

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBANTUAN ADOBE ANIMATE
PADA MATERI PANTUN**

Alin Miranti¹ Yudhie Suchyadi² Rini Sri Indriani³
^{1,2,3} PGSD Universitas Pakuan
¹mirantialin@gmail.com

ABSTRACT

Alin Miranti. 037121019. Development of Teaching Materials Assisted by Adobe Animate on the Rhymes Material for 5th Grade Students at Palalangan Public Elementary School. The method in this research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research involves 22 students and one lecturer who is an expert in media, language, and subject matter, as well as one teacher. Based on the validation results conducted by the validators, the final validation results were 93% for the linguist expert, 98% for the lecturer material expert, 95% for the teacher material expert, and 96% for the media expert, with an average result of 96% categorized as "Very Feasible." And based on the results of the student response questionnaire, which received a score of 93%, and the teacher's questionnaire, which received a score of 94%, both of which are categorized as "Very Good" for use in learning. It seems there is no text provided for translation. Please share the text you'd like me to translate, and I'll be happy to help.

Keywords: Teaching Materials, Adobe Animate, Rhymes

ABSTRAK

Alin Miranti. 037121019. Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan *Adobe Animate* pada Materi Pantun peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Palalangan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini melibatkan 22 peserta didik dan satu dosen ahli media, ahli bahasa dan ahli materi serta melibatkan satu orang guru. Berdasarkan hasil validasi yang dilaksanakan oleh validator didapatkan hasil akhir validasi ahli bahasa sebesar 93%, ahli materi dosen sebesar 98%, ahli materi guru sebesar 95%, serta ahli media sebesar 96% dengan rata-rata hasil 96% yang dikategorikan sebagai kriteria "Sangat Layak". Serta berdasarkan hasil kuesioner respon peserta didik yang mendapatkan hasil sebesar 93% dan guru mendapatkan hasil sebesar 94% yang mana kedua kuesioner tersebut digolongkan kedalam kategori "Sangat Baik" digunakan didalam pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar, *Adobe Animate*, Pantun

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan ini mendorong terjadinya berbagai transformasi dalam sistem pembelajaran, baik dari segi pendekatan, metode, maupun sarana yang digunakan. Perubahan ini mendorong pembaruan dalam proses belajar mengajar, termasuk dalam hal materi pembelajaran agar lebih relevan dengan perkembangan zaman. Dunia Pendidikan terus beradaptasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai kebutuhan abad ke-21.

Satu diantara faktor krusial yang mendukung keberhasilan sebuah pembelajaran yaitu penggunaan bahan ajar. Bahan ajar yang berkualitas, baik dalam bentuk cetak maupun digital merupakan komponen esensial didalam proses pembelajaran modern yang bisa memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara mandiri, efektif, dan juga aktif. Hal tersebut tentunya akan membantu mereka mewujudkan tujuan pembelajaran secara optimal dengan memanfaatkan berbagai

media yang menarik dan interaktif.

Akan tetapi pada kenyataanya, pemanfaatan bahan ajar didalam proses pembelajaran masih belum sepenuhnya memberikan manfaat dan hasil yang diharapkan. Saat ini, pemanfaatan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya optimal, terutama karena bergantung pada bahan ajar konkret seperti buku cetak. Oleh karena itu, diperlukan inovasi teknologi, salah satunya adalah penggunaan aplikasi seperti *Adobe Animate* digital. Teknologi ini dapat meningkatkan interaksi diantara peserta didik dan guru, serta mendorong peserta didik lebih terlibat didalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan *Adobe Animate* digital, peserta didik juga menjadi temotivasi dan lebih aktif, serta mengurangi kejenuhan yang sering kali timbul saat belajar. *Adobe Animate* digital dapat diakses melalui perangkat ponsel, memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengulang materi kapanpun dan dimanapun sesuai kebutuhan mereka. Fleksibilitas ini memungkinkan peserta didik untuk mempelajari materi yang diberikan secara mendalam dan mengatur waktu belajar secara mandiri. Dengan

demikian, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan pemahaman peserta didik terkait materi juga akan semakin meningkat, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka. Inovasi ini menawarkan solusi modern untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung metode belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilaksanakan melalui observasi dan wawancara pada tanggal 23 Oktober 2024 dengan Bapak Latif Budiman, S.Pd. selaku guru wali kelas V Sekolah Dasar Negeri Palalangan, diperoleh informasi bahwa peserta didik masih memiliki pengalaman rendah dalam menggunakan bahan ajar digital sehingga keterampilan mereka belum berkembang secara optimal. Hal itu diakibatkan oleh kurangnya variasi dan inovasi didalam bahan ajar yang diajarkan oleh guru, jadi guru perlu mengembangkan inovasi dalam metode pengajaran agar pembelajaran lebih menarik dan efektif. Beliau mengamati bahwa banyak peserta didik kurang dapat berkonsentrasi pada materi yang dijelaskan dalam proses pembelajaran. Mereka umumnya

hanya mengandalkan bahan ajar fisik seperti buku cetak dan benda nyata sebagai sumber utama pembelajaran. Guru masih menggunakan bahan ajar fisik tanpa banyak eksplorasi media digital. Di sisi lain, pengalaman peserta didik dalam menggunakan bahan ajar digital masih sangat terbatas, yang mengakibatkan keterampilan peserta didik dalam memahami baik bahan digital maupun cetak belum berkembang secara optimal. Beberapa peserta didik bahkan masih merasa kesulitan memahami materi setelah pembelajaran selesai, yang berdampak pada minat belajar mereka, serta menyebabkan penurunan semangat dan rasa bosan dalam proses belajar. Menyadari kondisi tersebut, guru merasa bahwa inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermanfaat dan menarik bagi peserta didik. Satu diantara pendekatan inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan *Adobe Animate*. Aplikasi ini berpotensi meningkatkan keefektifan bahan ajar dengan tampilan visual yang lebih interaktif. Dengan menggunakan *Adobe Animate*, peserta didik akan lebih

mudah mengakses materi pembelajaran, baik secara mandiri maupun dengan pendampingan, sehingga mereka dapat mengenal dan memanfaatkan bahan ajar digital secara optimal. Dengan solusi ini, diharapkan proses belajar menjadi lebih efektif dan mampu memberikan pemahaman secara mendalam bagi peserta didik terkait materi yang diberikan.

Kenyataan didalam studi ini juga diperkuat oleh studi terdahulu yang dilaksanakan oleh Saniriati et al., (2021) yang memiliki judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Animate* Berbantuan *Schoology* pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika”. Dengan hasil penelitian bahwa media tersebut dapat dipergunakan didalam kegiatan belajar mengajar karena sudah memenuhi beberapa kriteria yakni praktis, efektif dan juga valid. Penelitian yang sama dilakukan oleh Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. (2022) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Delikan Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar di Kota Kediri”, dengan hasil penelitian bahwa bahan ajar tersebut praktis dan layak dipergunakan dalam pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode R&D (*Research and Development*) ialah metode penelitian yang dipergunakan. Metode penelitian R&D yaitu metode pengembangan sebuah produk tertentu yang melibatkan banyak pengujian untuk mengetahui standar kelayakan dari produk tersebut Zakariah (2020:78).

Prosedur dari penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, penerapan serta evaluasi (Maulana & Junianto, 2022).



Gambar 1 Desain Pembelajaran dan Pengembangan Model ADDIE
(Hidayat & Nizar, 2021)

Tempat pelaksanaan penelitian ini yaitu pada kelas V di SD Negeri Palalangan yang berlokasi di Jl. Palalangan Rt 01 Rw 03, Kecamatan Cigombong, Kabupaten Bogor.

Penelitian ini dilaksanakan di bulan Oktober 2024 dan bulan April 2025. Penelitian ini didasarkan pada

observasi data sampai dengan penyusunan skripsi.

Seluruh peserta didik kelas V di SDN Palalangan pada semester ganjil menjadi populasi dalam penelitian ini. Kelompok ini dipilih oleh peneliti sebab mempunyai ciri-ciri yang relevan terhadap tujuan penelitian yakni mengembangkan bahan ajar yang efektif guna mengoptimalkan pemahaman siswa terkait materi pelajaran melalui penggunaan *Adobe Animate*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ditemukan bahwa sebagian besar guru masih terbatas dalam penggunaan sumber belajar, dimana mereka cenderung hanya mengandalkan buku tematik sebagai acuan utama dalam proses pembelajaran.

Ketika melakukan observasi di kelas V SD Negeri Palalangan, ditemukan bahwa guru masih mengandalkan bahan ajar cetak sebagai sumber pembelajaran. Pemanfaatan bahan ajar yang terbatas ini mengakibatkan siswa menjadi kurang semangat dan mudah merasa bosan didalam proses belajar.

Pada tahapan perancangan, peneliti mulai menyusun rancangan

bahan ajar digital berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan peserta didik untuk menciptakan bahan ajar yang menarik serta interaktif guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Tahapan pengembangan memiliki tujuan guna mewujudkan desain materi pelatihan yang sudah dirancang sebelumnya ke dalam bentuk nyata menggunakan *Adobe animate*. Pada tahap ini, produk yang dihasilkan akan dievaluasi guna menilai sejauh mana efektivitas dan kegunaannya dalam konteks pembelajaran. Proses ini bukan hanya memastikan kesesuaian antara rancangan dan implementasi, namun juga menjadi dasar untuk penyempurnaan materi pelatihan berdasarkan umpan balik dari hasil evaluasi. Hasil validasi ahli dilaporkan di bawah ini.

Setelah dilakukan pemeriksaan terhadap keempat validator, dilakukan evaluasi kelayakan bahan ajar berbantuan *adobe animate* pada materi pantun pembelajaran kelas V SD. Tabel berikut menggambarkan temuan rekaptulasi validasi tim ahli terhadap barang yang dihasilkan.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Angket
Validasi Ahli

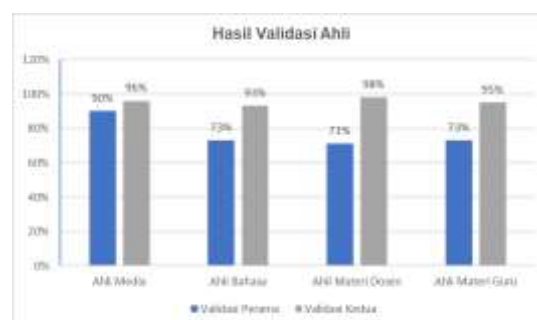
Validator	Penilaian Validitas	
	Pertama	Kedua
Ahli Media	90%	96%
Ahli Bahasa	73%	93%
Ahli Materi Dosen	71%	98%
Ahli Materi Guru	73%	95%
Rata-rata	77% (Layak)	96% (Sangat Layak)



Gambar 2. Bahan Ajar Berbantuan
Adobe Animate Pada Materi Pantun

Hasil validasi ahli ditabulasikan dan digambar. Empat ahli media, bahasa, dan materi, dua akademisi PBSI dan satu dosen kepala PUTIK Universitas Pakuan serta guru kelas V SD Negeri Palalangan melakukan

penelitian komparatif. Dengan hasil validasi pertama 90% dari ahli media, 73%, sebesar 71% dari ahli bahasa, dan sebesar 73% dari ahli materi guru, maka kriteria layak untuk diimplementasikan, tetapi dengan beberapa perbaikan berdasarkan saran dan komentar tim ahli. Kemudian kedua, ahli media melakukan validasi sebesar 96%, ahli bahasa 93%, ahli materi oleh dosen 98%, dan ahli materi oleh guru 95% dengan kriteria sangat layak dilaksanakan tanpa penyesuaian.



Gambar 3 Diagram Hasil Validasi
Ahli

Sehingga, bisa dinyatakan bahwasanya bahan ajar berbantuan *adobe animate* pada materi pantun sangat tepat digunakan di kelas V SD. Kesesuaian produk untuk diujicobakan pada peserta didik sekolah dasar ditunjukkan melalui penilaian atau validasi yang dilaksanakan oleh ahli bahasa, materi

serta ahli media.

Setelah proses validasi dilakukan oleh empat ahli yakni ahli media, bahasa, dosen dan ahli materi guru. Bahan ajar digital yang dikembangkan kemudian diujicobakan di kelas V SD Negeri Palalangan pada tanggal 21 April 2025.

Hasil pengolahan data dari angket memperlihatkan jika rerata persentase respon peserta didik mencapai 93%. Persentase ini berada dalam rentang 80-100%, yang menurut kriteria interpretasi data dikategorikan "sangat layak". Berikut rekapitulasi hasil angket guru dan siswa mengenai bahan ajar digital menggunakan *adobe animate*.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik dan Guru

Respon den	Total Skor	Jumlah Skor Maksima l	Persent ase	Rata- rata persenta se
1	47	50	94%	93%
2	45	50	90%	
3	45	50	90%	
4	45	50	90%	
5	46	50	92%	
6	45	50	90%	
7	47	50	94%	
8	47	50	94%	
9	45	50	90%	
10	47	50	94%	
11	46	50	92%	
12	44	50	88%	
13	49	50	98%	
14	49	50	98%	

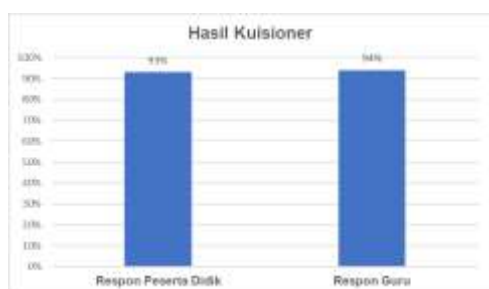
15	48	50	96%
16	47	50	94%
17	49	50	98%
18	48	50	96%
19	47	50	94%
20	48	50	96%
21	45	50	90%
22	48	50	96%

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Respon Guru

Respo nden	Tot al Sk or	Juml ah Skor	Persen tase	Rata- rata persen tase
1	47	50	94%	94%

Berdasarkan data yang diperoleh, penggunaan bahan ajar digital berbantuan *adobe animate* pada materi pantun di sekolah dasar menunjukkan hasil yang positif. Bahan ajar ini dinilai mudah diakses dan digynakan baik oleh guru atau peserta didik. Selain itu, materi yang disajikan dalam bentuk animasi tersebut terbukti mudah dipahami, sehingga mampu menunjang pemahaman konsep secara lebih mendalam. Penggunaan *adobe animate* juga mendorong keingintahuan dari peserta didik, meningkatkan partisipasi didalam proses pembelajaran, serta memfasilitasi belajar mandiri, merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran abad ke-21. Hal ini membuktikan bahwasanya bahan ajar digital ini efektif didalam

menumbuhkan motivasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif serta menyenangkan. Maka bahan ajar digital berbantuan *adobe aimate* pada materi pantung sangat layak dipergunakan didalam kegiatan belajar mengajar ditingkat sekolah dasar, sebab mampu mendukung ketercapaian pembelajaran dan kebutuhan belajar peserta didik secara optimal.



Gambar 4 Hasil Kuisisioner Peserta Didik dan Guru

Berdasarkan data tersebut memperlihatkan bahwasanya bahan ajar berbantuan *adobe animate* dapat digunakan oleh peserta didik dan mampu memudahkan guru didalam memeberikan informasi.

Tahapan paling akhir dari ADDIE yaitu tahap evauasi yang mencakup penilaian terhadap seluruh proses mulai dari analisis hingga implementasi. Evaluasi ini memberikan gambaran mendalam

tentang bagaimana produk dikembangkan dan digunakan di lapangan. Hasil dari pengumpulan data tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital telah memperoleh penilaian layak dari para validator, serta dianggap menarik dan bermanfaat oleh guru dan peserta didik sebagai pengguna langsung. Data kuantitatif berbentuk analisis data berupa hasil validasi dan respon pengguna. Evaluasi kelayakan bahan ajar digital memiliki tujuan guna melihat respon peserta didik terkait bahan ajar memakai *adobe animate* dan juga bertujuan sebagai pelengkap dalam menjawab rumusan permasalahan yang diajukan.



Gambar 5 Hasil Kuisisioner Validasi Ahli, Respon Peserta Didik dan Respon

Penelitian ini memakai metode penelitian R&D yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu serta

menguji keefektifan produk tersebut dengan memakai model ADDIE Mustofa dan Kurniawan dalam Waruwu, (2024).

Penelitian ini diawali dengan tahap analisa yang memiliki tujuan guna mengevaluasi permasalahan didalam proses pembelajaran serta kebutuhan peserta didik dan guru. Kegiatan analisis dilakukan pada tanggal 23 Oktober 2024 melalui metode wawancara serta observasi langsung dengan guru kelas V SDN Palalangan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam pengembangan bahan ajar digital yang akan dipergunakan didalam proses pembelajaran. Dalam tahap analisis ini, peneliti membagi kegiatan menjadi tiga bagian utama yakni analisis materi ajar, analisis guru, dan analisis peserta didik. Pada bagian analisis kebutuhan materi ajar, ditemukan bahwa tenaga pendidik dan peserta didik masih memakai bahan ajar konvensional berbentuk cetak seperti LKS dan modul pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang monoton ini membuat pembelajaran menjadi membosankan dan kurang menyenangkan. Guru mengaku belum pernah menggunakan bahan ajar digital didalam proses pembelajaran.

Peserta didik juga membutuhkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif agar semangat belajar mereka meningkat. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merencanakan pengembangan bahan ajar digital menggunakan *Adobe Animate* sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Selanjutnya, pada analisis guru, diketahui bahwa sebagian besar guru masih bergantung pada buku tematik sebagai sumber utama dalam mengajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas, hanya sebatas menampilkan video dari YouTube atau menggunakan presentasi *PowerPoint*. Selain itu, kemampuan guru didalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar masih rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar lebih bervariasi, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pengembangan bahan ajar digital menjadi satu diantara solusi guna membantu guru dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran. Terakhir, pada analisis peserta didik, diperoleh informasi bahwa peserta didik kurang tertarik

terhadap pembelajaran yang memakai bahan ajar berbentuk cetak. Sehingga mereka mudah merasakan bosan dan kurang tertarik pada setiap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Di era digital seperti sekarang, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi mampu membantu mengoptimalkan partisipasi dan minat peserta didik didalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti merasa harus untuk mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan *adobe animate*, dimana nantinya bahan ajar tersebut diharapkan membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan dan mengoptimalkan semangat belajar siswa/peserta didik. Menurut Rosni, (2021) sebuah bahan ajar yang dipergunakan didalam pembelajaran haruslah dapat mengikuti perkembangan IPTEK dan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku disekolah tersebut. Amini et al., (2024) bahan ajar berperan sangat penting didalam kegiatan belajar mengajar karena mampu mempengaruhi keberhasilan dan tujuan pembelajaran. Menurut Riskawati et al., (2021) *Adobe*

Animate ialah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi bergerak yang interaktif dan dinamis sehingga sangat cocok dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis digital. Dengan adanya pembelajaran berbasis digital tersebut, diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar karena penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Dalam tahap kedua, yakni perancangan (*design*) dimana peneliti mulai menyusun desain bahan ajar digital berdasar pada hasil analisa kebutuhan peserta didik yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar yang bukan hanya menarik secara visual, namun juga interaktif sehingga dapat membantu proses pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam merancang tampilan visual bahan ajar, peneliti menggunakan aplikasi *Adobe Animate* sebagai alat bantu utama karena mampu menyajikan animasi dan ilustrasi yang mendukung penyampaian materi secara lebih menarik. Materi yang disusun tetap mengacu pada topik pantun yang terdapat dalam buku teks pelajaran resmi yang dipergunakan disekolah,

agar selaras terhadap kurikulum yang ada serta tidak menyeleweng dari standar pembelajaran yang sudah ditetapkan. Selain itu, penelitian juga memperkaya isi bahan ajar dengan mengacu pada berbagai artikel dan sumber pendukung lain yang relevan, guna memberikan pemahaman yang lebih luas, mendalam, dan kontekstual pada peserta didik. Dengan demikian, bahan ajar digital yang dirancang diharapkan bisa menjadi bahan ajar pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik.

Berdasarkan rancangan produk selesai, pengembangan dilanjutkan dengan menyusun materi pelatihan yang didukung oleh *Adobe Animate*. Produk yang sudah dikembangkan selanjutnya akan di konsultasikan pada dosen pembimbing untuk memperoleh masukan yang konstruktif. Proses validasi melibatkan empat orang validator yang terdiri atas dua dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI), satu dosen dari kepala PUTIK, serta satu guru kelas V dari SD Negeri Palalangan. Setelah proses validasi, didapatkan hasil akhir validasi ahli media sebesar 96%, ahli bahasa sebesar 93%, ahli materi dosen

sebesar 98%, dan ahli materi guru sebesar 95% dengan rata-rata 96%. Para validator ini memberikan penilaian serta masukan untuk memastikan bahwasanya bahan ajar digital yang dibuat telah memenuhi kriteria kelayakan dan memberikan manfaat nyata dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan dengan mengevaluasi secara menyeluruh setiap aspek dalam produk, termasuk desain media, bahasa, dan konten materi. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, peneliti kemudian menindaklanjuti saran-saran yang diberikan untuk menyempurnakan dua gagasan utama dalam bahan ajar agar kualitas produk semakin optimal dan siap digunakan dalam uji coba lapangan.

Hasil analisis data ahli dan lembar validasi bahan ajar. Sebagai bagian dari proses implementasi, angket respon diberikan kepada 22 peserta didik kelas V SD Negeri Palalangan serta kepada guru yang terlibat. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 21 April 2025. Selama proses tersebut, peserta didik diminta untuk mengisi angket berisi 10 butir pernyataan yang dirancang untuk menggali minat, tanggapan, dan persepsi mereka terhadap

penggunaan bahan ajar berbantuan *Adobe Animate*. Guru juga memberikan respon melalui instrumen serupa guna memperoleh gambaran menyeluruh mengenai efektivitas dan daya tarik produk. Tahap evaluasi ini merupakan langkah akhir dalam menguji implementasi bahan ajar sebelum produk digunakan secara lebih luas.

Setelah dilihat respon peserta didik dan guru, produk pengembangan menunjukkan hasil kriteria penilaian sangat baik, rata-rata 93% untuk peserta didik dan 94% untuk guru. Berdasarkan hasil studi, produk bahan ajar yang dikembangkan menggunakan bantuan *adobe animate* memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Salah satu keunggulannya terlihat dari proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Hal tersebut disebabkan oleh pemanfaatan berbagai jenis media serta teknologi digital yang digunakan dalam penyajiannya. Dengan pendekatan tersebut, materi pelajaran menjadi lebih mudah dimengerti oleh peserta didik karena disampaikan secara visual dan interaktif, dengan begitu mampu mengoptimalkan minat belajar dan antusiasme peserta didik

selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Jika dibandingkan dengan temuan penelitian relevan yang diperkuat oleh penelitian Syafriatma & Amini, (2021) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas V SD". Ahli materi, ahli media dan ahli kegrafikan dikatakan sangat valid dengan nilai rerata keseluruhan validator sebesar 90,84%, respon guru dan peserta didik mendapatkan kategori praktis dengan nilai rerata sebesar 94,28% dan 94.88%. Persamaan pada penelitian ini yaitu, terletak pada penggunaan animasi dan elemen visual terbukti mampu meningkatkan kepraktisan dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Perbedaan dari penelitian ini yaitu, penelitian ini menggunakan model discovery learning dan fokus pada tema terpadu, sementara penelitian saya tidak hanya berfokus pada media, tetapi juga menyasar materi spesifik pantun serta proses validasi dan revisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba lapangan.

Penelitian relevan lainnya oleh Maielfi et al. (2023) dengan judul

“Pengembangan Media Interaktif Menggunakan *Adobe Animate*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Animate* dalam pembelajaran sangat diperlukan, sesuai dengan hasil presentase 100% dan 97.3%. Terdapat persamaan dan perbedaan yang dapat dianalisis. Persamaannya yaitu, bahwa *adobe animate* bukan hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan perbedaannya penelitian relevan ini berfokus secara umum pada pengembangan media interaktif, sedangkan penelitian saya lebih spesifik pada materi pantun sebagai bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia, Fokus ini menunjukkan kontribusi baru pada pengembangan media pembelajaran berbasis konten local dan budaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital ini mendapat penilaian sangat baik dari ahli media, bahasa, dan materi, serta respon positif dari peserta didik. Penilaian tersebut sejalan dengan temuan penelitian yang relevan. Tujuan utama pengemabangan bahan ajar ini adalah untuk mempermudah pemahaman

materi, meningkatkan minat belajar, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik, terlihat antusiasme tinggi selama pembelajaran, yang mengindikasikan bahwa bahan ajar berbantuan *adobe animate* ini sangat layak digunakan.

E. Kesimpulan

Pengembangan bahan ajar digital memanfaatkan *adobe anime* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*) pada materi pantun. Pada tahapan analisis, dilaksanakan pengumpulan data kebutuhan melalui wawancara dan juga observasi dengan guru kelas V SD Negeri Palalangan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung, terutama berhubungan dengan bahan ajar yang biasa dipergunakan didalam penyampaian materi pantun. Selanjutnya tahap desain, dilaksanakan dengan menyusun rancangan bahan ajar digital yang interaktif menggunakan *Adobe animate*. Bahan ajar tersebut kemudian dipadukan dengan video pembelajaran yang telah dibuat secara mandiri untuk mendukung keterlibatan dan pemahaman peserta

didik terhadap materi pelajaran yang diberikan. Tahap pengembangan, bahan ajar digital yang telah dirancang diuji kelayakannya melalui proses validasi oleh 4 orang ahli yakni ahli bahasa, materi dosen, ahli materi guru dan ahli media. Hasil dari validasi menunjukkan jika bahan ajar pembelajaran mendapatkan skor kelayakan yang sangat tinggi yaitu sebesar 93% oleh ahli bahasa, 98% oleh ahli materi dosen, 95% oleh ahli materi guru serta 96% oleh ahli media. Berdasarkan validasi tersebut, diketahui jika bahan ajar digital berbasis *Adobe animate* sangat layak diterapkan didalam proses pembelajaran materi pantun di tingkat sekolah dasar, karena telah memenuhi standar kelayakan dari segi media, bahasa dan isi materi.

Bahan ajar yang sudah dikategorikan valid selanjutnya diujicobakan pada peserta didik kelas V SD Negeri Palalangan yang berjumlah 22 orang. Hasil uji coba memperlihatkan bahwasanya bahan ajar tersebut mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik, dengan persentase respon sebesar 93%. Sementara itu, respon guru menunjukkan persentase sebesar 94%. Dari data tersebut, terlihat jika

bahan ajar digital pada materi pantun ini telah memenuhi kriteria kelayakan dan sangat mendukung efektivitas kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, H., & Elfin, S. (2024). *Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik*. 327–337.
- Adip, W. (2022). *Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran pkn*. JESS: Jurnal Education Social Science, 2(1), 51–61.
- Agung Trilaksono. (2021). *Video Animasi Promosi Kampus Universitas Mahakarya Asia Baturaja Menggunakan Adobe Animate 2021*. Jurnal Informatika Dan Komputer (JIK), VOL. 12(No 2 (2021): JIK-Jurnal Informatika dan Komputer), 1–16.
- Amini, F., Kelana, J. B., & Mugara, R. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Materi Interaksi Sosial Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*. Jurnal Profesi Pendidikan, 3(1), 38–52. <https://doi.org/10.22460/jpp.v3i1.12206>
- Andriani, N. M., Tegeh, I. M., & Suarjana, I. M. (2023). *Pembelajaran Berbasis Phenomenon Based Learning untuk Mengatasi Fenomena Learning Loss Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 6(3), 488–502. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i3.5>

- 7502
Annisa Salsabila, Nurlinda Safitri, & Yudhie Suchyadi. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Menggunakan Flipbook Pada Subtema Daerah Tempat Tinggalku*. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(04), 2305–2317.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1886>
- Azis, L., & Asih, T. (2022). *Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Animated Menggunakan Model Radec (Read, Answer, Discuss, Explain, Create) Materi Sistem Respirasi Kelas Xi*. BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 13(1), 59.
<https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5305>
- Belanisa, F., Amir, F. R., & Sudjani, D. H. (2022). *E-modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa*. Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 3(1), 1–12.
<https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4754>
- Dachi, D. D., Okra, R., Musril, H. A., & Derta, S. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Animate Pada Mata Pelajaran Informatika*. Innovative: Journal Of Social Science Research, 4(2), 7127–7138.
- Desfitria, R., & Nugraheni, A. S. (2021). *Pengembangan Materi Ajar Pantun Pada Buku Tematik Kelas V Tema 4*. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 2(1), 13–23.
- Dini Maielfi, Wahyuni, S., & Nurpatri, Y. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Animate*. Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 9(1), 1–8.
<https://doi.org/10.35569/biormatika.v9i1.1536>
- Filindity, Y. T., & Manoppo, Y. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Strategi Pembelajaran Kimia*. Science Map Journal, 1(1), 50–54.
<https://doi.org/10.30598/jmsvol1issue1pp50-54>
- Gede, I. D., Kusuma, A., & Tegeh, I. M. (2024). *Media Augmented Reality 3D Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 4(3), 339–349.
- Hendrick, Z. T., Nabilah, R., Hidayat, O. S., Chandra, N., & Utami, M. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Animasi Digital Interaktif Berbasis Adobe Animate Dalam Pelajaran IPA SD*. 9, 1371–1377.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning*. Jurnal UIN, 1(1), 28–37.
- Izzati, I. (2021). *Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi di MI Unwanul Falah*. Yasin, 1(1), 45–53.
<https://doi.org/10.58578/yasin.v1i1.4>

- M Arif, A., Hiljati, Putri Sayekti, S., Made Muliani, N., Kharismawati, I., Bayu Ahyar, D., Wardhana, A., Lusiani, Rismaningsih, F., & Ersani, E. (2022). *Strategi Pembelajaran*. 1–173.
[https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1939/1/STRATEGI PEMBELAJARAN BOOK CHAPTER.pdf](https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1939/1/STRATEGI%20PEMBELAJARAN%20BOOK%20CHAPTER.pdf)
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). *Analisis Bahan Ajar*. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatul Khairiah. (2022). *Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah*. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35.
<https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). *Penerapan Model Addie Dalam Pembuatan Permainan Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android*. *Jurnal Responsif : Riset Sains Dan Informatika*, 4(1), 12–22.
<https://doi.org/10.51977/jti.v4i1.680>
- Munjaji, I., & Setiyadi, D. (2024). *Jurnal Eksplorasi Pendidikan Volume 7 Nomor 6 Tahun 2024 Halaman 31-42 PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ICT BERNUANS ETNOMATEMATIKA KHAS ONDEL-ONDEL BANTEN PENDAHULUAN* Permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan yaitu perlunya ada penguatan mengintegrasikan dan . 7, 31–42.
- Musnar Indra Daulay, & Nurmnalina. (2021). *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru*. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- PILENDIA, D. (2020). *Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur*. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10.
<https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>
- Riskawati, R., Tjandi, Y., & Mappedasse, M. Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar*. *Jurnal MediaTIK*, 4(2), 17–20.
<https://ojs.unm.ac.id/mediaTIK/article/view/21366>
- Rohmaniyah, N. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar PAI Di Sekolah*. *Bllog Nafi' Mubarak Dawam*, 3(1), 35–44.
<http://nafimubarakdawam.blogspot.com/2013/04/pengembangan-bahan-ajar-pai-disekolah.html?m=1>
- Rosni, R. (2021). *Kompetensi guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar*. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 113.
<https://doi.org/10.29210/12021211>

- 76
- Saniriati, D. M. D., Dafik, D., & Murtikusuma, R. P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Berbantuan Schoology Pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika*. Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM), 4(2), 132. <https://doi.org/10.26740/jrpiPM.v4n2.p132-145>
- Subaidah, S., Susilo, & Siddik, M. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Pendek dengan Media Adobe Flash*. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 3(4), 423–434. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.129>
- Syafriatma, W., & Amini, R. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Adobe Flash CS6 Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas V SD*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5, 1127–1133.
- Tawil, M., & Tampa, A. (2024). *Efektivitas Metode Saintifik Berbasis Laboratorium Virtual Terhadap Keterampilan Proses Sains Dikaitkan dengan Gender*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia, 7(1), 55–67.
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuwita, N., Aminudin, A., & Setiadi, G. (2019). *Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud*. Jurnal Heritage, 7(2), 46–67. <https://doi.org/10.35891/heritage.v7i2.1702>
- Wahyudi, A. (2022). *Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips*. JESS: Jurnal Education Social Science, 2(1), 51–61.
- Warkintin, W., % Mulyadi, Y. B. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1), 82–92.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Develovment (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zidatunnur, S. F., Rusilowati, A., & Artikel, I. (2021). *Unnes Physics Education Juornal Keterbacaan dan Kepraktisan Bahan Ajar Digital Gerak Melingkar Berbantuan Scratch*. Unness Physics Education Journal, 10(2)