

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE ANIMATE UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA
MATERI TEKS EKSPLANASI KELAS VIII
MTs. AL KARIMI 1 GRESIK**

¹Ahmad Wahibul Amin, ²Mustofa, ³Markub, ⁴Siti Lathifatus Sun'iyah

¹MTs. Al Karimi 1 Gresik || ^{2,3,4}Universitas Islam Darul 'Ulum

pewe.ahmad84@gmail.com, tofa09@unisda.ac.id, sitilathifatus@unisda.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* adalah proses pembelajaran menggunakan aplikasi yang dapat diakses menggunakan *smartphone* dan terdapat fitur-fitur yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses pengembangan dan (2) menganalisis tingkat kelayakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dengan model Borg & Gall yang terdiri dari tujuh tahapan yaitu: (1) Identifikasi masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah hasil wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian berupa media pembelajaran multimedia interaktif menunjukkan bahwa kualitas media berbasis *Adobe Animate* untuk pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kelas VIII MTs. Al Karimi 1 Gresik mendapat kategori sangat valid dari sisi isi dan media dengan presentase yang diperoleh dari rata-rata hasil validasi sebesar 96,5%. Keefektifan media pembelajaran berdasarkan hasil perhitungan validasi diperoleh persentase sebesar 94,3%. Hal ini menunjukkan bahwa keefektifan media pembelajaran memiliki karegori sangat valid dengan kata lain sangat efektif. Sedangkan kepraktisan dari media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* sebesar 92% dengan kategori sangat valid yang artinya media tersebut sangat praktis.

Kata Kunci : *Pengembangan, media pembelajaran, multimedia interaktif, Adobe Animate*

Abstract

Adobe Animate-based interactive multimedia learning media is a learning process using applications that can be accessed using a *smartphone* and there are interesting features. The aims of this research are (1) to describe the development process and (2) to analyze the level of feasibility. This study uses a research and development approach with the Borg & Gall model which consists of seven stages, namely: (1) Problem identification, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revisions, (6) Product trials, (7) Product revisions. The data collection instruments used were the results of interviews, observations, and questionnaires. The results of the study in the form of interactive multimedia learning media showed that the quality of *Adobe Animate*-based media for Indonesian language lessons was explanatory text material for class VIII MTs. Al Karimi 1 Gresik got a very valid category in terms of content and media with the percentage obtained from the average validation result of 96.5%. The effectiveness of learning media based on the results of the validation calculation obtained a percentage of 94.3%. This shows that the effectiveness of learning media has a very valid category, in other words it is very effective. While the practicality of interactive multimedia learning media based on

Adobe Animate is 92% with a very valid category, which means the media is very practical.

Keywords: Development, learning media, interactive multimedia, Adobe Animate

Pendahuluan

Media pembelajaran *Adobe Animate* digunakan untuk menampilkan multimedia yang berbentuk audio dan visual yang dimuat dalam bentuk aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran. Media yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan manfaat seperti meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa. Saputro (dalam Sanusi, dkk, 2021:2) *Adobe Animate* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe*. *Adobe Animate*, menjadi perangkat lunak pengganti dan melengkapi kekurangan yang ada di *Adobe Flash*. *Adobe* terus mengembangkan *Flash* hingga berganti nama menjadi *Adobe Animate* dan mendukung pengembang *web* untuk mendesain animasi HTML,5, media iklan animasi, media pembelajaran, dan *game* versi *web*. Ada beberapa keunggulan dan kelemahan dari aplikasi *Adobe Animate*. Keunggulannya yaitu dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengoperasikan sendiri. Kelemahannya yaitu hanya mendukung penggunaan OS 6 bit, contohnya seperti OS Windows 8 64-bit, sedangkan penggunaan OS 32-bit tidak dapat menggunakan *Adobe Animate*.

Tersedianya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* yang berisi tidak hanya materi pelajaran, tetapi terdapat pula video, gambar, serta latihan soal yang dapat diakses di berbagai situasi dan kondisi sehingga membuat peserta didik menjadi semakin mudah untuk belajar. Hal tersebut berdasarkan realita yang ada bahwa peserta didik sekarang ini merupakan generasi Z yang mana mereka merupakan orang yang paling peka terhadap adanya perubahan zaman. Peserta didik dan guru di zaman sekarang ini tentunya sudah memiliki *smartphone* atau laptop. Namun terkadang pemanfaatan dari *smartphone* atau laptop belum secara maksimal digunakan dengan baik terutama di kalangan pelajar. Bagi guru sendiri, tidak semua guru memanfaatkan media yang ada dan dekat dengan peserta didik sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan kepada guru Bahasa Indonesia kelas VIII MTs. Al Karimi 1 Tebuwung Dukun Gresik pada tanggal 1 Maret 2022 terdapat tiga kelas yaitu satu rombongan belajar kelas VIII Program Tahfidz dan dua rombongan belajar kelas VIII reguler, dengan diperoleh informasi bahwa setiap anak memiliki karakter yang berbeda-beda. Tidak banyak kesulitan yang dialami guru ketika mengajar pada kelas VIII hanya saja pada kelas VIII B banyak kesulitan yang dialami guru saat pembelajaran berlangsung tentang membaca atau memahami teks

eksplanasi banyak siswa yang kurang mampu untuk memahami teks tersebut karena metode dan cara mengajarnya monoton. Jadi sebelum pembelajaran berlangsung guru menceritakan kejadian luar yang nyata agar siswa itu tertarik dan mau mendengarkan saat pembelajaran itu berlangsung Guru berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya buku paket saja, melainkan dari lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah. Selain itu, internet juga bisa digunakan sebagai sumber belajar. Buku paket yang diajarkan selama ini dapat dikatakan cukup lengkap, namun buku tersebut kurang menarik perhatian siswa. karena siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan bervariasi dengan tujuan agar siswa bisa lebih aktif dan tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga akan lebih mudah dan membantu pengajar untuk berinteraksi dengan siswa.

Melihat permasalahan tentang kurangnya keterampilan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena pembelajaran yang kurang interaktif maka peneliti bermaksud melakukan penelitian pengembangan interaktif menggunakan media TIK. Banyak program yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah *Adobe Animate*. *Adobe Animate* merupakan pembelajaran yang tepat bagi siswa dikarenakan sistem multimedia *Adobe Animate* membantu siswa untuk menguasai informasi serta menambah wawasan dan mempelajari tentang konsep pembelajaran secara sistematis. *E-learning* pada saat era modern merupakan salah satu wujud dari mengatasi permasalahan pendidikan. Sistematis pembelajaran multimedia adalah media atau alat pembelajaran yang menggunakan sistem informatika komputer yang tidak dibatasi ruang dan waktu.

Untuk mengatasi permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di atas, khususnya pada masalah yang berkaitan dengan peserta didik, maka perlu adanya inovasi dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran, model pembelajaran, pendekatan atau yang lainnya dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan media yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate*, diharapkan bisa mengatasi masalah tersebut karena tampilan efek animasi yang membuat tampilannya tidak bersifat monoton dan dapat menarik perhatian pengguna. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa khususnya keterampilan membaca teks eksplanasi dengan mengaplikasikan multimedia interaktif yang berbasis *Adobe Animate* pada siswa kelas VIII MTs. Al Karimi 1 Gresik yang dilakukan pada Tahun pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian pengembangan model Borg and Gall. (Sugiyono, 2014:409) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan ada sepuluh tahapan yaitu: (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba emakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal. Selanjutnya langkah-langkah tersebut disederhanakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Penyederhanaan ini tentunya mengacu pada ketentuan pengembangan produk yang sesuai dengan langkah-langkah yang telah di jelaskan oleh Borg and Gall, penyederhanaan itu menjadi 7 tahapan, yaitu : (1) identifikasi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk. Alur pengembangan pada penelitian ini diilustrasikan pada gambar berikut:

Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa MTs. berbasis multimedia interaktif materi teks eksplanasi. Pada materi tersebut ditujukan untuk siswa kelas VIII MTs. Al Karimi 1 Gresik. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan buku paket, Kompetensi inti, dan kompetensi dasar teks eksplanasi. Langkah-langkah pengembangan yang diperlukan adalah identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Berikut akan diuraikan tiga hal pada bab ini yakni (1) perencanaan pembuatan media, (2) penerapan media, (3) kelayakan media.

1. Perancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Tahap awal penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan proses analisis dan kebutuhan siswa dengan cara mengidentifikasi masalah dan melakukan pengumpulan informasi. Proses identifikasi masalah dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru Bahasa Indonesia yaitu Ibu Indi Amaliyah, S.Pd., untuk menggali informasi bagaimana proses belajar Bahasa Indonesia , kesulitan yang dialami, serta media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, setelah tahap identifikasi masalah maka peneliti mengumpulkan informasi sekaligus referensi berupa buku paket serta jurnal yang berkaitan dengan pengembangan media multimedia interaktif Bahasa Indonesia.

Materi pokok dari kompetensi inti tersebut adalah tentang materi teks eksplanasi. Tahap ketiga, adalah desain produk yang meliputi pembuatan storyboard dan pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif. Peneliti juga telah merencanakan waktu dalam proses penelitian. Proses pembuatan storyboard membutuhkan waktu

selama dua minggu. Sementara itu, proses pengerjaan media pembelajaran multimedia interaktif kurang lebih tiga bulan. Tahap keempat adalah validasi desain, tujuan dari validasi tersebut adalah menilai kelayakan media yang dikembangkan sekaligus validator memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk. Dua validator yang memvalidasi media pembelajaran multimedia interaktif ini antara lain validator isi dan media. Tahap kelima ialah revisi desain. Setelah peneliti melewati tahap validasi dan mendapatkan baik penilaian maupun saran dari validator, selanjutnya memperbaiki desain produk sesuai dengan arahan ketiga validator tersebut.

Proses revisi ini juga membutuhkan waktu satu bulan karena validasi dilakukan sebanyak dua kali sehingga proses revisi juga bergantung dari penilaian validator. Tahapan selanjutnya yakni uji coba produk. Apabila validator menyatakan bahwa media yang dikembangkan berupa media pembelajaran multimedia interaktif layak untuk diujicobakan di lapangan maka peneliti akan mempersiapkan proses uji coba dengan baik. Media yang dikembangkan diimplementasikan kepada siswa MTs. Kelas VIII dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan membaca siswa serta respon terhadap media yang telah dibuat peneliti. Setelah proses uji coba berlangsung, maka akan diketahui kelayakan media tersebut. Siswa sebagai objek pengguna media pembelajaran multimedia interaktif diminta untuk mengisi angket untuk mengetahui bagaimana penilaian dan tanggapan terhadap media yang peneliti kembangkan.

Tahap terakhir adalah revisi produk. Tahap ini dimaksudkan untuk melakukan perbaikan setelah uji coba produk. Pengguna hanya mengomentari masih ada beberapa yang perlu dibenahi. Peneliti juga meringkas hasil validasi dan kelayakan produk pada validasi pertama dan kedua baik dari penilaian validator maupun objek pengguna yaitu siswa.

2. Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diperuntukkan untuk enam belas siswa MTs. Al Karimi 1 Gresik. Hal pertama yang dilakukan saat penerapan adalah mempersiapkan media pembelajaran multimedia interaktif dengan memberikan media pembelajaran ke *smartphone*, selain itu peneliti juga menyiapkan laptop dan *smartphone*, laptop digunakan untuk memindahkan media ke *smartphone* siswa, dan *smartphone* peneliti digunakan untuk menjelaskan media ke siswa. Peneliti memasukkan satu materi ke dalam media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan yaitu materi teks eksplanasi. Media pembelajaran multimedia interaktif dapat diakses secara *offline*.

Pengguna dapat melihat kemampuan membaca materi teks eksplanasi mereka setelah melakukan membaca soal yang berkaitan dengan materi teks eksplanasi. Pada saat penerapan yang pertama kelompok kecil yaitu delapan siswa dan penerapan kedua kelompok besar yaitu enam belas siswa. pada saat uji coba kelompok kecil tiga siswa mendapatkan nilai dibawah 60, sementara itu pada penerapan kedua kelompok besar rata-rata siswa mendapatkan skor yang diperoleh diatas 70. Salah satu faktor yang menyebabkan siswa tertarik membaca adalah gambar dan bacaan. Materi terdapat dalam

media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan Bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa. selain itu, saat menginstal tidak membutuhkan internet jadi saat offlain pun bisa digunakan, sehingga penerapan media dapat mudah digunakan oleh siswa serta diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut skor siswa menjawab soal.

a. *Penerapan Pertama (Kelompok Kecil)*

Uji coba dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Juni 2022 dengan jumlah responden yang digunakan adalah 8 siswa kelas VIII di MTs. Al Karimi 1 Gresik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berikut hasil dari uji coba produk kelompok kecil.

Berdasarkan perhitungan data melalui tes hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate*, dari jumlah 8 siswa yang mencapai KKM atau tuntas > 70 sebanyak 7 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 87,5%. Berdasarkan kriteria kelayakan (Sonda, Alimuddin dan Asdar, 2016), media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* dikatakan layak, artinya media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kelas VIII yang dilakukan pada tahap uji coba kelompok kecil.

b. *Penerapan Kedua (Kelompok Besar)*

Uji coba pemakaian dikelompok besar di lakukan pada hari Senin, Tanggal 20 Juni 2022. Dengan jumlah responden yang digunakan adalah 25 siswa kelas VIII di MTs. Al Karimi 1 Gresik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berikut hasil dari uji coba produk kelompok besar.

Berdasarkan perhitungan data melalui tes hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate*, dari jumlah 25 siswa yang mencapai KKM atau tuntas > 70 sebanyak 25 siswa. Siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 100%. Berdasarkan kriteria kelayakan (Sonda, Alimuddin dan Asdar, 2016), media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* dikatakan layak, artinya media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kelas VIII yang dilakukan pada tahap uji coba kelompok besar.

3. *Kualitas Media Pembelajaran Multimedia Interaktif*

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Hal itu karena dengan adanya media, peserta didik dapat memperoleh informasi secara jelas dan pembelajaran pun akan lebih mudah, manfaat,

praktis dari adanya media yakni dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga hal itu dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar dan mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu (Arsyad, 2007:27).

Kualitas media berbasis multimedia interaktif dapat diketahui dari hasil validasi ahli isi, ahli media, keefektifan media, dan kepraktisan media. Data yang diperoleh dari hasil validasi akan dihitung dan dianalisis menggunakan rumus Akbar (2017:83) serta dikonversikan dalam kriteria kevalidan yang ditentukan.

a. Kevalidan Media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate*

1) Analisis Validasi Ahli Isi

Penilaian validasi ahli isi dari media pembelajaran multimedia interaktif oleh Bapak Iib Marzuqi. M.Pd yang ditunjukkan dengan total skor 111 dan skor maksimal 120. Hasil validasi dilakukan dengan cara membagi total skor validasi dengan skor maksimum, lalu dikalikan 100%.

Hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa presentase yang diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 93 %. Berdasarkan presentase tersebut, penilaian ahli materi dikonversikan dengan kriteria yang ditentukan dan hasilnya termasuk dalam kategori sangat valid.

2) Analisis Validasi Ahli Media

Penilaian validasi ahli media Kedua dari media pembelajaran multimedia interaktif oleh Bapak Dr. H. Mustofa, M.Pd. yang ditunjukkan bahwa total skor 85 dan skor maksimal 85. Hasil validasi dilakukan dengan cara membagi total skor validasi dengan skor maksimum, lalu dikalikan 100%.

Hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa presentase yang diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 100%. Berdasarkan presentase tersebut, penilaian ahli materi dikonversikan dengan kriteria yang ditentukan dan hasilnya termasuk dalam kategori sangat valid.

b. Keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate*

Penilaian keefektifan dari media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* diperoleh dari dua puluh lima siswa kelas VIII MTs. Al Karimi 1 Gresik. Penilaian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2022. Ditunjukkan dengan tabel 4.13 Berikut perhitungan hasil validasi.

$$RV - au = \frac{V - au_{s1} + V - au_{s2} + V - au_{s3} + V - au_{s4} + V - au_{s5} + V - au_{s6} + V - au_{s7} + V - au_{s8} + V - au_{s9} + V - au_{s10} + V - au_{s11} + V - au_{s12} + V - au_{s13} + V - au_{s14} + V - au_{s15} + V - au_{s16} + V - au_{s17} + V - au_{s18} + V - au_{s19} + V - au_{s20} + V - au_{s21} + V - au_{s22} + V - au_{s23} + V - au_{s24} + V - au_{s25}}{n}$$

$$RV - au = \frac{97,5\% + 95\% + 95\% + 90\% + 92,5\% + 95\% + 95\% + 92,5\% + 95\% + 95\% + 95\% + 95\% + 95\% + 95\% + 95\% + 95\% + 90\% + 92,5\% + 95\% + 95\% + 97,5\% + 95\% + 95\% + 90\%}{25}$$

$$= \frac{2.357,5}{25}$$

$$= 94,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa presentase yang diperoleh dari rata-rata hasil uji coba kelompok besar sebesar 94,3%, Hasil perhitungan tersebut dikonversikan dalam tabel 3.10 dan mendapatkan bahwa produk hasil uji coba kelompok besar yang dikembangkan sangat valid yang artinya media tersebut sangat efektif.

c. Kepraktisan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate*

Penilaian kepraktisan dari media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* yang ditunjukkan dengan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa total skor 81 dan skor maksimal 85. Hasil validasi dilakukan dengan cara membagi total skor validasi dengan skor maksimum, lalu dikalikan 100%. Berikut perhitungan hasil validasi

$$\text{Nilai kekevalidan} = V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$V - ah = \frac{46}{50} \times 100$$

$$V - ah = 0,92 \times 100$$

$$V - ah = 92 \%$$

Hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa presentase yang diperoleh dari Penilaian kepraktisan dari media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* sebesar 92%. Berdasarkan presentase tersebut, penilaian kepraktisan dari media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* dikonversikan dengan kriteria yang ditentukan dan hasilnya termasuk dalam kategori sangat valid yang artinya media tersebut sangat praktis.

Simpulan

Berdasarkan peneliti pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi teks eksplanasi untuk siswa kelas VIII MTs. Al Karimi 1 Gresik dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hasil penilaian kualitas media meliputi tiga yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Berikut hasil kualitas media adalah sebagai berikut.

- a. Penilaian kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli isi dan ahli media dapat diketahui bahwa presentase yang diperoleh dari rata-rata hasil validasi sebesar 96,5% kategori sangat valid.
- b. Penilaian keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* diperoleh dari dua puluh lima siswa kelas VIII MTs. Al Karimi 1 Gresik melalui angket keefektifan dengan sepuluh indikator. Berdasarkan hasil perhitungan validasi, diketahui bahwa persentase yang diperoleh adalah 94,3%. Hal ini menunjukkan bahwa keefektifan media pembelajaran memiliki karegori sangat valid dengan kata lain sangat efektif.

- c. Penilaian kepraktisan dari media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* sebesar 92%. Berdasarkan presentase tersebut, penilaian kepraktisan dari media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* dikonversikan dengan kriteria yang ditentukan dan hasilnya termasuk dalam kategori sangat valid yang artinya media tersebut sangat praktis.

Daftar Pustaka

- Akbar, Sa'dun, dkk. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Arsyad, Adzhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Robman, Muhammad, dkk. 2013. *Starategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sanusi, Anwar & Haq, Abdil Fahmi Yahya. 2021. *Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC Di Sekolah*. Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Aeab. 18 (1) 2.
- Sonda, Ruben. "Alimuddin, & Asdar.(2016). Efektifitas Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Setting Kooperatif Tipe NHT pada Materi Kesebangunan Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Simbuang." Jurnal daya matematis 4.1: 1-12.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.