

Elvi Nurmalizah 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate Untuk Keterampilan Membaca Materi Teks Eksplanasi Kelas VIII SMPN 1 Kamal*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Ahmad Jami'ul Amil, S.Pd, M.Pd.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya media pembelajaran interaktif, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *Adobe Animate* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kelas VIII SMPN 1 Kamal. 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 bentuk media pembelajaran berbasis *Adobe Animate* dan (2) menganalisis hasil kelayakan produk yang telah dikembangkan agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SMP. 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. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah hasil wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian berupa media pembelajaran multimedia interaktif menunjukkan bahwa media berbasis *Adobe Animate* untuk pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi kelas VIII SMPN 1 Kamal mendapat kategori sangat valid dari sisi materi, bahasa, media, dan kelayakan pengguna. Perolehan kelayakan yang ditinjau materi sebesar 75% pada kelayakan pertama dan 91% pada kelayakan kedua. Perolehan kelayakan bahasa sebesar 78% pada kelayakan pertama dan 94% pada kelayakan kedua. Perolehan kelayakan media sebesar 95% dan 95% pada kelayakan kedua. Sedangkan kelayakan pengguna terdapat dua aspek yaitu, (1) kelayakan ditinjau dari angket siswa yang

diperoleh kelompok kecil sebesar 70% dan 90% pada kelompok besar, dan (2) kelayakan ditinjau dari nilai siswa diatas KKM yang diperoleh pada kelompok kecil sebesar 87,5% dan 100% pada kelompok besar.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Adobe Animate, Teks Eksplanasi.*

Elvi Nurmalizah 2021. Development of Adobe Animate-Based Interactive Multimedia Learning Media for Reading Explanatory Text Materials for Class VIII SMPN 1 Kamal. Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Supervisor : Ahmad Jami'ul Amil, S.Pd, M.Pd.

Abstract

This research is motivated by the lack of interactive learning media, especially in learning Indonesian explanatory text material. This study aims to develop interactive multimedia learning media based on Adobe Animate in Indonesian subjects with explanatory text material for class VIII SMPN 1 Kamal. 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 purpose of this (1) describe the development process and form of Adobe Animate based learning media and, (2) Analyze the results of the feasibility of products that have been developed so that they can be used as learning media in junior high schools. 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