

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE
TEMA “SICH VORSTELLEN” UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS X**

Dianty Putri Bintari

Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
diantyputri.21025@mhs.unesa.ac.id

Ari Pujosusanto

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
aripujosusanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan atas dasar kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pengajaran bahasa Jerman di kelas X, khususnya pada tema Sich Vorstellen. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teks bacaan berbahasa Jerman. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan kemampuan membaca peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate pada materi Sich Vorstellen, sekaligus menilai kelayakan media tersebut sebagai sarana pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi tiga tahapan dari model Dick and Carey, yakni analisis, perancangan, dan pengembangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi, media ini memperoleh skor kelayakan sebesar 94% dari ahli materi dan 94,67% dari ahli media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate sangat layak untuk digunakan dalam menunjang keterampilan membaca siswa kelas X pada pembelajaran bahasa Jerman.

Kata kunci: Media Interaktif, Adobe Animate, Pembelajaran Bahasa Jerman

Abstract

This research was conducted based on the need for innovative and interactive learning media in teaching German for tenth-grade students, particularly on the theme Sich Vorstellen. Based on interviews with the German language teacher at SMAN 15 Surabaya, it was found that students still struggle to understand reading texts in German. This situation indicated the necessity of developing learning media that could support the improvement of students' reading skills. The aim of this study was to design and develop interactive learning media using Adobe Animate on the Sich Vorstellen topic, as well as to evaluate its feasibility as a learning tool. The research approach used was the Research and Development (R&D) method by adapting three stages from the Dick and Carey development model: analysis, design, and development. Data collection was carried out through validation sheets completed by subject matter experts and media experts. The results of the feasibility test show that the developed learning media received a score of 94% from the subject matter expert and 94.67% from the media expert. These results indicated that the interactive learning media based on Adobe Animate was highly feasible for supporting the reading skills of tenth-grade students in German language learning.

Keywords: Interactive Media, Adobe Animate, German Language Learning

Auszug

Diese Forschung wurde aufgrund des Bedarfs an innovativen und interaktiven Lernmedien für den Deutschunterricht in der zehnten Klasse durchgeführt, insbesondere zum Thema . Basierend auf Interviews mit der Deutschlehrkraft an der SMAN 15 Surabaya wurde festgestellt, dass die Schüler weiterhin Schwierigkeiten beim Verständnis deutschsprachiger Lesetexte haben. Diese Situation verdeutlichte die Notwendigkeit der Entwicklung von Lernmedien, die die Verbesserung der Lesekompetenz der Lernenden unterstützen konnten. Ziel dieser Studie war es, interaktive Lernmedien mit zum Thema zu entwerfen und zu entwickeln sowie deren Tauglichkeit als Lernmittel zu bewerten. Der angewandte Forschungsansatz war die Methode der Forschung und Entwicklung (Research and Development, R&D), wobei drei Phasen des Dick-und-Carey-Modells adaptiert wurden: Analyse, Entwurf und Entwicklung. Die Datenerhebung

erfolgte mittels Validierungsbögen, die von Fach- und Medienspezialisten ausgefüllt wurden. Die Ergebnisse der Validierung zeigen, dass die entwickelten Lernmedien eine Bewertung von 94 % durch den Fachgutachter und 94,67 % durch den Medienexperten erhielten. Diese Ergebnisse deuten darauf hin, dass das interaktive Lernmedium auf Basis von sehr gut geeignet ist, um die Lesefähigkeiten von Schülern der zehnten Klasse im Deutschunterricht zu fördern

Schlüsselwörter: Interaktive Medien, Sich Vorstellen, Adobe Animate, Deutschunterricht

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat seperti saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jerman. Bahasa Jerman merupakan salah satu bahasa asing yang diajarkan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia sebagai muatan lokal atau bahasa pilihan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jerman masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa serta kesulitan dalam memahami materi yang bersifat tekstual, seperti membaca dan memahami teks bacaan berbahasa Jerman. Kesulitan ini terutama terjadi pada siswa kelas X yang masih berada pada tahap awal pembelajaran dan pengenalan struktur dasar bahasa Jerman. Salah satu topik awal yang diajarkan dalam kurikulum bahasa Jerman tingkat dasar adalah , yakni memperkenalkan diri, yang merupakan bagian penting dari kompetensi komunikasi dasar dalam bahasa asing. Topik menjadi fundamental dalam pembelajaran bahasa Jerman karena mencakup kemampuan memperkenalkan identitas diri seperti nama, usia, asal, profesi, dan hobi, yang merupakan bentuk komunikasi dasar dalam interaksi sehari-hari.

Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menjadi solusi yang relevan dan potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jerman di sekolah. Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan adalah Adobe Animate, sebuah perangkat lunak berbasis animasi yang memungkinkan guru untuk mengembangkan materi ajar yang dinamis, visual, dan interaktif. Adobe Animate memungkinkan penyajian materi melalui animasi, suara, dan interaktivitas yang dapat merangsang perhatian dan motivasi belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran , penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami isi teks, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan membaca dan menyimak dalam bahasa Jerman secara lebih menyenangkan. Berdasarkan hasil

wawancara dengan guru bahasa Jerman di SMAN 15 Surabaya, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi bacaan dalam bahasa Jerman karena kurangnya pemahaman terhadap struktur kalimat dan kosakata yang digunakan. Selain itu, kurangnya media pendukung yang interaktif juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Materi yang disampaikan masih bersifat tekstual dan monoton, sehingga siswa cepat merasa bosan dan sulit fokus. Guru pun menyadari pentingnya penggunaan media yang lebih variatif dan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, khususnya dalam keterampilan membaca (*Lesen*) yang menjadi salah satu kompetensi dasar dalam kurikulum bahasa Jerman tingkat SMA.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate yang dirancang khusus untuk materi . Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*, yang memungkinkan peneliti untuk tidak hanya merancang dan membuat media, tetapi juga melakukan evaluasi terhadap kelayakan dan efektivitas media tersebut melalui proses validasi oleh para ahli. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada tahapan dalam model Dick and Carey, yakni analisis kebutuhan, perancangan, dan pengembangan.

Melalui pendekatan ini, diharapkan media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik dari segi materi, tampilan, maupun kemudahan penggunaan. Pemilihan model Dick and Carey dalam penelitian ini didasarkan pada keunggulannya dalam menyusun sistem pembelajaran secara sistematis dan menyeluruh, mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran hingga pengembangan dan evaluasi produk.

Dengan demikian, pengembangan media tidak hanya berorientasi pada estetika dan fungsi teknologi, tetapi juga mempertimbangkan tujuan instruksional dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan lembar validasi oleh ahli materi dan ahli media dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai kualitas isi dan tampilan media secara objektif sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari validasi tersebut akan menjadi

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Tema “Sich Vorstellen” untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas X

dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media agar lebih layak dan optimal digunakan oleh guru dan siswa. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah menengah atas, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Jerman. Lebih jauh lagi, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi peningkatan kemampuan membaca siswa kelas X, tetapi juga menjadi contoh dan inspirasi bagi guru serta pengembang pendidikan lainnya dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Penggunaan Adobe Animate sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa, memperdalam pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini memegang peran penting dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut kolaborasi antara teknologi, pedagogi, dan kreativitas dalam proses belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, yaitu suatu pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji tingkat keefektifan dari produk tersebut. Menurut Sugiyono (2013:407), pendekatan R&D tidak hanya fokus pada penciptaan produk baru, tetapi juga pada validasi dan evaluasi efektivitas produk tersebut agar dapat diterapkan secara lebih luas dalam konteks pendidikan. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari lima tahap utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model Dick and Carey yang memiliki struktur sistematis dan terintegrasi, namun dalam praktiknya, peneliti hanya mengadopsi tiga tahapan awal dari model ADDIE, yaitu tahap Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Development*). Tahap pertama, yaitu *Analysis*, bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa serta kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada materi .

Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis data dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert umum digunakan dalam penelitian untuk menilai skor atau nilai yang menggambarkan sikap, perilaku, pengetahuan, dan pandangan seseorang. Metode analisis ini biasanya menghitung rata-rata dari setiap pertanyaan yang akan digunakan untuk mendukung hasil penelitian. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisis dengan rumus berikut (Sugiyono, 2016:134):

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan rumus :

- P = Kelayakan
- $\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian
- $\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Setelah data berhasil dikumpulkan dan diolah, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data dengan membandingkannya terhadap kriteria kelayakan yang telah ditentukan.

Tabel 1 Pengukuran Skala Likert

Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
90-100	Sangat Layak, tidak perlu revisi
75-89	Layak, tidak perlu revisi
65-74	Cukup layak, perlu revisi
55-74	Kurang layak, perlu revisi
0-54	Tidak layak, revisi total

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan Adobe Animate dianggap layak untuk digunakan apabila memperoleh persentase kelayakan paling rendah 65%. Sementara itu, agar media dapat dinyatakan siap pakai tanpa perlu dilakukan revisi, minimal persentase kelayakan yang harus dicapai adalah sebesar 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari hasil angket validasi materi, diperoleh skor total sebesar 47 dari skor maksimal 50. Skor tersebut dikonversi ke dalam bentuk persentase melalui perhitungan $(47/50) \times 100\%$ sehingga diperoleh nilai kelayakan sebesar 94%. Berdasarkan acuan pada Tabel 5 Kriteria Kelayakan, nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate yang dikembangkan tergolong dalam kategori “sangat layak” karena telah melampaui ambang batas kelayakan minimal sebesar 65%.

Selanjutnya, hasil angket validasi media menunjukkan perolehan skor 71 dari total skor maksimum 75. Melalui perhitungan persentase, diperoleh nilai sebesar $(71/75) \times 100\% = 94,67\%$. Berdasarkan klasifikasi dalam Tabel 5 Kriteria Kelayakan, hasil ini juga menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Pembahasan ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari setiap tahapan dalam proses pengembangan yang telah dilakukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and*

Development (R&D), dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Proses pelaksanaannya mencakup tiga tahap utama, yaitu: (1) Tahap Analisis, (2) Tahap Desain, dan (3) Tahap Pengembangan.

1) **Analysis**

Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan belajar siswa kelas X di SMAN 15 Surabaya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Jerman dan pengalaman peneliti saat PLP. Ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya dalam aspek membaca, karena pengaruh pelafalan Bahasa Inggris dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi berupa media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Animate yang dapat mendukung pemahaman siswa dan menjadi terobosan baru dalam pengajaran Bahasa Jerman. Berdasarkan hasil analisis, materi *Sich Vorstellen* dipilih sebagai fokus pengembangan karena menjadi topik dasar yang masih sulit dipahami dan belum didukung media pembelajaran interaktif.

2) **Design**

Setelah menyelesaikan tahap analisis, langkah berikutnya adalah tahap perancangan. Tahapan ini dilakukan untuk menyiapkan seluruh elemen yang diperlukan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis dengan topik

a. **Menyusun Materi**

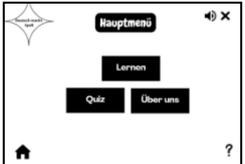
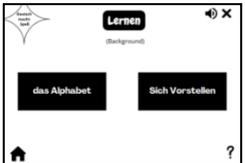
Setelah merumuskan tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah merancang materi dengan tema. Materi ini disusun dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran dan disesuaikan dengan materi ajar yang digunakan di sekolah. Penyesuaian ini dilakukan agar media pembelajaran interaktif bertema berbasis, yang ditujukan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas X, tetap selaras dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan terarah

b. **Penyusunan Storyboard**

Storyboard merupakan rancangan visual atau sketsa awal dari desain media yang disusun sebagai panduan dalam proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari penyusunan storyboard ini adalah untuk mempermudah tim pengembang dalam mewujudkan media sesuai dengan alur dan tampilan yang telah direncanakan.

Tabel 2 Storyboard Produk Pengembangan

Bagian	Gambar	Isi konten
Halaman Intro		1. Kalimat pembuka awal ketika membuka media "Herzlich Willkommen" 2. Terdapat tombol sound untuk on/off

		backsound, tombol silang untuk keluar dari aplikasi 3. Tombol "anfangen" untuk memulai
Tampilan Awal		Pada halaman tampilan awal berisi ajakan untuk memulai menggunakan materi dan terdapat nama materi "Jetzt lernen wir, "Sich Vorstellen"
Tampilan Menu Utama		Pada halaman Menu utama berisi 3 sub menu yaitu <i>Lernen</i> , <i>Quiz</i> dan <i>über uns</i> . Sub menu <i>lernen</i> berisi materi yang akan dipelajari yaitu <i>das Alphabet</i> dan <i>Sich Vorstellen</i> . <i>Quiz</i> berisi latihan soal dari materi yang telah dipelajari dan <i>über uns</i> berisi data diri pengembang media untuk memberikan kejelasan identitas dan menunjukkan HKI.
Menu Lernen		Pada menu <i>lernen</i> , berisi 2 sub materi yaitu <i>das Alphabet</i> dan materi utama yaitu <i>Sich Vorstellen</i>

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Tema “Sich Vorstellen” untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas X

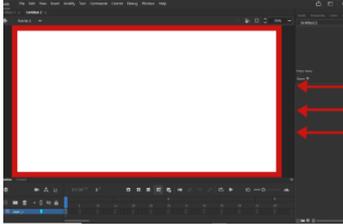
Tampilan Materi		<p>Pada tampilan materi <i>Sich Vorstellen</i>, berisi teks percakapan yang sumber materinya didapatkan dari buku <i>Deutsch Echt Einfach A.1.1</i></p>
Tampilan Kuis		<p>Pada halaman Kuis akan diberikan teks memperkenalkan diri yang mana teks tersebut bersumber dari buku <i>Deutsch Echt Einfach A.1.1</i> dan peserta didik diminta menemukan informasi yang diminta sesuai soal yang diberikan dari teks tersebut.</p>
Tampilan Profil Pengembang		<p>Halaman ini berisi identitas pengembang media pembelajaran, yang bertujuan untuk memberikan kejelasan identitas, menunjukkan hak kekayaan intelektual, serta sebagai bentuk transparansi dan akuntabilitas.</p>

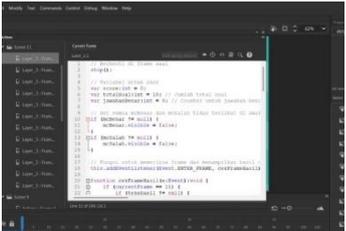
c. Proses Pembuatan Media

Langkah selanjutnya adalah menyusun berbagai komponen pembentuk media, yang meliputi materi, animasi dan gambar ke dalam media pembelajaran interaktif *Sich Vorstellen*. Penyusunan media ini dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak *Adobe Animate*, berdasarkan rancangan storyboard yang telah disusun sebelumnya. Desain latar belakang dan ilustrasi visual dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan diekspor dalam format (.png). Hasil desain yang dibuat melalui *Adobe Animate* disimpan dalam format file (.fla), kemudian dipublikasikan menjadi aplikasi dengan format file (.apk).

Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* yang telah selesai dikembangkan selanjutnya diunggah ke platform *Google Drive* yang telah disiapkan oleh peneliti, sehingga dapat diakses, diunduh, dan digunakan dengan mudah oleh peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran *Sich Vorstellen* dapat dioperasikan pada perangkat ponsel berbasis android secara optimal.

Tabel 3 Proses Pembuatan Media

Bagian	Keterangan
	<p>Diawali dengan membuat kanvas atau <i>Layout</i> baru (kotak merah). Langkah selanjutnya adalah melakukan proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan <i>Tools</i> atau alat yang ada pada media, seperti <i>Teks, Shape, Color</i> dan lain-lain.</p>
	<p>Proses edit halaman intro atau pembuka dengan membuat latar belakang. Membuat media</p>

	<p>dengan menggunakan action script 3.0 pada <i>Adobe Animate</i> agar media dapat dijalankan.</p>
	<p>Proses desain pada menu profil pengembang. Memberi gambar dan untuk memberikan kejelasan identitas, menunjukkan hak kekayaan intelektual.</p>
	<p>Tahap mendesain menu Latihan Soal (kotak merah). Memberikan gambar ilustrasi agar menarik dan teks bacaan agar peserta didik lebih banyak berlatih menemukan informasi pada teks. Memanfaatkan <i>tools</i> Teks, bentuk dan warna (kotak hijau)</p>
	<p>Tampilan proses pemrograman menggunakan ActionScript 3.0 mencakup pembuatan kode untuk mengaktifkan fungsi tombol, menjalankan audio, serta mengatur alur interaktif dalam latihan soal, seperti</p>

	<p>menentukan jawaban benar atau salah dan menampilkan hasil penilaian</p>
--	--

3) **Development**

Setelah semua tahapan perancangan media selesai dilakukan, proses dilanjutkan ke tahap pengembangan. Pada fase ini, media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* mulai diwujudkan dan dibentuk menjadi sebuah produk yang siap digunakan. Tahap pengembangan ini merupakan implementasi dari desain yang telah dirancang sebelumnya, dengan tujuan menghasilkan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

a. **Halaman Intro**



Gambar 1 Tampilan Halaman Intro

Halaman intro berfungsi sebagai tampilan pembuka sebelum pengguna masuk ke halaman utama program. Pada halaman ini terdapat kalimat sambutan "*Herzlich Willkommen*" yang berarti "*Selamat Datang*" dan tersedia tombol "*anfangen*" yang berarti "mulai".

b. **Tampilan Awal**

Tampilan awal merupakan antarmuka yang muncul sebelum pengguna diarahkan ke menu utama program. Pada halaman ini judul materi, yaitu *Sich Vorstellen*.



Gambar 2 Tampilan Awal

c. **Tampilan Menu Utama**

Menu utama merupakan tampilan inti dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pada halaman ini tersedia tiga menu utama yaitu: *Lernen*, *Quiz*, dan *Über Uns*. Menu *Lernen* berisi materi yang akan dipelajari yaitu materi das Alfabeta dan materi utama *Sich Vorstellen*.

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Tema “Sich Vorstellen” untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas X



Gambar 3 Tampilan Menu Utama

d. Menu Lernen

Menu *Lernen* berisi materi yang akan menjadi tujuan belajar pada media pembelajaran interaktif ini.



Gambar 4 Tampilan Menu Lernen

e. Halaman Materi das Alphabet

Pada halaman *das Alphabet*, disajikan materi pembelajaran mengenai alfabet dalam Bahasa Jerman, yang mencakup huruf-huruf dari A hingga Z, termasuk karakter khusus seperti *Umlaut* (ä, ö, ü), serta kombinasi vokal seperti *ei*, *eu*, dan *ie*.



Gambar 5 Tampilan Materi das Alphabet

f. Halaman Materi Sich Vorstellen

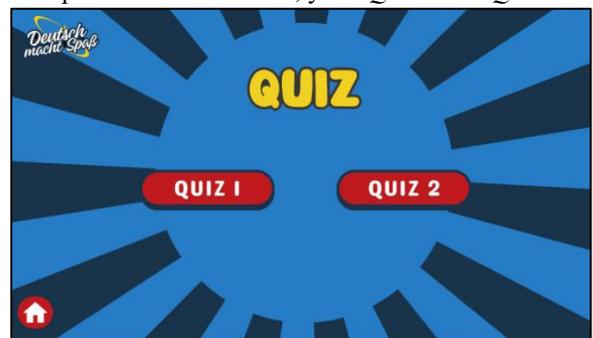
Halaman *Sich Vorstellen* berisi materi mengenai cara memperkenalkan diri dalam Bahasa Jerman. Materi disampaikan melalui contoh teks perkenalan diri yang dilengkapi dengan teks dan ilustrasi gambar.



Gambar 6 Tampilan Materi Sich Vorstellen

g. Halaman Menu Quiz

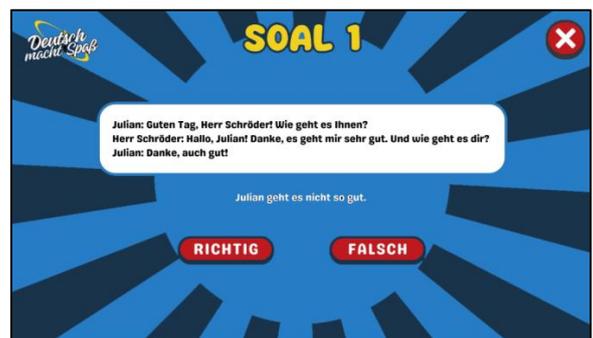
Halaman menu *quiz* menyajikan pilihan soal yang dapat dikerjakan oleh peserta didik sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Dalam halaman ini terdapat dua tombol utama, yaitu *Quiz 1* dan *Quiz 2*.



Gambar 7 Tampilan Menu Quiz

h. Halaman Isi Quiz

Halaman ini menyajikan latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi *Sich Vorstellen* dalam Bahasa Jerman. Tersedia tombol *Haus* yang dapat digunakan untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 8 Tampilan Halaman Quiz

i. Halaman Result

Halaman hasil menampilkan skor dari kuis yang telah diselesaikan oleh peserta didik.



Gambar 9 Tampilan Halaman Result

j. Halaman Profil

Halaman *Über Uns* menyajikan informasi mengenai pengembang media pembelajaran interaktif ini.



Gambar 10 Tampilan Halaman Über Uns

k. Logo Aplikasi

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini juga diberikannya logo yang berfungsi sebagai identitas visual yang merepresentasikan pengembang



Gambar 11 Logo Aplikasi

1. Validasi Ahli Materi

Proses validasi materi difokuskan pada evaluasi kesesuaian isi dalam media pembelajaran dengan topik. Validasi dilakukan oleh Ibu Sekunda Endah Kaloka, S.Pd., selaku guru Bahasa Jerman di SMA Negeri 15 Surabaya.

Tabel 4 Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran: 1. Mampu memahami					√

	ungkapan-ungkapan komunikatif tentang <i>Sich Vorstellen</i> 2. Mampu mengetahui macam-macam jenis memperkenalkan diri dalam Bahasa Jerman 3. Mampu mengidentifikasi informasi pada teks tulis tentang <i>Sich Vorstellen</i>					
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum merdeka belajar				√	
3	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi <i>Sich Vorstellen</i>					√
4	Materi <i>Sich Vorstellen</i> tersampaikan secara menarik					√
5	Kesesuaian pertanyaan-pertanyaan pada permainan dengan tujuan pembelajaran					√
6	Kesesuaian kosakata yang digunakan setara dengan bahasa Jerman tingkat A1					√
7	Kemutakhiran rujukan yang digunakan					√
8	Bahasa yang digunakan setara dengan standart A1 bahasa Jerman tingkat A1					√
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					√
10	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>				√	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, media pembelajaran memperoleh skor sebesar 94% dari

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Tema “Sich Vorstellen” untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas X

penilaian ahli materi. Persentase tersebut menandakan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak digunakan tanpa perlu dilakukan revisi.

2. Validasi Ahli Media

Evaluasi dilakukan oleh seorang ahli media melalui lembar validasi yang memuat indikator-indikator terkait aspek teknis dan visual. Proses ini divalidasi oleh Dosen Desain Komunasi Visual UNESA Bapak Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.

Tabel 5 Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan desain media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>					√
2	Kesesuaian pemilihan warna pada media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>				√	
3	Kesesuaian gambar yang dipilih pada media pembelajaran dengan materi					√
4	Kejelasan gambar yang digunakan pada media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>					√
5	Kesesuaian ukuran gambar yang proposional pada media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>					√
6	Ketepatan ukuran media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>					√
7	Kesesuaian pengemasan desain media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>					√
8	Kejelasan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>					√
9	Kejelasan tulisan yang digunakan pada media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>					√
10	Kesesuaian pemilihan jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran				√	

	Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>					
11	Konsistensi penggunaan jenis huruf pada media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>					√
12	Kemudahan penggunaan media permainan pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i>					√
13	Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i> memiliki ketahanan dan keawetan				√	
14	Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i> mudah disimpan				√	
15	Media pembelajaran Interaktif berbasis <i>Adobe Animate</i> mudah dibawa					√

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$P = 94,67\%$$

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh persentase kelayakan sebesar 94,67%, yang mengindikasikan bahwa media berada pada kategori layak digunakan namun perlu melakukan revisi sesuai arahan.

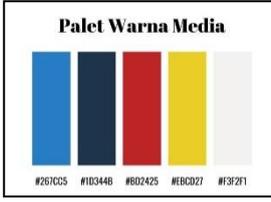
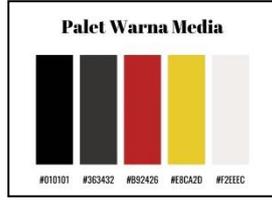
4) Proses Revisi

Berdasarkan data yang ditampilkan pada diperoleh masukan dan saran dari validator ahli, baik dari sisi materi maupun media. Revisi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan tema *Sich Vorstellen* untuk keterampilan membaca peserta didik kelas X dilakukan sebagai bentuk penyempurnaan agar produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang lebih optimal. Salah satu saran yang diberikan oleh ahli media adalah penyesuaian warna latar belakang tampilan media agar lebih sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Jerman. Validator merekomendasikan penggunaan warna-warna yang merepresentasikan bendera negara Jerman, yaitu hitam, merah, dan kuning, untuk menggantikan latar biru sebelumnya. Proses perubahan ini dilakukan dengan mengakses pengaturan latar (background canvas) pada perangkat lunak *Adobe Animate*, kemudian mengatur ulang warna melalui tab "Color". Seluruh elemen tampilan media kemudian disesuaikan dengan warna yang direkomendasikan

tersebut, sebagai bentuk tindak lanjut atas masukan dari ahli media.

Berikut adalah tampilan sebelum dan sesudah perubahan revisi warna latar belakang :

Tabel 6 Perubahan Sebelum dan Sesudah Revisi

Sebelum	Sesudah
	
	
	
	

Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada proses penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate* dengan tema *Sich Vorstellen* ini, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian yang dialami oleh peneliti. Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, antara lain :

1. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya dapat dijalankan pada perangkat dengan sistem operasi Android. Media ini belum mendukung penggunaan pada perangkat dengan sistem operasi lain seperti iOS atau Windows.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan masih untuk penggunaan secara luring (offline), sehingga belum dapat diakses secara daring (online) atau terintegrasi dengan platform pembelajaran digital berbasis internet.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Animate* dengan topik *Sich*

Vorstellen untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas X, dapat disimpulkan beberapa poin berikut:

1. Proses pengembangan media ini mengikuti tahapan dari model Dick and Carey, yang mencakup 3 tahapan utama yaitu tahap analisis, perancangan, serta pengembangan. Ketiga tahap tersebut dilaksanakan secara sistematis dan terorganisir yang dibuktikan dengan telah dilakukannya penelitian sesuai tahapan yang telah dijabarkan pada bab 4 bagian pembahasan. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan tahapan agar memastikan hasil pengembangan media optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Berdasarkan proses validasi yang telah dilakukan, diperoleh hasil penilaian dari kedua validator, yakni ahli materi dan ahli media. Penilaian terhadap aspek isi atau materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 94%, yang termasuk dalam kategori "sangat layak" serta tidak memerlukan revisi. Sementara itu, pada aspek media, diperoleh persentase kelayakan sebesar 94,67%, yang juga berada dalam kategori "sangat layak", meskipun disertai dengan beberapa saran perbaikan dari validator media. Penentuan kategori kelayakan ini merujuk pada teknik analisis data yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016: 134–137).

Saran

Berdasarkan temuan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Adobe Animate* pada topik *Sich Vorstellen* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas X, berikut beberapa rekomendasi yang dapat disarankan:

1. Media ini disarankan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Jerman di kelas X, khususnya pada tema *Sich Vorstellen*, sebagai upaya menghadirkan variasi pembelajaran melalui pemanfaatan media yang kreatif dan menarik.
2. Dikembangkan dalam penelitian dengan menggunakan materi yang berbeda. Penggunaan media interaktif berbasis *Adobe Animate* ini juga dapat menjadi referensi atau contoh dalam proses perancangan media pembelajaran lain yang menyesuaikan dengan tema atau materi pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Afra, Y., Sinaga, P. Y. N., Pakpahan, S. N., Marbun, L., Mahmuddin, A., & Sitorus, M, T. (2010). Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif. 8(5), 92–98.
- Arfianti, R., Susatyo, E. B., & Prasetya, A. T. (2023). Desain Media Pembelajaran Fun Colloid berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Tema “Sich Vorstellen” untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas X

- Koloid. Chemistry in ..., 12(1), 76–83. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/61546%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/61546/24103>
- Arsyad A. (1997). Media Pembelajaran. 23–35.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086–1097. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2170>
- Aziz, M. R., & Marsofiyati. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Materi Ipa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1206, 257–274.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. Laksita Indonesia, 3.
- Daffa, M., Sasongko, A., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran “Our Body” Menggunakan Adobe Animate Cc Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Bagianbagian Tubuh Kelas V Sekolah Dasar. 11, 2367–2377.
- Dhanil, M., & Mufit, F. (2021). Design and Validity of Interactive Multimedia Based on Cognitive Conflict Using Adobe Animate CC on the Concept of Circular Motion. *Physics Education Research Journal*, <https://doi.org/10.21580/perj.2023.5.1.12773>
- Dick, W., Carey, L. and Carey, J. (2009) The systematic design of instruction. 7th Edition, Pearson Higher Education Inc., Upper Saddle River, NJ, USA
- Krumm, Hans-Jurgen/Fandrych, Christan/Hufetsen, Brita/Riemer, Cleudia .2010: Deutsch als Fremd- und Zweitsprache, Ein internationales Handbuch. Band 1. Berti/New York: De Gruyter.
- Lestari, T. A., Handayani, B. S., & Suyantri, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Untuk Siswa SMA Kelas X di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2012–2018. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1641>
- Margono, S. 2010. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peters W. 2007. The Teaching of Reading German – A Linguistic Approach. *Language Learning*, 6(3-4), 134-146.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Saputro, Ardy. (2021). Panduan Praktis Membuat Mini Games Menggunakan Adobe Animate CC. Yogyakarta : Andi Publisher.
- Sudaryanto, S., & Widodo, P. (2020). Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) dan Implikasinya bagi Buku Ajar BIPA. *Jurnal Idiomatik: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 80–87. <https://doi.org/10.46918/idiomatik.v3i2.777>
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Lampungnese Etnomatematics.
- Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Aktivitas Media Nyata Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.8659>