik atau fotografis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengatur kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan, perasaan, perhatian, merangsang pikiran dan minat siswa, sehingga mereka terlibat aktif didalam proses pembelajaran<sup>16</sup>.

Menurut Anderson (1987) dalam Bambang Warsita, media dalam proses belajar mengajar dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran dan media pembelajaran. Alat bantu pembelajaran merujuk pada alat-alat yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk memperjelas materi yang akan disampaikan. Dalam hal ini, alat bantu pembelajaran juga sering disebut sebagai alat bantu mengajar. Contohnya termasuk slide foto, poster, peta, grafik, model benda nyata, *flip chart*, dan lingkungan belajar yang digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran<sup>17</sup>.

Pendapat Heinich sejalan dengan hal ini, dimana ia berpendapat bahwa media adalah alat komunikasi yang berfungsi sebagai perantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang secara makna berarti "perantara". Heinich memberikan contoh media pembelajaran seperti film, televisi, diagram, komputer, bahan bercetak dan instruktur. Media-media ini dapat dianggap sebagai media pembelajaran jika

---

<sup>14</sup> Gunawan and Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Industri 4.0*, ed. by Gunawan and Asnil Aidah Ritonga, 1st edn (Depok: Rajawali Pers, 2019). Hlm 25

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: CV. Rajawali Press, 2011). Hlm 3

<sup>16</sup> Robertus Angkowo and Ahmad Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: PT.Grasindo, 2007). Hlm 12

<sup>17</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). Hlm 210

mereka membawa pesan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan media dengan pesan dan metode pembelajaran<sup>18</sup>.

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu alat yang oprasionalkan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam merangsang perasaan, perhatian, pikiran, dan kemampuan peserta didik. Kegiatan pembelajaran dapat dikategorikan sebagai proses komunikasi. Proses pembelajaran melibatkan lima elemen komunikasi, yaitu pendidik sebagai pengirim pesan, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik sebagai penerima pesan, dan tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, media pembelajaran bisa dimaknai sebagai semua hal yang dipakai untuk menyampaikan materi pembelajaran atau pesan, dengan tujuan menghasilkan ketertarikan, minat, pemikiran, dan emosi siswa dalam proses belajar guna menggapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Peran Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada murid, tetapi juga meningkatkan motivasi murid untuk belajar dengan lebih interaktif di dalam kelas. Hal ini memberikan timbal balik yang bermanfaat bagi guru dan murid. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar berlangsung<sup>19</sup>.

Peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran meliputi:(1). Menyampaikan materi dengan lebih jelas agar tidak hanya berupa kata-kata tertulis. (2). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra dalam pembelajaran. (3). Penggunaan media yang tepat dan beragam dapat mengatasi sifat pasif siswa. (4). Mencegah terjadinya kesalah pahaman terhadap objek dan konsep tertentu. (5). Menghubungkan hal-hal yang nyata dengan hal-hal yang abstrak<sup>20</sup>.

---

<sup>18</sup> Robert Heinich and others, *Instructional Media and Technologies for Learning* (New York: Memillan Publishing, 1993).

<sup>19</sup> Nurul Audie, 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', 2.1 (2019), 586-95.

<sup>20</sup> Afifah Akmalia, La Tadzarney Varda, and Wasiatur Rizqiyah, 'Pengembangan Kartu Kata Bergambar (Flash Card) Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Kosa Kata Di Madrasah Ibtidaiyyah Kelas VI', 2020.

Selain penjelasan di atas, terdapat beberapa peranan media pembelajaran dalam proses belajar, antara lain:<sup>21</sup>

1. Penggunaan media dalam pengajaran di kelas menjadi suatu kebutuhan yang penting dan tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran dapat dianggap sebagai sumber belajar yang melibatkan manusia, benda, atau peristiwa yang memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan.
2. Media pembelajaran mampu membangkitkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Selain merangsang motivasi belajar, media juga memiliki pengaruh positif terhadap psikologis peserta didik. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media pembelajaran dalam memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik.
3. Media memiliki fleksibilitas untuk menghadirkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai cara yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan memberikan makna yang mendalam.

Peranan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dan mengajar sangat penting bagi guru saat ini. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada murid, dan melalui media pembelajaran ini, peserta didik dapat memahami dan menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan alat-alat memungkinkan pendidik dan peserta didik berkomunikasi secara efektif dan interaksi yang terjadi menjadi lebih dinamis. Media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus untuk belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam mencapai tujuan pembelajaran<sup>22</sup>.

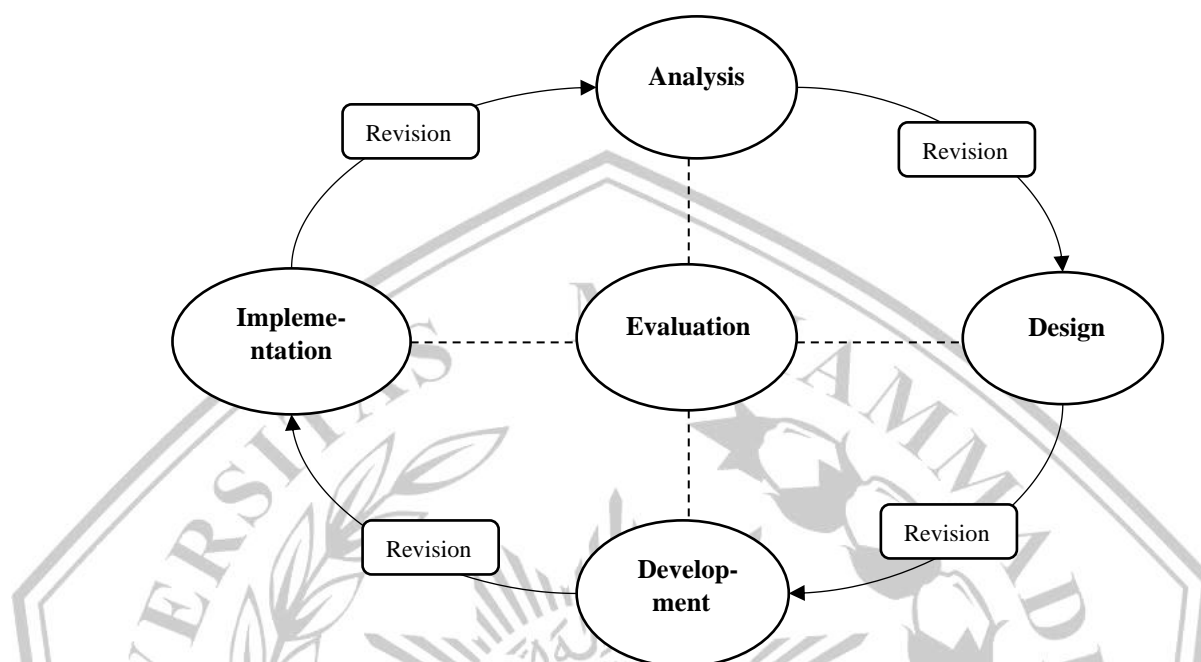
---

<sup>21</sup> Talizaro Tafonao, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018).

<sup>22</sup> Yulanita Cahya Chrystanti and Sukadi, 'Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo', *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 7 (2015).

### c. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ADDIE

Menurut Branch dalam Sugiyono (2022), tahapan ADDIE meliputi *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation* (Gambar 1):<sup>23</sup>



Gambar 1. Prosedur Langkah Model ADDIE

#### 1) Analyze

##### a) Analisis Kebutuhan

Media pembelajaran akan efektif apabila siswa benar-benar membutuhkan media tersebut dan sesuai dengan gaya belajarnya. Oleh karena itu, penting untuk mencari unsur-unsur yang diperlukan dalam konteks pembelajaran atau melalui proses analisis kebutuhan yang mencakup masukan dari pendidik, peserta didik, dan masyarakat. Analisis merupakan fase yang memegang peranan sangat penting dalam pengembangan media, karena tahap ini menjadi langkah awal dalam perancangan media pembelajaran. Mengingat karakteristik belajar peserta didik yang beragam, penting bagi kita untuk menyesuaikan media tersebut dengan tujuan dan target penggunaannya.

Selain mempertimbangkan kebutuhan dasar siswa, penting juga untuk mempertimbangkan kemampuannya dalam mempelajari dan memahami media yang dikembangkan. Misalnya saja ketika

<sup>23</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*, ed. by Suryandari Sofia Yustiyani (Bandung: Alfabeta, 2022). Hlm 38

menggunakan media pembelajaran aplikasi untuk siswa sekolah dasar, jika siswa tidak mampu menggunakan atau mengoperasikan aplikasi dengan baik, maka kemungkinan keberhasilan pembelajaran akan menurun. Berbeda halnya dengan siswa SMP dan SMA. Siswa SMP dan SMA mempunyai keterampilan yang lebih baik dengan media aplikasi dan tentu saja memiliki tingkat keberhasilan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penting untuk memahami kapabilitas atau batasan kemampuan seorang siswa agar keberhasilan media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan tingkat kinerja siswa.

#### **b) Perumusan Kompetensi**

Menurut penjelasan Mulyasa dalam Ady Saefudin, dkk, kompetensi dapat diartikan Kuncinya adalah memperoleh tugas, kemampuan dan nilai-nilai yang diperlukan bersama dengan sikap dan penghargaan positif. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kompetensi adalah tugas, keterampilan, sikap, dan penilaian yang harus dimiliki siswa agar mampu menguasai tugas pembelajaran sesuai dengan bidang studinya.<sup>24</sup>

Standar kompetensi dan kompetensi inti (SKKD) dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan pengembang untuk saling mengembangkan. Proses pengembangan kompetensi dan indikator dapat diikuti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi inti atau KI-KD untuk menentukan tingkat kompetensi
- 2) Menganalisis mata-pelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan sekolah untuk menetapkan pengembangan keterampilan yang sesuai
- 3) Melakukan analisis terhadap kebutuhan yang ada dan kemungkinan untuk merancang pengembangan kapasitas yang efektif<sup>25</sup>.

#### **2) Design**

Tahap desain melibatkan pembuatan desain untuk presentasi media dan alur navigasi media yang ingin dikembangkan. Penelitian ini meliputi proses perancangan pembuatan bahan pembelajaran. Desain media pembelajaran disesuaikan untuk menjawab permasalahan spesifik dan kebutuhan

---

<sup>24</sup> Ady Saefudin and others, 'Perumusan Kompetensi Dasar'.

<sup>25</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. by M. Alaika Salmulloh, pertama (Yogyakarta: Pedagogia, 2012) <www.insanmadani.com>. Hlm 57



spesifiknya.<sup>26</sup>. Tahap perancangan melibatkan beberapa perencanaan dalam pengembangan media pembelajaran, yang mencakup kegiatan-kegiatan berikut ini:

- 1) Menyusun materi pembelajaran dengan mengacu kepada kompetensi dasar dan kompetensi inti untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran yang berhasil.
- 2) Merencanakan skenario pembelajaran dan menetapkan jenis atau model pembelajaran yang akan dirancang.
- 3) Memilih kompetensi atau materi yang relevan.
- 4) Menyiapkan evaluasi pembelajaran dengan pendekatan yang relevan<sup>27</sup>.

### 3) Development

Setelah tahap desain selesai, pengembangan dimulai dengan menerapkan rancangan tersebut berdasarkan analisis kebutuhan dan melakukan perbaikan secara bertahap untuk menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan tujuan yang sudah ditetapkan. Tahap-tahap dalam pengembangan ini mencakup animasi dan aplikasi yang telah didesain sejak awal, sesuai dengan materi pembelajaran yang dibutuhkan. Tahap pengembangan ini memiliki dua tahapan penting yang perlu diperhatikan:

- 1) Mengimplementasikan dan memodifikasi bahan ajar yang dibuat pada tahap desain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.
- 2) Memilih media yang paling sesuai berdasarkan arahan dari para ahli dalam bidang tersebut.

### 4) Implementation

Implementasi merupakan langkah konkret dalam menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli, indikator-indikator yang belum mencapai tingkat persentase yang diharapkan akan direvisi dan divalidasi kembali. Apabila produk media pembelajaran telah memenuhi standar dengan sedikit revisi, maka produk tersebut dapat diuji coba dalam kelompok kecil.

---

<sup>26</sup> Hari Setiawan, 'Pengembangan Media Audio Visual Dengan Konsep Film Bimbingan Dan Konseling Sebagai Layanan Orientasi Di Smk Negeri 1 Metro Tahun Pelajaran 2019/2020', 2020 <<https://eprints.ummetro.ac.id/405/>> [accessed 27 January 2024].

<sup>27</sup> Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), 35–42 <<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>>.

Setelah melewati tahap pengembangan dan validasi, produk ini akan diterapkan kepada peserta didik. Implementasi atau tahap uji coba lapangan terbatas dilakukan untuk mengevaluasi praktikabilitas dan efektivitasnya. Untuk mendapatkan informasi tersebut, peserta didik didorong untuk memberikan komentar dan tanggapan melalui lembar kolom angket validasi yang disediakan<sup>28</sup>. Langkah implementasi memiliki dua tujuan utama, yaitu:

1) Menuntun murid untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam tahap ini, implementasi media pembelajaran bertujuan untuk memberikan panduan dan arahan kepada murid supaya mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Media pembelajaran yang telah dikembangkan akan digunakan untuk alat bantu yang membantu peserta didik dalam memahami materi dan mengembangkan keterampilan yang diharapkan.

2) Memastikan terjadinya pemecahan masalah untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Implementasi media pembelajaran juga bertujuan untuk membantu siswa dalam mengatasi berbagai masalah atau kesulitan yang mungkin mereka hadapi selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendapatkan penjelasan yang lebih jelas, dan memiliki kesempatan untuk berlatih dan memecahkan masalah secara efektif<sup>29</sup>

##### **5) Evaluation**

Pada tahap evaluasi, produk yang dikembangkan dievaluasi. Setelah melalui tahap implementasi atau uji coba dengan siswa, dilakukan evaluasi ulang. Penilaian ini bertujuan untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar dengan menggunakan angket validasi ahli dan angket kepraktisan siswa, sehingga dapat menentukan tingkat kelayakan produk tersebut. Revisi akan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan kebutuhan yang belum terpenuhi oleh media pembelajaran tersebut. Pada tahap ini dilakukan

---

<sup>28</sup> Setiawan.

<sup>29</sup> Cahyadi.

perbaikan desain untuk mengkompensasi kekurangan dan memerlukan modifikasi terhadap tampilan dan kesesuaian produk yang disajikan.

## 2. Media Animasi Adobe Flash

Animasi telah menjadi pilihan utama para pendidik dalam mendukung kegiatan belajar mengajar yang menarik, menyenangkan, dan tidak monoton bagi peserta didik. Selain itu, animasi juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka memahami materi yang diajarkan dengan cepat dan tepat. Animasi terdiri dari serangkaian gambar yang disatukan untuk menciptakan gerakan, dan memiliki keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya seperti gambar statis atau teks<sup>30</sup>. Asal usul kata "animasi" berasal dari bahasa Latin, yaitu "anima" yang memiliki arti semangat, hidup, dan jiwa. Secara keseluruhan, animasi diartikan sebagai gambar yang menghadirkan objek-objek yang tampak hidup, hal ini terjadi karena serangkaian gambar tersebut berubah secara beraturan dan ditampilkan secara bergantian. Objek-objek yang dapat dihadirkan dalam animasi meliputi tulisan, bentuk-bentuk benda, warna, dan juga efek khusus<sup>31</sup>. Media animasi di mejadi pilihan karena memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- a. Memberikan pesan yang dapat diterima secara merata oleh seluruh murid.
- b. Sangat efektif dalam menjelaskan suatu proses.
- c. Mengatasi batasan ruang dan waktu.
- d. Lebih mendekati realitas, dapat diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.
- e. Memberikan kesan yang kuat, yang bisa mempengaruhi sikap murid secara signifikan<sup>32</sup>.

Adobe Flash adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan mudah, cocok digunakan oleh berbagai kalangan. Keunggulan Adobe Flash terletak pada beragam fitur yang dimilikinya, memungkinkan pengguna untuk menggabungkan gambar, suara, dan animasi secara simultan. Selain itu, Adobe Flash juga dillengkapi fitur dengan kualitas yang

---

<sup>30</sup> Inna Rizky Cahyani, 'Pemanfaatan Media Animasi 3d Di SMA', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2020, 1–12.

<sup>31</sup> Khairina Afni, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Manusia Di Kelas Xi Ipa Sma Negeri 5 Binjai*, *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 2019, v.

<sup>32</sup> Safika Kurnia Farastuti, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas Iv Dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta* (YOGYAKARTA, 2021) <<http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/6367/>> [accessed 16 January 2024].

tinggi, yang sangat berguna dalam merancang media pembelajaran berbantuan komputer yang menampilkan demonstrasi interaktif. Salah satu aplikasi yang mampu membuat animasi dan simulasi adalah Adobe Flash, yang merupakan perangkat lunak komputer untuk menciptakan animasi, gambar vektor, video, multimedia interaktif, dan bitmap<sup>33</sup>.

Adobe Flash merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan Amerika Serikat, Adobe Systems Incorporated. Keunggulan lain dari Adobe Flash adalah adanya fitur realtime *data sharing* yang disebut *Shared Object*. *Shared Object* memungkinkan pengguna untuk membaca dan menyimpan data di komputer pengguna melalui aplikasi Flash. Dengan adanya *Shared Object* ini, pengembang tidak perlu lagi mengandalkan aplikasi pendukung seperti XAMPP dan MySQL untuk menyimpan informasi seperti nama dan skor pengguna<sup>34</sup>.

Adobe Flash merupakan salah satu perangkat lunak yang memiliki kemampuan dalam mengolah berbagai hal terkait multimedia. Adobe Flash dapat dimanfaatkan untuk membuat animasi animasi interaktif, kartun, efek animasi, website, banner iklan, presentasi, game, dan lain sebagainya. Adobe Flash juga dilengkapi bahasa scripting yang disebut *ActionScript*, yang memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi atau animasi dari yang sederhana hingga yang kompleks. Dengan *ActionScript*, pembangunan aplikasi atau animasi yang melibatkan banyak frame dapat dilakukan dengan lebih mudah dan pengguna dapat mengontrolnya dengan lebih baik<sup>35</sup>.

---

<sup>33</sup> Anyan and others.

<sup>34</sup> Ilham Muhammad and others, 'Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi', *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4.1 (2022), 2655–7762 <<https://doi.org/10.37058/jarme.v4i1.3958>>.

<sup>35</sup> Yossi Lukman Ubaidillah, Muhammad Ahsanul Husna, and Ummu Jauharin Farda, 'Pengembangan Macromedia Adobe Flash Cs 6 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Ski Di MTS Al-Asror Semarang', *Jurnal Pendidikan Agama Islam Universitas Wahid Hasyim*, 197.2 (2022).