

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Animate CC Desain Komunikasi Visual Kelas XI SMK

Dean Oksaputra Dastri^{1*}, Rini Sefriani¹, Popi Radyuli²

^{1*, 2}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

*Corresponding Author: deandastril@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to design and develop an interactive learning medium using Adobe Animate CC as a teaching tool for the Visual Communication Design subject for Grade XI students at SMK N 3 Padang. The lack of engaging and effective interactive learning media, along with predominantly one-way evaluation methods, forms the basis for the development of this medium. The research adopts a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which includes Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Validation results from three experts indicate that the media is highly valid, with an average score of 89.33%. Student assessments of practicality place the media in the highly practical category 88.14%, and its effectiveness in the learning process is rated as highly effective 87.53%. This interactive learning medium is designed to provide a more engaging and enjoyable learning experience through instructional content and quizzes aligned with the Visual Communication Design curriculum.

Keywords: Interactive Learning Media, Adobe Animate CC, Visual Communication Design, Research and Development (R&D), Vocational High School (SMK)

Article history

Received:
19 August 2025

Revised:
26 August 2025

Accepted:
25 September 2025

Published:
1 October 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap individu untuk mengembangkan potensi diri dan berperan dalam kemajuan bangsa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kolaborasi antara pendidikan dan teknologi menjadi penting untuk menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan menarik (Setio Nugroho & Merliza, n.d.).

Dalam dunia pendidikan, teknologi membuat proses pembelajaran lebih interaktif, nyaman, dan efisien. Media pembelajaran berperan penting dalam membantu penyampaian materi, merangsang perhatian, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Indraswati dkk., 2023). Sayangnya, ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih terbatas. Padahal, media berbasis multimedia interaktif mampu mendukung guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran secara lebih dinamis (Pradana & Kunci, 2022).

Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu berbasis multimedia yang memungkinkan komunikasi dua arah antara sistem dan pengguna. Konten multimedia seperti teks, audio, animasi, video, dan grafik dapat disajikan secara interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif (Diana dkk., 2022). Berbeda dengan multimedia linier seperti TV atau film, multimedia interaktif memberi kendali penuh kepada pengguna dalam menentukan jalannya pembelajaran.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah tindak lanjut evaluasi. Evaluasi yang dilengkapi dengan umpan balik dapat membantu siswa memperbaiki kesalahan, memperdalam

pemahaman, dan meningkatkan keterampilan (Budyastuti & Fauziati, 2021). Namun, di SMK N 3 Padang pelaksanaan evaluasi masih menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang mampu memberikan umpan balik langsung. Kendala ini diperparah dengan minimnya sumber daya, waktu guru, serta kurangnya pelatihan dalam pemanfaatan teknologi digital. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan fitur evaluasi dan tindak lanjut menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Desain Komunikasi Visual.

Berdasarkan observasi peneliti saat Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMK N 3 Padang, ditemukan bahwa pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual, masih jarang memanfaatkan media berbasis teknologi dan interaktif. Hal ini membuat pembelajaran kurang menarik, menurunkan pemahaman siswa, serta banyak siswa harus mengikuti remedial tanpa tindak lanjut karena keterbatasan waktu.

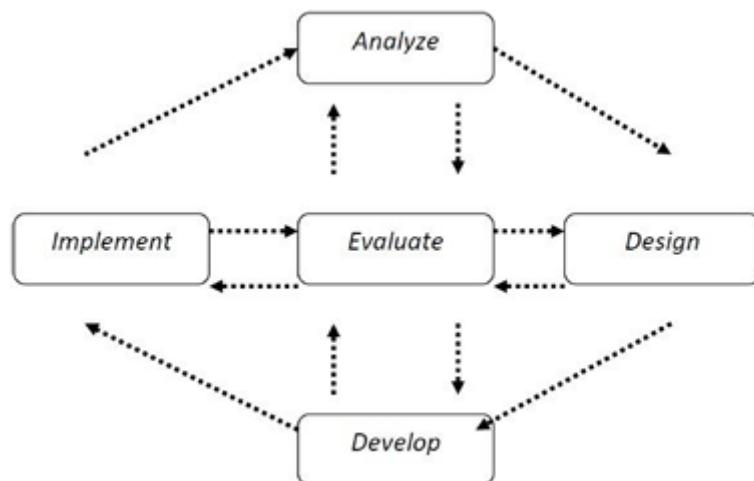
Berdasarkan hasil tabel yang diperoleh menunjukkan bahwa rendahnya nilai siswa kelas XI TKJ di SMK N 3 Padang. Dapat dilihat bahwa persentase nilai diatas KKM hanya sebesar 34,78% dan yang mendapat nilai di bawah KKM adalah sebanyak 65,22%. Menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis tindak lanjut dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar lebih efektif, karena siswa akan lebih antusias dengan metode baru yang lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam tugas akhir dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate CC Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Kelas XI Di SMK N 3 Padang Tahun Ajaran 2025”

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang berfokus pada perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK. Melalui tahapan uji coba yang sistematis, penelitian ini menghasilkan produk yang aplikatif, mudah diterapkan, serta mendukung supervisi pembelajaran dalam meningkatkan mutu dan hasil belajar.

Model ADDIE ini dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk, salah satunya yaitu pengembangan bahan ajar. Model ADDIE merupakan model yang masih sangat relevan untuk digunakan karena model ini dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi serta adanya revisi dan evaluasi di setiap tahapannya. Menurut Sugiyono (2016: 38) model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 1. Metode ADDIE

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Padang yang berlokasi di Jalan Jenderal Sudirman Nomor 11, Kelurahan Kampung Jao, Kecamatan Padang Barat, Kota Padang. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI TJKT 2 SMKN 3 Padang yang berjumlah 34 orang.

Data penelitian ini menggunakan data primer yang diperoleh melalui dua sumber utama. Pertama, hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis tindak lanjut yang diberikan oleh validator. Kedua, data uji coba yang mencakup observasi pelaksanaan pembelajaran serta respon siswa terhadap penggunaan media interaktif yang telah dikembangkan.

Validitas digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis tindak lanjut yang telah dirancang valid atau tidak. Dengan kata lain, seluruh instrument yang telah dirancang akan divalidasi terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kevalidan instrument tersebut. Lembar validasi pada penelitian ini adalah validasi yang dilakukan validator.

Memberikan skor jawaban dengan kriteria berdasarkan skala likert yang dimodifikasi Sugiyono 2020, yaitu:

Tabel 1. Penilaian Jawaban Validitas

Pilihan	Keterangan	Bobot
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \dots \dots \dots (1)$$

Memberikan nilai validitas dengan kriteria yang dimodifikasi. Purwanto (2020) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Validitas

No	Nilai	Aspek Yang Dinilai
1	86%-100%	Sangat Valid
2	76%-85%	Valid
3	60%-75%	Cukup Valid
4	55%-59%	Kurang Valid
5	$\leq 54\%$	Tidak Valid

Data ujian praktikalitas penggunaan aplikasi media pembelajaran virtual laboratorium dianalisis dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari M.Ngalim.Purwanto(2010:102) sebagai berikut :

Hasil yang diperoleh diimplementasikan dengan menggunakan kriteria Purwanto(2010) sebagai berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Penilaian Praktikalitas

No	Nilai	Aspek Yang Dinilai
1	86%-100%	Sangat Praktis
2	76%-85%	Praktis

3	60%-75%	Cukup Praktis
4	55%-59%	Kurang Praktis
5	$\leq 54\%$	Tidak Praktis

Untuk mengetahui nilai efektivitas media pembelajaran interaktif yang dilakukan dengan menggunakan rumus Nana Sudjana(2013) sebagai berikut :

Hasil yang diperoleh diimplementasikan dengan menggunakan kriteria Purwanto(2010) sebagai berikut:

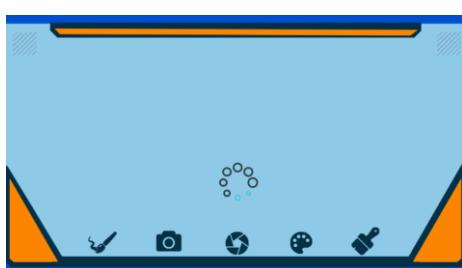
Tabel 4. Klasifikasi Penilaian Efektivitas

No	Nilai	Aspek Yang Dinilai
1	86%-100%	Sangat Efektif
2	76%-85%	Efektif
3	60%-75%	Cukup Efektif
4	55%-59%	Kurang Efektif
5	$\leq 54\%$	Tidak Efektif

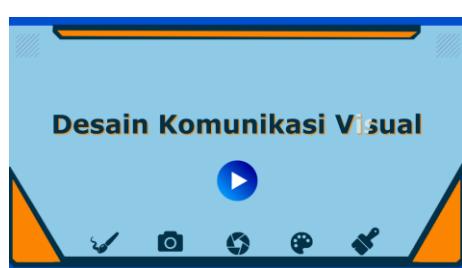
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Hasil Media Pembelajaran Interaktif

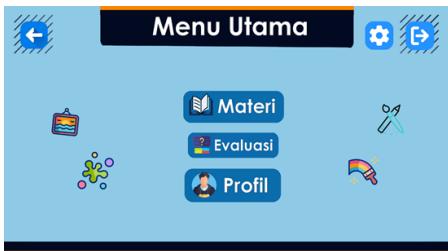
Hasil dari media pembelajaran untuk penelitian ini merupakan rangkuman yang mencakup tampilan halaman aplikasi media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk desktop dan juga android. Adapun tampilan di dalam aplikasi media pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Halaman Loading



Gambar 3. Tampilan Awal



Gambar 4. Halaman Menu



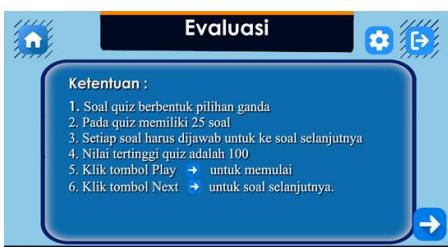
Gambar 5. Tampilan Pilihan Materi



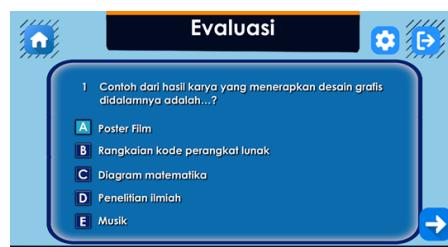
Gambar 6. Halaman Materi



Gambar 7. Tampilan Evaluasi



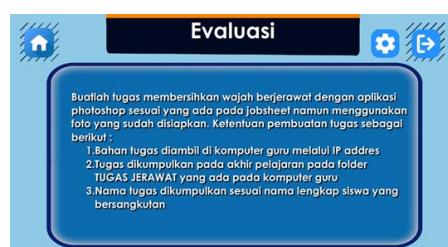
Gambar 8. Ketentuan Quiz



Gambar 9. Tampilan Quiz



Gambar 10. Hasil Quiz



Gambar 11. Tampilan Project



Gambar 12. Halaman Profil

2. Uji Validitas

Tabel 5. Data Hasil Validitas

No	Aspek	Jumlah	Nilai Validitas	Kriteria
1	Kelayakan Isi	433,33	86,66%	Sangat Valid
2	Komponen Kebahasaan	453,33	90,66%	Sangat Valid
3	Komponen Penyajian	446,66	89,33%	Sangat Valid
4	Komponen Kegrafikan	453,33	90,66%	Sangat Valid
	Jumlah	1786,65	357,31%	
	Rata-Rata	357,33	89,33%	Sangat Valid

Penilaian data validator untuk aplikasi media pembelajaran interaktif ini menunjukkan hasil sangat memuaskan di semua aspek. Penilaian meliputi Kelayakan Isi dinilai 86,66%, Komponen Kebahasaan dinilai 90,66%, Komponen Penyajian mencapai 89,33%, dan Komponen Kegrafikan dinilai 90,66%. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini dikatakan Sangat Valid dengan rata-rata 89,33%, untuk pembelajaran DKV siswa kelas XI TJKT 2 SMKN 3 Padang.

3. Uji Praktikalitas

Tabel 6. Data Hasil Praktikalitas

No	Aspek	Jumlah	Nilai Praktikalitas	Kriteria
1	Kegunaan	881,76	88,18%	Sangat Praktis
2	Efektivitas Waktu Pembelajaran	424,12	84,82%	Praktis
3	Manfaat	457,06	91,41%	Sangat Praktis
	Jumlah	1762,94	357,31%	
	Rata-Rata	264,41	89,33%	Sangat Praktis

Pada tabel diatas dapat menunjukkan bahwa penelitian dari 34 siswa untuk media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate cc* ini ditinjau dari aspek (1) Kegunaan: 88,18%; (2) Efektivitas Waktu Pembelajaran: 84,82%; (3) Manfaat: 91,41%. Secara keseluruhan penilaian uji praktikalitas terhadap aplikasi multimedia interaktif menggunakan *adobe animate cc* sebesar 88,14%, sehingga media tersebut bisa dikatakan praktis digunakan siswa untuk pembelajaran Desain Komunikasi Visual.

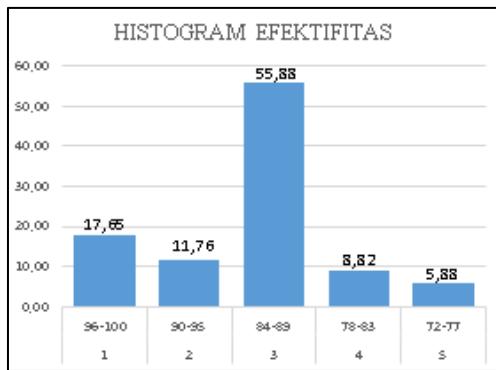
4. Uji Efektivitas

Tabel 7. Data Hasil Efektivitas

No	Jumlah Siswa	Presentase	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1	22 Siswa	64,71%	91,1	Sangat Efektif
2	10 Siswa	29,41%	82,8	Efektif
3	2 Siswa	5,88%	72	Cukup Efektif
Jumlah	34 Siswa	100%	2188,24	
	Rata-Rata Nilai Efektivitas		87,53%	Sangat Efektif

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa penelitian dari 34 siswa untuk media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate cc* ini ditinjau dari aspek soal efektivitas 87,53%, sehingga media tersebut bisa dikatakan sangat efektif setelah digunakan siswa untuk pembelajaran Desain Komunikasi Visual.

Berdasarkan histogram efektivitas, terlihat bahwa mayoritas responden berada pada interval 84–89 dengan persentase 55,88%. Selanjutnya, 17,65% berada pada interval 96–100, 11,76% pada interval 90–95, 8,82% pada interval 78–83, dan 5,88% pada interval 72–77. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian tinggi terhadap efektivitas produk, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 13. Histogram Efektivitas

5. Pembahasan

Hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate CC* pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual menunjukkan bahwa media yang dirancang tergolong sangat valid 89,33%, sangat praktis 88,14%, dan sangat efektif 87,53%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat mendukung proses pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Risma Wati dkk. (2023) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis Android dengan hasil sangat valid (86,62%), praktis (74,31%), dan efektif. Veri J dkk. (2020) juga menunjukkan hasil valid (85,31%), sangat praktis (91,66%), dan efektif (85,92%) pada media pembelajaran desain grafis berbasis Android. Sementara itu, Sefriani & Veri (2021) mencatat validitas (85,00%), praktikalitas (85,92%), dan efektivitas (82,35%) pada modul multimedia interaktif berbasis Macromedia Director MX. Hasil-hasil tersebut konsisten menunjukkan bahwa media interaktif berbasis multimedia berdampak positif terhadap pembelajaran, dan penelitian ini menguatkan bahwa penggunaan *Adobe Animate CC* dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil Validitas melalui penilaian uji validator terhadap produk media pembelajaran interaktif sebesar 89,33%, Praktikalitas media pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis *adobe animate cc* adalah sebesar 88,14% sehingga tingkat praktikalitasnya dapat dihitung sangat praktis, dan Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *adobe animate cc* adalah sebesar 87,53% sehingga dapat dihitung sangat efektif, dapat dapat disimpulkan bahwa produk ini dapat digunakan pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Kelas XI SMK N 3 Padang.

REFERENCES

- Adlini, M. N., Marhamah, A., Hardiansyah, D., Azki, S., Siregar, W. J., & Aulia, S. N. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Era Digital Guna Meningkatkan Nilai Kognitif Pada Siswa Man 3 Medan Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 02(02).
- admin, +07. +I+KETUT+WIDIASA+138+-+143. (n.d.).
- Basyit, A., Mukhtarom, A., Anwar, K., Turizal Husein, M., & Suparman, N. (2023). Dan Budhi Pekerti Siswa Kelas VII SMPN 15 Tangerang. *Rausyan Fikr*, 19(1).
- Budyastuti, Y., & Fauziati, E. (2021). Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Daring Interaktif. In *Jurnal Papeda* (Vol. 3, Issue 2).
- Cohen, Miriam., & Hoban, Lillian. (2021). *See you in second grade!* A Picture Yearling Book.
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan

- STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Issue 1).
- Diana, O., Putri, N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 2).
- Enterprise, J., (2017). Trik Cepar Menguasai Adobe Animate. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Indraswati, D., Sobri, M., Nikmah Rahmatih, A., Fauzi, A., Wira Zain Amrullah, L., & Mataram, U. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Warta Pengabdian Pendidikan*, 3(Desember), 74–81.
- Islam Negeri Sumatera Utara Jl Williem Iskandar Pasar, U. (n.d.). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 Purbatua Manurung*.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Pamesuari, I. F. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sinematografi Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X DKV SMK Negeri 3 Surabaya*.
- Pradana, Y., & Kunci, K. (2022). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mengembangkan Pemahaman Tentang Nilai-Nilai Pancasila Making Interactive Learning Media To Develop Understanding Of Pancasila Values* (Vol. 11, Issue 1). <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK>
- Prasetyani, H., & Purnamasari, D. (n.d.). Literature Review: Keterkaitan Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Di Smk Jurusan Desain Komunikasi Visual Dengan Kebutuhan Dunia Kerja. In *Journal of Language and Literature Education (JoLaLE)* (Vol. 1, Issue 2).
- Prayudi, A., Ayu Anggriani, A., Yapis Dompu, S., & Teknologi Informasi, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites Untuk Meningkatkanprestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 01(01).
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Issue 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Sefriani, R., & Veri, J. (2021). Perancangan dan pembuatan modul multimedia interaktif berbasis Macromedia Director MX pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal KomtekInfo*, 8(1), 92–101. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v8i1.103>
- Setio Nugroho, A., & Merliza, P. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Pendekatan Kontekstual*. 4(2), 2023.
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : PT Alfabeta
- Veri, J. ., Radyuli, P. ., & Putera, A. K. . (2020). Perancangan Media Pembelajaran Dasar Desain Grafis Berbasis Android Siswa SMK Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "YPTK&Quot; PADANG*, 7(2), 18–25.
- Wati, R., Yunus, Y. ., & Radyuli, P. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universita Putra Indonesia "YPTK&Quot; PADANG*, 10(2), 75–80. <https://doi.org/10.35134/jpti.v10i2.173>