

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS  
TEKS PROSEDUR BERBASIS *ADOBE ANIMATE CC 2018*  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 DEPOK SLEMAN  
TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Dian Anggoro Widiatmoko  
NPM. 17144800086**

**Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas PGRI Yogyakarta.  
Email: [dian.anggoro.widiatmoko@gmail.com](mailto:dian.anggoro.widiatmoko@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui pengembangan media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis *Adobe Animate CC 2018*; 2) mengetahui kualitas media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis *Adobe Animate CC 2018* berdasarkan penilaian ahli; 3) mengetahui daya tarik atau respon siswa terhadap media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis *Adobe Animate CC 2018* yang dikembangkan; dan 4) mengetahui efektivitas media pembelajaran menulis teks prosedur berbasis *Adobe Animate CC 2018*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Depok, Sleman, Yogyakarta 2018/2019. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A sebanyak 16 siswa. Prosedur pengembangan penelitian ini melalui tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon siswa, *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian ini berupa: 1) produk aplikasi berbasis *Adobe Animate CC 2018* sebagai pembelajaran menulis teks prosedur siswa kelas VII SMP; 2) kualitas media berdasarkan penilaian ahli media mendapat skor 46 dengan rata-rata 3,54 pada kualifikasi *sangat baik*, penilaian ahli materi mendapat skor 45 dengan rata-rata 3,75 pada kualifikasi *sangat baik*; 3) respon siswa terhadap media mendapat skor 509 dengan nilai persentase 79,5% pada kualifikasi *baik*; dan 4) hasil uji efektivitas media menunjukkan rata-rata 82,64 pada kualifikasi *sangat baik*.

Kata Kunci: Pengembangan, *Adobe Animate CC 2018*, Teks Prosedur

## **I. PENDAHULUAN**

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang

hidupnya (Arsyad, 2009: 1). Setiap warga negara Indonesia mempunyai kewajiban untuk belajar selama sembilan tahun, yaitu mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah

Menengah Pertama (SMP). Hamalik (via Kustandi, 2011: 7) mengemukakan bahwa setiap guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Peran media dalam menunjang proses belajar peserta didik sangatlah signifikan. Selain mempermudah guru dalam mengajar, media yang tepat dalam pembelajaran juga membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan. Dalam kurikulum 2013 peserta didik belajar secara autentik. Pada buku siswa kurikulum 2013 edisi revisi 2017, materi teks prosedur berisi langkah-langkah atau cara bermain angklung, cara membuat obat tradisional insomnia, cara melakukan gerakan tari tor-tor, dan cara mematikan komputer dengan benar. Semua itu berkaitan erat dengan kehidupan nyata. Untuk menjelaskan itu semua, dibutuhkan media yang interaktif dengan harapan peserta didik mudah mengamati dan memahami setiap langkah yang dilakukan.

Seiring perkembangan teknologi, media berbasis komputer dewasa ini lebih disukai oleh peserta didik. *Adobe* merupakan perusahaan *software* komputer yang fokus pada multimedia *creativity software* yang salah satu produknya adalah *Adobe Animate CC 2018*. Produk dari *Adobe* ini sebelumnya bernama *Adobe Flash* yang sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan. *Adobe Flash* sekarang berubah nama menjadi *Adobe Animate Creative Cloud 2018* atau lebih di kenal *Adobe Animate CC 2018*. Perubahan yang signifikan mulai dari tampilan sampai penambahan beberapa cara pintas

memungkinkan pengguna lebih maksimal dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif.

Adapun masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kualitas media berbasis *Adobe Animate CC 2018* sebagai media pembelajaran ketrampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Depok Sleman? (2) Bagaimana efektifitas media berbasis *Adobe Animate CC 2018* sebagai media pembelajaran ketrampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Depok Sleman?. Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui kualitas media berbasis *Adobe Animate CC 2018* sebagai media pembelajaran ketrampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Depok Sleman; (2) Untuk mengetahui efektifitas media berbasis *Adobe Animate CC 2018* sebagai media pembelajaran ketrampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Depok Sleman.

## II. KAJIAN TEORI

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 2008: 21). Salah satu manfaat menulis adalah memberi informasi yang jelas kepada para pembaca.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita menggunakan teks prosedur untuk memberikan petunjuk agar seseorang dapat melakukan suatu pekerjaan secara tepat (Kemendikbud, 2017: 82). Menurut Priyatni (2014: 87) teks prosedur adalah teks yang memberikan petunjuk atau menggunakan sesuatu dengan langkah-langkah yang urut. Ciri teks prosedur dari segi isinya ada tiga, yaitu: (a) panduan langkah-langkah yang harus dilakukan; (b) aturan atau batasan dalam hal bahan/kegiatan dalam melakukan kegiatan; (c) isi kegiatan yang dilakukan secara urut (kalau tidak urut disebut tips). Selain itu, dari segi isi, teks prosedur juga mempunyai ciri dari penggunaan bahasa, yaitu: (a) kalimat perintah karena pada teks prosedur pembaca berfokus untuk melakukan suatu kegiatan; (b) Selain kalimat perintah juga diberikan saran, dan larangan agar diperoleh hasil maksimal pada waktu menggunakan, membuat; (c) penggunaan kata dengan ukuran akurat ( $\frac{1}{4}$  tepung, 5 buah kunyit); (d) menggunakan kelompok kalimat dengan batasan yang jelas (rebus hingga menjadi bubur, lipat bagian ujung kanan sehingga membentuk segitiga sama kaki).

Animasi merupakan suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak (Puspitasari, 2011: 2). *Adobe Animate Creative Cloud 2018* atau lebih dikenal sebagai *Animate CC 2018* merupakan aplikasi multimedia yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. *Adobe Animate CC 2018* adalah aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk membuat animasi dan disusun sedemikian rupa sehingga

menjadi media pembelajaran. Kegiatan belajar akan berjalan baik jika siswa tertarik pada materi yang diajarkan. Oleh karena itu, tampilan yang beragam serta kumpulan *tools* yang lengkap sangat membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran yang tentunya akan menarik perhatian siswa. Seperti yang disebut *Adobe* dalam halaman resminya pada bulan Oktober 2018, berbagai pembaruan memudahkan pengguna dalam berkreasi beserta fitur pendukungnya.

### III. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Tegeh, dkk (2014: 4-5) penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Sugiyono (2014: 297) mengemukakan bahwa metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *Adobe Animate CC 2018*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *ADDIE*. *ADDIE* merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh, 2014: 41). Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan

urutan-urutan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Teknik pengumpulan data dengan metode angket dan tes evaluasi. Sugiyono (2014: 142) menyatakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain: 1) angket ahli materi; 2) angket ahli media; 3) angket respon siswa. Tes evaluasi yang digunakan berada di dalam media berbasis *Adobe Animate CC 2018* yang berupa soal pilihan ganda, jawaban singkat dan perintah membuat teks prosedur.

## V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media berbasis *Adobe Animate CC 2018* sebagai pembelajaran ketrampilan menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Depok Sleman tahun ajaran 2018/2019. Diketahui skor rata-rata dari angket ahli media adalah 3,54. Apabila rata-rata tersebut dikonvensikan berdasarkan penilaian yang digunakan, skor 46 berada pada interval 3,25 – 4,00. Berdasarkan konversi interval skor rata-rata kualitas media yang digunakan mendapat nilai dengan kriteria Sangat

Baik (SB). Skor rata-rata dari angket ahli materi adalah 3,75. Apabila rata-rata tersebut dikonvensikan berdasarkan penilaian yang digunakan, skor 45 berada pada interval 3,25 – 4,00. Berdasarkan konversi interval skor rata-rata kualitas media mendapat nilai dengan kriteria Sangat Baik (SB). Selanjutnya adalah skor rata-rata dari angket respon siswa yang menunjukkan skor 7,50. Berdasarkan persentase pada rentang skor 75%-85%, maka respon siswa terhadap media berbasis *Adobe Animate CC 2018* sebagai media pembelajaran ketrampilan menulis teks prosedur memiliki kriteria baik.

### A. Pembahasan Hasil Penelitian

Diketahui rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada *pre-test* dan *post-test* mengalami kenaikan, yaitu dari 69,15 menjadi 84,33 dengan jumlah siswa 16 orang. Data ketuntasan siswa juga mengalami kenaikan dari 56,25 % pada *pre-test* dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 9 orang. Sedangkan pada *post-test* mengalami kenaikan menjadi 87,50% dengan data siswa yang tuntas sebanyak 14 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang.

Dari hasil perhitungan uji-t dapat kita lihat bahwa  $t_{hitung}$  adalah 7,831. Pada t tabel dengan derajat kebebasan (n-1) 15 dan taraf signifikan 1% adalah 2,947. Berarti t hitung lebih besar dari t tabel ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes sebelum menggunakan media pembelajaran

berbasis *Adobe Animate CC 2018* dan setelahnya, serta memiliki taraf signifikansi 0,000 ( $0,00 < 0,05$ ) maka dapat peneliti simpulkan bahwa media berbasis *Adobe Animate CC 2018* yang digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks prosedur *efektif*.

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, maka hasil dari penelitian pengembangan ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Pengembangan media pembelajaran teks prosedur berbasis *Adobe Animate CC 2018* apabila ditinjau dari penilaian ahli media memperoleh skor 46 dengan rata-rata 3,54 pada kriteria *sangat baik*. Apabila ditinjau dari penilaian ahli materi memperoleh skor 45 dengan rata-rata 3,75 pada kriteria *sangat baik*. Respon siswa terhadap media pembelajaran teks prosedur berbasis *Adobe Animate CC 2018* berdasarkan angket yang dianalisis memperoleh skor 509 dengan nilai persentase 79,5%. Berdasarkan persentase pada rentang skor 75%-85%, maka respon siswa terhadap media berbasis *Adobe Animate CC 2018* sebagai media pembelajaran menulis teks prosedur memiliki kriteria *baik*.

Efektivitas media pembelajaran teks prosedur berbasis *Adobe Animate CC 2018* berdasarkan hasil uji T, rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada *pre-test* dan *post-test* mengalami kenaikan, yaitu dari 69,15 menjadi 84,33 dengan jumlah siswa 16 orang. Dapat kita lihat bahwa  $t_{hitung}$  adalah 7,831. Pada  $t$

tabel dengan derajat kebebasan 15 dan taraf signifikan 1% adalah 2,947. Berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka dapat dikatakan signifikan. Data ketuntasan siswa juga mengalami kenaikan dari 56,25% pada *pre-test* menjadi 87,50% pada *post-test*. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media berbasis *Adobe Animate CC 2018* sebagai media pembelajaran menulis teks prosedur pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Depok Sleman *efektif*.

Saran Bagi pendidik, media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC 2018* yang telah dikembangkan oleh peneliti ini, dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan efektif khususnya pada materi pembelajaran teks prosedur atau materi lainnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya dapat melakukan pengembangan media berbasis *Adobe Animate CC 2018* selain pada pembelajaran menulis teks prosedur, agar media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC 2018* benar-benar efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia (edisi Revisi)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Puspitasari, Heni A. 2011. *Animasi Grafis dengan Adobe Flash Pro CS5 Tingkat Lanjut*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H.Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Ketrampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.