

# IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8 BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID* MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE*

Era Azriani<sup>1</sup>, Rahmat Fauzi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika , Universitas Putera Batam

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam

*email:* [pb190210107@upbatam.ac.id](mailto:pb190210107@upbatam.ac.id)

## ABSTRACT

*This study aims to produce learning media in the form of android-based applications for junior high school students. Based on research on student learning outcomes at SMPN 8 BATAM in the subject of Cultural Arts, it is a subject that has a low score compared to other subjects, namely 71. This is shown by data from 39 students, there are 24 students (61.53%) who get a score below the Minimum Completeness Criteria (KKM), which is 68, while the remaining 15 students (38.67%) score above the KKM. In this way, the researcher is interested in designing an Android-based Interactive Learning Media for Cultural Arts Class VII application using Adobe Animate. This prompted the author to build a multimedia-based application using the waterfall method. The conclusion obtained in this study is that interactive art and culture learning media applications can be used as additional learning media that are interesting and not boring.*

*Keywords:* Adobe Animate, Android, Learning Media

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah perangkat yang membantu pengalaman mengajar menumbuhkan, dan mempunyai fungsi penting yang jelas disampaikan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Rusman, 2012: 140) dalam jurnal (Abdullah & Yunianta, 2018) Media pembelajaran memiliki dua fungsi yang signifikan dalam pengalaman pendidikan, yaitu media sebagai kebutuhan yang mungkin timbul oleh siswa secara bebas dan media sebagai sumber belajar yang diperlukan siswa secara mandiri. Ruang lingkup disiplin ilmu seni dan budaya sebagian besar baru dan terapan, sehingga

menuntut siswa untuk menjadi orang yang inovatif dan penuh dengan pemikiran cemerlang agar mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi hasil belajar siswa Sekolah SMPN 8 BATAM pada mata pelajaran Seni Budaya, merupakan satu mata pelajaran memiliki nilai KKM terendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang berbeda, yaitu 71. Hal ini ditunjukkan dari informasi dari 39 siswa, terdapat 24 siswa (61,53%) yang mendapat nilai di bawah (KKM). Yaitu 68, sedangkan sisanya 15 siswa (38,67%) nilai di atas KKM. Dalam mengembangkan lebih lanjut

pengalaman yang berkembang, media diharapkan dapat menumbuhkan energi, minat, dan menggerakkan siswa selama waktu yang dihabiskan untuk mendidik dan latihan pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran seni budaya yang berlangsung di SMP N 8 Batam Nongsa kurang menyenangkan, hal ini dikarena guru hanya memberikan materi kepada siswa dengan metode ceramah dan diskusi tanpa praktek. Padahal dalam pelajaran seni budaya selalu ada materi yang mengharuskan siswa untuk praktek . keadaan seperti inilah yang membuat siswa cenderung bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu pilihan penyelesaian soal yang wajar untuk mata pelajaran Seni Budaya adalah media pembelajaran.

## KAJIAN TEORI

### 2.1 Implementasi

Implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan suatu kegiatan, dengan rencana penggunaan beberapa mekanisme, yang memerlukan keterampilan, kepemimpinan dan motivasi untuk mencapai tujuan yang dimaksud. (Wahidin et al., 2021)

### 2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu media Belajar dengan metode atau perangkat yang digunakan secara bersamaan. Media pembelajaran adalah segala fasilitas, alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

### 2.3 Definisi Seni Budaya

Kata seni berasal dari bahasa Sansekerta, sani (penyembahan, pengabdian, pelayanan), dan diartikan sebagai segala

sesuatu yang sengaja dibuat orang untuk mengenalkan komponen keindahan yang bisa menggugah sensasi orang lain.

### 2.4 Android

*Android* adalah kerangka kerja untuk ponsel berbasis *Linux*. *Android* juga memberikan ruang terbuka bagi para desainer untuk membuat aplikasi mereka sendiri untuk digunakan di berbagai ponsel. (Parapat et al., 2017)

### 2.5 Definisi Adobe Animate

*Adobe Animate* adalah program animasi visual dan suara yang dibuat oleh *Adobe Frameworks*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk merencanakan desain vektor dan keaktifan serta mendistribusikannya ke gerakan, rekaman online, situs web, aplikasi web, aplikasi web, dan permainan komputer dengan jenis dokumen hasil SWF, EXE, APK (*Android*) dan iOS. (Septian et al., 2021)

### 2.6 Adobe AIR

Fungsi *Adobe Air* adalah untuk menjalankan aplikasi *Android* yang dibuat menggunakan flash, dan *Adobe Air* sendiri adalah lingkungan runtime lintas platform yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. (Nurhadiyan & Arisona, 2017)

## METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

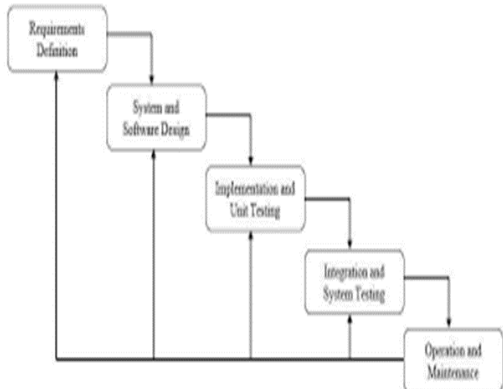
Adapun pembuatan aplikasi ini memerlukan beberapa tahapan untuk merancang aplikasi. Ada beberapa tahapan desain aplikasi dan data yang terkumpulkan.



**Gambar 1.** Desain Penelitian  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)

### 3.2 Proses Perancangan Sistem

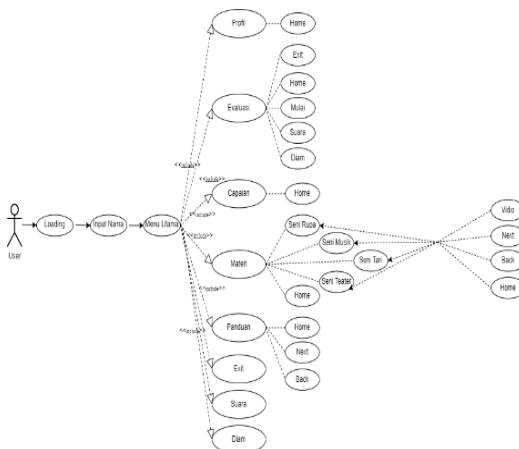
Dalam penelitian ini proses perancangan system menggunakan metode Waterfall.



**Gambar 2.** Tahapan Metode Waterfall  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)

### 3.2.1 Unified Modelling Language (UML)

#### 1. Usecase Diagram



**Gambar 3.** Diagram Usecase  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)

Berdasarkan diagram Usecase diatas, dapat dijelaskan bahwa aplikasi yang akan dirancang yaitu, Ketika user membuka aplikasi, user akan diminta menunggu proses loading kemudian user akan masuk ke form input Nama. pada form input Nama, user harus menginput empat karakter lalu klik masuk. Setelah masuk ke Aplikasi user akan diarahkan ke menu utama. pada menu utama ada beberapa tombol seperti tombol Profil, Evaluasi, Target Capaian, Materi, Panduan, Exit, suara dan diam. User mempunyai peran untuk mengontrol semua objek yang terdapat didalam aplikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian

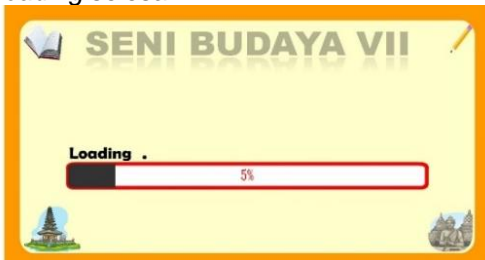
Hasil penelitian menggambarkan antarmuka sistem dimana aplikasi yang dibuat diperiksa tingkat kesesuaian antara

desain sebelumnya dengan aplikasi yang sudah jadi.

#### 4.1.1 Antarmuka Sistem

##### a) Layar Awal Aplikasi

Tampilan aplikasi awal ketika pengguna membuka aplikasi. Pengguna akan menunggu beberapa saat sampai proses *loading* selesai.



**Gambar 4.** Tampilan awal aplikasi (Sumber : Data Penelitian, 2023)

##### b) Layar Input Nama

Pada tampilan input nama terdapat tombol masuk dan tombol *exit*. Pengguna diminta untuk menginput nama dengan 4 karakter lalu klik masuk, maka pengguna akan diarahkan ke menu utama.



**Gambar 5.** Tampilan layar input nama (Sumber : Data Penelitian, 2023)

##### c) Layar Menu Utama

Tampilan menu utama pada aplikasi terdapat 8 submenu yang terdiri dari Menu Capaian, Panduan, Profil, Materi, Evaluasi, Suara, Diam dan *Exit*.



**Gambar 6.** Tampilan menu utama (Sumber : Data Penelitian, 2023)

##### d) Layar Menu Profil

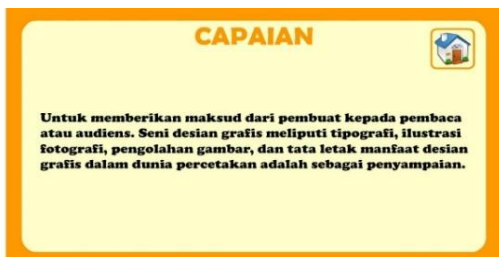
Membuka menu Profil pada Aplikasi, pengguna akan mendapatkan informasi mengenai pemilik Aplikasi. Pada menu Profil terdapat tombol *Home* yang digunakan Untuk kembali ke Menu Utama.



**Gambar 7.** Tampilan menu profil (Sumber : Data Penelitian, 2023)

##### e) Layar Menu Capaian

Pada menu Capaian akan menampilkan informasi-informasi mengenai seberapa paham akan materi yang telah kita pelajari. Pada menu Capaian terdapat tombol *Home* yang digunakan Untuk kembali ke Menu Utama.



**Gambar 8.** Tampilan menu capaian  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)

f) **Layar Menu Panduan**

Menu Panduan merupakan petunjuk atau panduan untuk pengguna ketika menggunakan Aplikasi. Pada menu Panduan terdapat tombol *Home* yang digunakan Untuk kembali ke Menu Utama. Tombol *Next* dan Tombol *Back*.



**Gambar 9.** Tampilan menu panduan  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)

g) **Layar Menu Materi**

Pada menu Materi terdapat 7 sub menu yaitu menu Seni Tari, Seni Musik, Seni Rupa, Seni Teater, *Home*, Suara dan Diam.



**Gambar 10.** Tampilan menu materi  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)

h) **Layar Sub Menu Materi**

Membuka menu Seni Tari, seni musik, seni rupa, atau seni teater pada Aplikasi otomatis akan Membuka Materi pembelajaran dan pengguna bisa membaca materi yang sudah disediakan didalam Aplikasi. Pengguna bisa berpindah ke tampilan pembelajaran berikutnya dengan mengklik tombol *Next*, kembali ke tampilan sebelumnya dengan mengklik tombol *Back*, menu *Home* untuk kembali ke Menu Materi dan tombol Video untuk melihat video sesuai dengan materi pembelajaran.



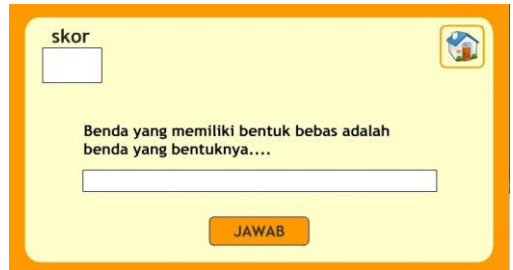
**Gambar 11.** Tampilan menu seni tari  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)

i) **Layar Menu Evaluasi**

Pada menu Evaluasi terdapat 5 sub menu yaitu Mulai, Home, Suara, Diam dan *Exit*. Menu Mulai untuk Memulai mengerjakan Soal, menu Home untuk kembali ke menu Utama, Menu Suara untuk mengaktifkan suara, Menu Diam untuk menonaktifkan suara dan *Exit* untuk keluar dari Aplikasi.

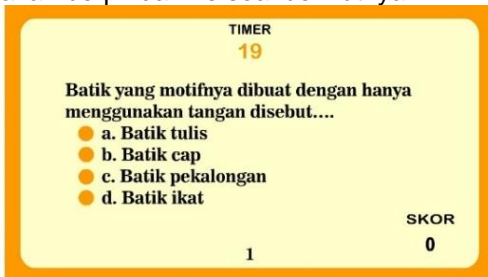


**Gambar 15.** Tampilan menu evaluasi  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)



**Gambar 17.** Tampilan soal essai  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)

Berikut merupakan tampilan soal pilihan ganda. Pengguna bisa mengklik jawaban yang dianggap benar dan secara otomatis akan berpindah ke soal berikutnya.



**Gambar 16.** Tampilan soal pilihan ganda  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)

Gambar dibawah merupakan tampilan soal berjenis essai. Pengguna bisa menjawab soal dengan mengetik jawaban yang dianggap benar lalu klik jawab dan secara otomatis akan berpindah ke soal selanjutnya. Pada tampilan soal essay pengguna juga bisa kembali ke menu utama dengan mengklik tombol *home*.

Berikut merupakan tampilan ketika jumlah benar atau skor yang didapatkan diatas 60 (senang). Jika jumlah benar atau Skor yang didapatkan dibawah 60 (sedih) dan jumlah benar atau Skor yang didapatkan = 60 (kecewa).



**Gambar 20.** Tampilan skor nilai +60  
(Sumber : Data Penelitian, 2023)

#### 4.1.2 Pengujian Aplikasi

1) Pengujian Fungsional Aplikasi  
Pengujian fungsional aplikasi bertujuan untuk meninjau kembali apakah menu-menu yang terdapat pada aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan. Berikut disajikan table pengujian menu-menu aplikasi:

**Tabel 1.** Pengujian Fungsional Aplikasi

No	Daftar Menu	Keterangan
1	Menu awal yang terdapat tombol Masuk untuk masuk ke menu Utama	Berhasil
2	Menu Panduan untuk pengguna	Berhasil
3	Menu Capaian untuk menginformasikan maksud dari pembuat aplikasi kepada pengguna atau audiens	Berhasil
4	Menu Profil menampilkan informasi perancang aplikasi	Berhasil
5	Menu Materi menampilkan submenu pilihan pembelajaran	Berhasil
6	Menu Seni Tari menampilkan pembahasan mengenai seni tari	Berhasil
7	Menu Seni Musik menampilkan pembahasan mengenai seni musik	Berhasil
8	Menu Seni Rupa menampilkan pembahasan mengenai seni Rupa	Berhasil
9	Menu Seni Teater menampilkan pembahasan mengenai seni teater	Berhasil
10	Menu Evaluasi menampilkan evaluasi pembelajaran berupa soal pilihan ganda dan essay	Berhasil
11	Exit untuk keluar dari aplikasi	Berhasil
12	Menu Home untuk kembali ke menu Utama	Berhasil
13	Menu Suara untuk mengaktifkan suara	Berhasil
14	Menu Diam untuk menonaktifkan suara	Berhasil
15	Menu Next untuk melanjutkan tampilan berikutnya	Berhasil
16	Menu Back untuk kembali ke tampilan sebelumnya	Berhasil
17	Menu Mulai untuk mulai mengerjakan soal evaluasi	Berhasil

**Sumber:** (Data Penelitian, 2023)

2) Pengujian *compatibility*  
Pengujian *Compatibility* merupakan pengujian yang bertujuan untuk memastikan apakah aplikasi yang dibuat

bisa di install pada *Android* dengan versi, yang berbeda. Hal ini dimaksudkan agar mengetahui keselarasan aplikasi dengan sistem *Android*.

**Tabel 2.** Pengujian *compatibility*

No	Nama Perangkat	Versi <i>Android</i>	keterangan
1	Oppo A15s	<i>Android</i> Quince Tart	Berhasil
2	Oppo A7	<i>Android</i> Oreo	Berhasil
3	Oppo F1s	<i>Android</i> Marshmallow	Berhasil

**Sumber:** (Data Penelitian, 2022)

#### 4.1.3 Pengujian Tes Pengguna

Terdapat beberapa *user* yang ditugaskan untuk mengikuti *user testing* terhadap aplikasi yang dibangun sebagai berikut:

1. Pengujian tes pengguna melibatkan secara langsung

Siswa SMPN 08 Batam Nongsa kelas VII yang merupakan topik utama permasalahan dalam penelitian ini.

2. Pengujian tes juga melibatkan Guru Seni Budaya yaitu Bapak Drs.Misrodin.

**Tabel 3.** Pengujian tes pengguna

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1	Bapak Drs.Misrodin	Guru Seni Budaya	Bagus dan Menarik
2	Rusdi	Siswa	Menarik
3	Safariani	Siswa	Menarik
4	Lois	Siswa	Bagus
5	Putri Aulia	Siswa	Bagus
6	Zayyan	Siswa	Menarik
7	Syifa Mannawasa	Siswa	Bagus
8	Ratna Kemala Santi	Siswa	Menarik
9	Keyzia Salsabila	Siswa	Menarik
10	Aini Zahirah Putri	Siswa	Menarik
11	Silvia Tyasfa Aftika	Siswa	Bagus

Sumber: (Data Penelitian, 2023)

### SIMPULAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dengan diadakan Aplikasi media pembelajaran interaktif Seni Budaya yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran tambahan yang sudah dilengkapi dengan materi yang sesuai dengan standar, yang dijelaskan secara singkat, jelas dan padat.

Aplikasi media pembelajaran interaktif Seni Budaya ini dibuat untuk siswa kelas VII dan ditujukan untuk android sehingga siswa dapat menggunakannya tanpa masalah.

### DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>

Nurhadiyan, T., & Arisona, E. (2017). *Futsal Berbasis Android*. 4(2).

Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.



	Era Azriani merupakan mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam
	Rahmat Fauzi merupakan Dosen Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.