

# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate* Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar

Riskawati<sup>1</sup>, Yunus Tjandi<sup>2</sup>, Muh Yusuf Mappesse<sup>3</sup>

Universitas Negeri Makassar

<sup>1</sup>riskawati304@gmail.com

<sup>2</sup>yunuscandi@gmail.com

**Abstrak** - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk siswa Disleksia dan mengetahui tanggapan pengguna (*user*) dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi dan dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Animate*. Pengujian yang telah dilakukan pada validasi materi yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan “sangat layak”, kemudian pengujian pada validasi media yang menunjukkan bahwa media yang dibuat “sangat layak”, serta hasil pengujian media pembelajaran menggunakan *Adobe Animate* dapat berjalan dengan baik. Hasil pengembangan media pembelajaran mendapatkan respon oleh 10 responden dari siswa Disleksia di SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara dengan penilaian “sangat Baik”.

**Kata Kunci:** Disleksia, Media Pembelajaran, *Adobe Animate*, SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran pengetahuan bagi peserta didik untuk mengetahui sesuatu hal yang belum diketahui sehingga membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Pembelajaran dilakukan oleh sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pembelajaran. Pendidikan merupakan bidang yang harus diutamakan, dikarenakan para siswa mempunyai berbagai potensi dalam dirinya yang harus terus dikembangkan. Adanya kecenderungan dalam diri siswa mengenai pikiran yang dewasa akan belajar lebih baik jika lingkungannya diciptakan alamiah, pembelajaran siswa akan lebih bermakna jika telah mengalami apa yang sedang dipelajari. Pendidikan sangat dibutuhkan dalam kelangsungan kesejahteraan hidup seseorang bahkan dalam kesejahteraan satu bangsa, di mana seseorang akan terhindar dari kebodohan dan kemiskinan. Pendidikan akan menghasilkan model ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh seseorang sehingga berpikir lebih, sehingga dapat menghadapi perubahan yang akan terjadi. (Syah, 2013).

Menghadapi perkembangan di bidang ilmu pengetahuan, teknologi serta menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, pemerintah berupaya mencerdaskan bangsa Indonesia melalui pendidikan, sesuai dengan tujuan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional. Kendala yang dihadapi dalam mengembangkan potensi dan tujuan pendidikan tergantung dari cara guru atau tenaga ke pendidikan dalam menyampaikan materi kepada siswa saat melakukan pembelajaran. (Safi’I, 2015).

Dari hasil observasi yang saya lakukan pada tanggal 12 Februari 2020 saya mewawancarai guru Bimbingan Konseling, bahwa masalah yang dialami oleh sekolah SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara kabupaten Takalar adalah terbatasnya media dan perlengkapan pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga siswa jenuh dan kurang bersemangat. Apalagi bagi anak yang belum bisa membaca atau biasa disebut Disleksia di mana di SMPN 2 Polongbangkeng Utara masih ada beberapa siswa yang belum bisa membaca yaitu 10 orang siswa disleksia dari beberapa kelas VII dan VIII yaitu diantaranya 1 orang di kelas VIIA, 1 orang di kelas VIID, 3 orang di kelas VIIC, 1 orang di kelas VIIE dan 4 orang di kelas VIID sehingga siswa tersebut tertinggal mata pelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan adanya permasalahan mengenai proses pembelajaran, maka diangkat sebuah solusi “*Pengembangan media pembelajaran interaktif*

*menggunakan adobe animate untuk anak disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar.*”

Adanya media pembelajaran berbasis animasi, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara kabupaten Takalar akan lebih efektif apabila dilengkapi dengan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa yang bermasalah dengan proses mengolah kata atau susah membaca. Terutama pada SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara kabupaten Takalar yang sangat memerlukan media untuk proses belajar dalam kelas agar siswa lebih memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan menampilkan sebuah gambar. Media pembelajaran yang akan diimplementasikan di SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara berupa animasi gerakan, media ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Animate*. *Adobe Animate* adalah aplikasi pembuatan animasi bergerak yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik yang membuat seseorang bersemangat dalam belajar. *Adobe Animate* adalah multimedia yang berguna untuk membuat animasi dari *Adobe Systems*. *Adobe Animate* digunakan untuk merancang grafik vektor dan animasi untuk program televisi, video *online*, situs *web*, aplikasi *web*, aplikasi internet yang kaya, dan permainan video.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development, R&D*). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran menggunakan *Adobe Animate* berbasis animasi. Adapun tahapan model pengembangan *ADDIE* yang diadopsi dari *Instructional Media Design (Lee & Owens)*. meliputi lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Namun pada penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap implementasi saja. Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan.

Subjek ahli atau validator terdiri dari 2 validator instrumen, 2 validator ahli media dan 1 validator ahli materi yang merupakan dosen di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, dan 1 validator ahli materi merupakan guru Bahasa Indonesia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara. subjek uji coba kelompok kecil melibatkan

5 orang siswa dan kelompok besar terdiri dari 10 siswa disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket penilaian produk untuk menilai aspek kevalidan, menilai aspek kepraktisan, dan untuk menilai aspek keefektifan media pembelajaran. Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dari lapangan, sebagai berikut:

A. Observasi

Observasi yang dilakukan penelitian ialah peneliti melakukan pengamatan terhadap segala aktivitas yang dilakukan guru di SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara. Pada pelaksanaan observasi peneliti tidak terlibat langsung dan hanya sebagai pengamat independen yang di mana peneliti mengamati, mencatat, menganalisis, dan selanjutnya membuat kesimpulan. Kegiatan observasi yang dilakukan yaitu mengamati keadaan awal kelas saat pembelajaran berlangsung. Tujuan observasi ini untuk memberikan solusi yang tepat melalui perencanaan penerapan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan persoalan yang terjadi di dalam kelas.

B. Wawancara

Wawancara yang digunakan berupa metode terstruktur dengan jenis wawancara tertutup, di mana peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Wawancara dilakukan pada guru Bahasa Indonesia dan BK SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran saat awal observasi.

C. Angket

Angket untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Instrumen yang diberikan yaitu berupa angket validasi dan angket respon siswa. Angket validasi ditujukan kepada dosen ahli media dan guru ahli materi. Angket dibuat untuk mengetahui kelayakan produk yang diisi oleh dosen ahli media dan Guru ahli materi yaitu guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara. Angket ini diberikan pada evaluasi produk untuk penyempurnaan Media pembelajaran untuk anak Disleksia. Sedangkan angket siswa diberikan pada tahap implementasi untuk mengetahui tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Teknik analisis data pada pengembangan ini adalah penilaian deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa penilaian dari ahli media, ahli materi, serta tanggapan siswa terhadap kualitas produk yang sudah dikembangkan dan ditinjau dari berbagai indikator. Langkah yang dilakukan sebagai berikut:

A. Analisis Data Kelayakan Materi

Aspek yang dinilai dalam pengujian instrumen ini yaitu aspek materi dengan Skala Likert sebagai pengukurannya.

Tabel 1. Klasifikasi Skor

| Jawaban                   | Skor |
|---------------------------|------|
| Sangat Setuju (SS)        | 5    |
| Setuju (S)                | 4    |
| Kurang Setuju (KS)        | 3    |
| Tidak Setuju (TS)         | 2    |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1    |

Analisis data dari angket dieproleh berdasarkan tanggapan ahli materi yang berupa skor dilakukan dengan menggunakan presentase :

$$p = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum x1$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% : Konstanta

Analisis data dari angket diperoleh berdasarkan tanggapan ahli materi yang berupa skor dilakukan dengan menggunakan presentase :

Tabel 2. Interpretasi Kategori Skor

| Interval (%) | Kategori            |
|--------------|---------------------|
| > 80 – 100   | Sangat Layak        |
| > 60 – 80    | Layak               |
| > 40 – 60    | Cukup Layak         |
| > 20 – 40    | Kurang Layak        |
| 0 – 20       | Sangat Kurang Layak |

(sumber: Sugiono, 2018)

B. Analisis Data Kelayakan Media

Analisis hasil pengujian menggunakan pilihan jawaban ya atau tidak pada kolom hasil ketercapaian sebagai skala pengukuran instrumen pada aspek media yang dikembangkan jawaban hasil ketercapaian “berhasil” diberi skor 1 dan jawaban “gagal” diberi skor 0. merupakan konversi skor dari skala *guttman*.

Tabel 3. Klasifikasi Skor

| Jawaban          | Skor Jawaban Instrumen |
|------------------|------------------------|
| Ya               | 1                      |
| Tidak            | 0                      |
| <b>Skor Maks</b> |                        |

(Sumber:Sugiono, 2018)

Persentase untuk masing-masing penilaian adalah:

Ya =  $(\sum Ya / \text{Skor Maks}) \times 100\%$

Tidak =  $(\sum \text{Tidak} / \text{Skor Maks}) \times 100\%$

Tabel 4. Interpretasi Kategori Skor

| Interval (%) | Kategori     |
|--------------|--------------|
| 60 ke atas   | Sangat Layak |
| 60 ke bawah  | Tidak Layak  |

C. Analisis Respon Siswa

Analisis hasil pengujian dilakukan menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. Merujuk pada skala likert dapat diberi skor sebagai berikut.

Tabel 5 Klasifikasi Skor

| Jawaban                   | Skor |
|---------------------------|------|
| Sangat Setuju (SS)        | 5    |
| Setuju (S)                | 4    |
| Kurang Setuju (KS)        | 3    |
| Tidak Setuju (TS)         | 2    |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1    |

Analisis data dari angket diperoleh berdasarkan tanggapan siswa yang berupa skor dilakukan dengan menggunakan presentase :

$$p = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\% \text{ (Sugiyono, 2018)}$$

Keterangan:

P : Persentase

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum x1$  : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% : Konstanta

Hasil perhitungan skor dari aspek yang diujikan tersebut kemudian diinterpretasikan dengan tabel kriteria interpretasi skor berikut.

Tabel 6. Interpretasi Kategori Skor

| Interval (%) | Kategori    |
|--------------|-------------|
| > 80 – 100   | Sangat Baik |
| > 60 – 80    | Baik        |
| > 40 – 60    | Cukup Baik  |
| > 20 – 40    | Kurang Baik |
| 0 – 20       | Tidak Baik  |

(Sumber: Sugiyono, 2018)

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini dilakukan beberapa validasi yaitu validasi ahli materi, dan validasi ahli media. Berikut uraian dari hasil validasi yang dilakukan :

#### A. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu 1 dosen dan 1 guru SMPN 2 Polongbangkeng Utara. Berdasarkan hasil validasi materi oleh kedua ahli materi didapatkan total skor 248 dengan persentase 91,85% dengan kategori “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media sangat layak dan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### B. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh 2 validator yang merupakan dosen di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan hasil validasi media oleh kedua ahli media didapatkan total skor 100 dengan persentase 100% dengan kategori “sangat layak”.

#### C. Implementasi

##### 1. Uji Kelompok Kecil

Uji coba media pembelajaran pada kelompok kecil melibatkan peserta didik yang berjumlah 5 orang siswa SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara sebagai responden. Uji coba ini menggunakan angket penilaian peserta didik terhadap media yang memiliki 15 nomor pertanyaan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil didapatkan total skor 355 dengan persentase 94,66 dengan kategori Sangat Baik.

##### 2. Uji Kelompok Besar

Uji coba media pembelajaran pada kelompok besar melibatkan peserta didik sebagai pengguna sebanyak 10 orang siswa Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara. Uji coba ini menggunakan angket penilaian peserta didik terhadap media yang memiliki 15 nomor pertanyaan. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar didapatkan total skor 677 dengan persentase 90,26% dengan kategori Sangat Baik.

### IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan media pembelajaran maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa produk media pembelajaran untuk siswa disleksia di SMP Negeri 2 Polongbangkeng Utara. Hasil kelayakkan berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media ini “Sangat layak digunakan.
2. Tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diterima.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurrahman. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Amalina, F. (2014). *Teori dan Prinsip Pendidikan*. Cileduk: PT. Pustaka Mandiri.

- [3] Amalia, Intan. (2016). *Kesulitan Membaca kata pada anak Disleksia usia 7-12 tahun di sekolah Inklusif Galuh Handayani Surabaya*. Perpustakaan Universitas Airlangga.
- [4] Aryad, A. (2010). *Devinis Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan.
- [5] Arifah, Hanif Nurul. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Keterampilan Membaca Permulaan siswa Berkesulitan Membaca (Disleksia) kelas III di SD Negeri Bangunrejo II kricak tegalrejo Yogyakarta*. Tugas Akhir.
- [6] Baharuddin. (2010). *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Arruzz.
- [7] Channell, NIKE (2018). *Pengenalan Huruf Untuk BALITA*. <https://www.youtube.com/watch?v=1qhJqFk7wUc>. Di akses tanggal 20 februari 2020.
- [8] Derek Wood, dkk. (2012). *Kiat Mengatasi Gangguan Belajar*. Yogyakarta: Katahati.
- [9] Hamalik, O. (2011). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [10] Hakim, Thursan. (2005). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspaswara.
- [11] Indonesia, Edukasi Anak (2017). *Mengenal Buah-buahan dalam Bahasa Indonesia dan Inggris - Eza dan Adi*. <https://www.youtube.com/watch?v=7vhCCzCn1IY&t=1s>. di akses pada tanggal 20 Februari 2020
- [12] Jamaris, Martini. (2014). *Kesulitan Belajar: Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [13] Langeveld. (2011). *Bimbingan Belajar. Kependidikan*, h. 26.
- [14] Lidwina, Soeisiwati. (2012). *“Disleksia Berpengaruh Pada Kemampuan Membaca dan Menulis”*. Jurnal STIE Semarang. 4(3): 9-18.
- [15] Mulyadi. (2010). *Diagnosis Kesulitan Belajar & Bimbingan terhadap Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- [16] Minarti, H. Y. (2017). *Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pelaksanaan Belajar Tuntas*. h 6.
- [17] Nurkholis. (2013). *Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi*. Jurnal Kependidikan, Vol. 1 No. 1
- [18] Purwanti, S. (2012). *Faktor Penyebab Kurangnya Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Pendidikan*, hlm. 4-5 Palangkaraya. Dalam Pendidikan. Palangkaraya: Raja Grafindo Persada.
- [19] Prasetya, Zunus Tri. (2017). *Melakukan penelitian dengan judul Metode Fernald Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Disleksia*. Malang, Universitas Muhammadiyah Malang.
- [20] Robert Maribe Barnch. (2009). *Intruction Design ; The ADDIE Aprooach*; Springer.
- [21] Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta), hlm.2
- [22] Sadiman. (2014). *Pengertian Media Pembelajaran Jilid 5*. Ilmu Pendidikan.
- [23] Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- [24] Sagala. (2009). *Pengertian Pendidikan Nasional*, h 3. *Ilmu Pendidikan*.
- [25] Safi'i, H. R. (2015). *Sistem Pendidikan Nasional*. *Artikel Vol 2 No, 1*.
- [26] Soenjono, Dardjowidjojo. (2008). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa*
- [27] *Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- [28] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [29] Sugihartono, dkk. (2007). *Pembelajaran*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- [30] Sudrajat, A. (2010). *Definisi Pendidikan Menurut Uu No. 20 Tahun 2003, (on line), vil. 2, No. 1.*
- [31] Sukartiningsih, Wahyu. (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash Dalam pembelajaran menulis cerita siswa kelas IV SD.* Jurnal Media Pembelajaran Interaktif, Surabaya, PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.
- [32] Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Kependidikan, h. 173.* Bandung: PT. Rosdakarya Offset.
- [33] Syar'i, A. (2005). *Filsafat Pendidikan Islam. Kependidikan, h. 14-15.* Jakarta: Pustaka Firdaus.
- [34] Uno, Hamzah B. (2012). *Teori Moivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.