

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Yang Relevan**

Sejumlah penelitian telah dilakukan terkait dampak pengembangan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Adobe Animate dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas XI di SMK. Hasil-hasil penelitian tersebut memberikan pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan penguasaan materi oleh siswa. Selain itu, studi-studi relevan menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Temuan-temuan sebelumnya menjadi landasan penting dalam merancang media pembelajaran yang lebih inovatif dan selaras dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat hasil-hasil yang telah ada serta memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran Berbantu digital yang lebih efektif dan adaptif.

- 1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizky Ramadani. (2023) yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Adobe Animate CC Terhadap Hasil Praktik Penataan Alat Hidang SMK Negeri 1 Beringin*”.**

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizky Ramadani dari Universitas Negeri Medan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi sebagai sarana untuk media pembelajaran. Aplikasi yang dipakai dalam pembelajaran adalah *Adobe Animate*, yang berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaan antara penelitian Muhammad Rizki Ramadani

dengan penelitian ini terdapat pada hasil pembelajaran siswa, di mana penelitian oleh Muhammad Rizky Ramadani berfokus pada hasil praktik siswa penataan alat hidang, sedangkan penelitian ini pada hasil ketrampilan menulis materi teks berita. Perbedaan lainnya adalah pada objek penelitian; penelitian oleh Muhammad Rizki Ramadani hanya pada pengaruh penggunaan aplikasi *adobe animate* , sementara penelitian ini objeknya pada media pembelajaran bentuk buku digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi *adobe animate*.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizki Ramadhani (2023) menunjukkan bahwa:

Tingkat kecenderungan hasil praktik siswa yang menggunakan media Adobe Animate CC mencapai 62,5%, yang termasuk dalam kategori sangat kompeten. Sementara itu, siswa yang menggunakan media PowerPoint menunjukkan tingkat kecenderungan sebesar 65,4%, yang dikategorikan sebagai kompeten. Berdasarkan hasil uji-t, ditemukan adanya pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media Adobe Animate CC terhadap hasil praktik siswa, dengan nilai thitung sebesar 4,87 lebih besar dari ttabel sebesar 1,68 pada taraf signifikansi 5%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Adobe Animate CC memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran praktik, khususnya dalam penataan alat hidang. Media ini terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan efektif, serta memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi secara lebih optimal. Oleh karena itu, Adobe Animate CC dinilai layak dan berpotensi untuk diterapkan dalam berbagai jenis materi pembelajaran lainnya.

**2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Adhaeni,dkk. (2024) yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Animate CC untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik pada Materi Suhu dan Kalor*”**

Kesamaan penelitian yang dilakukan oleh Nur Adhaeni, dkk dari Universitas Makasar dengan penelitian ini adalah pada penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran. Aplikasi *Adobe Animate* digunakan dalam kedua penelitian ini untuk meningkatkan belajar siswa. Namun, perbedaan utama terdapat pada materi yang diajarkan; Penelitian yang dilakukan oleh Nur Adhaeni, dkk. (2024) berfokus pada materi suhu dan kalor, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada materi teks berita. Studi relevan tersebut mengungkapkan dua temuan utama: (1) Penggunaan media pembelajaran Berbantu aplikasi Adobe Animate diterapkan melalui pendekatan siklus pembelajaran, yang mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta evaluasi atau refleksi pada setiap siklus. Proses pembelajaran tersebut menggunakan model *discovery learning*. (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguasaan konsep peserta didik kelas VII.J SMP Negeri 22 Makassar mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif Adobe Animate CC. Hal ini terlihat dari persentase ketuntasan penguasaan konsep yang meningkat dari 24,32% pada tahap pra-siklus, menjadi 54,05% pada siklus I, dan mencapai 83,78% pada siklus II. Selain itu, terjadi peningkatan rata-rata nilai peserta didik, dari 67,03 pada pra-siklus, menjadi 78,32 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 82,03 pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Adobe Animate CC dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga secara efektif mendorong peningkatan penguasaan konsep peserta didik.

## **B. Deskripsi Konseptual**

Deskripsi konseptual merupakan komponen penting dalam laporan penelitian yang memuat pemaparan teori-teori yang relevan dengan tema serta variabel penelitian, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Dalam konteks penelitian ini, deskripsi konseptual mencakup kajian mengenai media pembelajaran berupa buku digital Berbantu Android yang dikembangkan menggunakan aplikasi Adobe Animate, yang diterapkan pada materi teks berita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas XI SMK. Adapun uraian lengkap mengenai masing-masing aspek dalam deskripsi konseptual akan dijelaskan pada bagian berikut.

### **1. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah bentuk jamak dari kata medium, yang secara etimologis berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti "di tengah", "perantara", atau "penghubung". Dalam konteks komunikasi, media dipahami sebagai sarana atau wahana yang berfungsi untuk memfasilitasi proses pengiriman informasi dari seorang komunikator (pengirim pesan) kepada komunikan (penerima pesan). Demikian pula, dalam bahasa Arab, istilah "media" memiliki padanan kata *wasail*, yang mengacu pada alat atau perantara yang menyampaikan pesan antar pihak. Dalam kerangka komunikasi edukatif, media berperan sebagai instrumen penting dalam mentransmisikan ide, konsep, atau informasi dari satu individu ke individu lainnya secara tidak langsung.

Fungsi media dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga sebagai alat bantu pedagogis yang memungkinkan guru menyampaikan materi ajar secara sistematis dan efektif kepada seluruh peserta

didik. Secara konseptual, media mencakup individu, objek, atau peristiwa yang mampu menciptakan kondisi yang kondusif bagi terjadinya proses belajar, Secara khusus, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Guru, buku ajar, serta lingkungan pendidikan dapat diklasifikasikan sebagai bentuk media pembelajaran. Dalam praktiknya, media dalam proses belajar mengajar umumnya mengacu pada perangkat grafis, fotografis, maupun elektronik yang digunakan untuk merekam, mengolah, serta menyajikan kembali informasi dalam bentuk visual maupun verbal guna memfasilitasi pemahaman siswa.

Pemanfaatan media pendidikan secara strategis dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengelola interaksi antara komponen utama dalam proses pembelajaran, terdapat dua unsur utama yang saling berkaitan, yaitu peserta didik dan materi ajar. Pemanfaatan media pembelajaran berperan sebagai jembatan untuk menghubungkan keduanya secara lebih efektif. memungkinkan guru menggunakan alat bantu yang lebih efektif, dibandingkan jika siswa hanya mendengarkan penjelasan guru semata. Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:4) Media pembelajaran sebuah software dan hardware yang digunakan untuk penyampaian materi ajar dari sumber belajar pada peserta didik yang akan merangsang peserta didik dan dilakukan didalam maupun diluar kelas. Media adalah alat yang berperan strategis dalam pendidikan dan memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan jalannya proses pembelajaran di dalam kelas, karena kehadirannya secara langsung mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup dan dinamis bagi peserta didik.. Menurut Uno & Lamatenggo (2010:122) media dalam pembelajaran merupakan sebuah bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik.

Pentingnya media pembelajaran di sekolah berkaitan dengan rendahnya partisipasi siswa dan kualitas hasil belajar. Untuk itu, diperlukan perhatian maksimal dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga mutu pembelajaran dapat meningkat dan kualitas hasil belajar menjadi lebih baik. Upaya tersebut dapat dilakukan secara sistematis melalui penerapan teknologi dan media pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, komitmen guru untuk mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran dalam kelas menjadi hal yang sangat diperlukan. Menurut Sanjaya (2011:208-210) fungsi dan peran media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar.

Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung bagi guru dalam kegiatan mengajar, dengan tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami serta menyerap materi pelajaran, memahami materi selama kegiatan belajar. Media pada dasarnya alat yang dapat dipahami sebagai perangkat yang berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Dengan adanya media pembelajaran, interaksi dalam proses belajar menjadi lebih hidup, sehingga mampu menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Hal ini pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Menurut Akbar (2013: 119) manfaat dalam media yaitu: (1)

memperjelas penyajian pesan dan sebuah informasi; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian sebuah anak sehingga akan menimbulkan belajar siswa yang sangat efektif dan dapat berinteraksi secara langsung; (3) mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; dan (4) dapat memberikan sebuah kesamaan pengalaman belajar pada peserta didik. Sedangkan Menurut Sumiharsono & Hasanah (2017: 15-16) ada beberapa tahapan manfaat dari pengguna media pembelajaran yaitu : a) membuat sebuah konsep-konsep abstrak. Konsep-konsep ini yang yang memiliki sifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik. Menghadirkan sebuah objek-objek yang berbahaya. Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Misalnya, ketika guru menjelaskan materi tentang hewan buas seperti harimau, penggunaan gambar atau tayangan televisi dapat membantu menyampaikan informasi secara lebih konkret dan menarik. Selain itu, media memungkinkan penyajian objek yang terlalu besar untuk dihadirkan secara langsung di kelas, seperti saat guru ingin memberikan gambaran visual terhadap suatu konsep atau materi yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Media juga mampu memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalu lambat melalui teknik visual seperti slow motion, sehingga membantu siswa memahami proses atau peristiwa tertentu dengan lebih jelas. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan interaktif.

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat memberikan dampak positif yang besar, baik bagi guru maupun peserta didik. Media tersebut berperan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mampu meningkatkan

motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Sebagai alat bantu atau sarana pendukung, media ini mempermudah proses penyampaian informasi kepada siswa sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih cepat dan mudah. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran yang interaktif, seperti platform digital, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan menjadikan proses belajar lebih menarik serta efektif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media interaktif yang memanfaatkan aplikasi Adobe Animate dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep, mulai dari penguasaan kosakata, pemahaman tata bahasa, hingga analisis teks. Penelitian oleh Raharjo (2020) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media interaktif memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan mereka yang belajar dengan metode konvensional. Media interaktif membantu dalam menyederhanakan materi yang kompleks dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

Media pembelajaran Berbantu Android menawarkan berbagai platform yang memungkinkan guru merancang aktivitas belajar secara kreatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia. Contohnya mencakup materi ajar, uji kompetensi, video pembelajaran, hingga game edukatif. Dengan memanfaatkan aplikasi digital, media ini juga menyediakan fitur umpan balik langsung, yang membantu siswa memahami sejauh mana mereka menguasai materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, yang mendorong siswa mengembangkan pemahaman melalui refleksi dan evaluasi diri.

## **b. Media Sebagai Sumber Belajar**

Pengajaran dan pembelajaran melibatkan transmisi banyak nilai yang diasimilasi oleh setiap murid. Nilai-nilai ini tidak melekat, melainkan berasal dari beberapa sumber. Sumber daya pendidikan yang autentik dapat ditemukan di beberapa lokasi. Djamarah mengategorikan sumber daya pembelajaran menjadi lima kelompok yang berbeda: individu, literatur, media massa, lingkungan alam, dan media pembelajaran. Sumber pembelajaran mencakup sumber daya apa pun yang berfungsi sebagai gudang bahan ajar atau berfungsi sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan. Dalam perspektif ini, media pembelajaran dipandang sebagai salah satu sumber belajar yang berperan penting dalam membantu guru meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Beragam bentuk dan jenis media pendidikan yang dimanfaatkan oleh guru berfungsi sebagai wadah pengetahuan yang dapat diakses oleh siswa. Melalui penggunaan media, guru dapat memperkuat penyampaian materi dengan menyajikan objek secara langsung di hadapan siswa, sehingga penjelasan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Jika ini tidak dapat dicapai, instruktur memiliki pilihan untuk membuat representasi visual dari item tersebut sebagai sumber daya pendidikan.

Pemanfaatan media dalam proses pendidikan memiliki manfaat berikut:

- a. Media memiliki kemampuan untuk melampaui batasan pengalaman yang mungkin dialami oleh peserta didik, baik siswa maupun mahasiswa, memiliki pengalaman yang berbeda-beda sebagai akibat dari latar belakang kehidupan keluarga dan lingkungan sosial tempat mereka berada, yang secara signifikan membentuk sifat pengalaman mereka.

- b. Media dapat melampaui batasan ruang kelas. Siswa, termasuk mahasiswa, sering menghadapi tantangan dalam mengalami fenomena tertentu secara langsung. Media pembelajaran dapat membantu mengatasi kendala dalam kelas, seperti menyajikan objek yang ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil, serta memperlihatkan gerakan yang berlangsung terlalu cepat atau terlalu lambat untuk diamati secara langsung.
- c. Media memfasilitasi keterlibatan langsung antara siswa dan lingkungan mereka. Mereka dapat menularkan gejala fisik dan sosial.
- d. Media menumbuhkan homogenitas dalam persepsi. Pengamatan siswa mungkin difokuskan pada aspek-aspek penting yang selaras dengan tujuan yang diinginkan.
- e. Media memiliki kemampuan untuk menyampaikan ide-ide dasar yang akurat, nyata, dan praktis. Pemanfaatan berbagai bentuk media, termasuk foto, film, model, grafik, dan lainnya, dapat secara efektif menyampaikan gagasan dasar yang akurat.
- f. Media memiliki kemampuan untuk merangsang dan menghasilkan keinginan dan minat baru. Melalui pemanfaatan media, jangkauan pengalaman anak-anak meluas, persepsi mereka menjadi lebih tajam, dan pemahaman mereka terhadap konsep menjadi lebih komprehensif, yang mengarah pada munculnya keinginan dan minat baru untuk belajar secara terus-menerus.
- g. Media memiliki kemampuan untuk menginspirasi dan mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Menampilkan gambar di papan pengumuman, memutar film, dan mendengarkan program audio dapat memunculkan isyarat khusus yang menumbuhkan keinginan untuk belajar.

- h. Media memiliki kemampuan untuk mengubah pengalaman nyata menjadi tidak nyata, sehingga memainkan peran penting. Sebuah film yang menggambarkan objek atau peristiwa yang tidak terlihat memiliki potensi untuk menawarkan kepada siswa representasi nyata dari bentuk, dimensi, dan posisinya.

Lebih jauh, hal itu juga dapat menghasilkan asumsi yang luas tentang pentingnya kepercayaan suatu budaya dan aspek-aspek terkait lainnya. (Asnawir, Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan prinsip-prinsip dasar yang mengatur penggunaannya, yang meliputi:

- a. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dipahami sebagai bagian integral dari keseluruhan sistem pembelajaran, bukan hanya sebagai perangkat pendukung semata. digunakan secara sporadis dan hanya bila diperlukan.
- b. Media pembelajaran sebaiknya diposisikan sebagai sarana pendukung yang berperan dalam mengatasi berbagai hambatan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Guru hendaknya memiliki pemahaman dan kemahiran yang menyeluruh dalam teknik media pembelajaran yang digunakannya.
- d. Pendidik hendaknya menilai manfaat dan kekurangan penggunaan media pembelajaran.
- e. Pemanfaatan media pembelajaran hendaknya terstruktur secara metodis, bukan digunakan secara asal-asalan.
- f. Jika suatu mata pelajaran mengharuskan penggunaan berbagai bentuk media, guru dapat menggunakan berbagai media tersebut untuk meningkatkan proses

belajar mengajar, serta untuk melibatkan dan memotivasi siswa dalam pembelajarannya. (Asnawir & Bsyiruddin Usman, Media Pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Press, 2002).

Perspektif lain berpendapat bahwa menggabungkan media ke dalam proses pembelajaran menawarkan manfaat nyata berikut:

- a. Media dapat melampaui batasan pengetahuan pengalaman siswa.
- b. Media memiliki kemampuan untuk melampaui keterbatasan ruang kelas fisik.
- c. Media memfasilitasi pertukaran informasi dan keterlibatan antara siswa dan lingkungannya.
- d. Media menstandarisasi pengamatan.
- e. Media memiliki kemampuan untuk menyampaikan ide-ide mendasar yang akurat, nyata, dan autentik.
- f. Media memiliki kemampuan untuk merangsang dan menghasilkan kebutuhan dan minat baru.
- g. Media memiliki kemampuan untuk menyalakan motivasi dan mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.
- h. Media memiliki kemampuan untuk memfasilitasi transisi yang komprehensif dari konsep yang nyata ke konsep yang lebih konseptual.

Berbagai keuntungan media pembelajaran dapat dicapai secara efektif asalkan pemanfaatan media selaras dengan materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, dalam skenario ini, strategi yang cermat sangat penting untuk memilih dan menggunakan sumber daya pendidikan. Asnawir, Basyirudin Usman, dan Media Pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) Klasifikasi Media Pembelajaran Komunikasi Massa Masuknya berbagai pengaruh, seperti teori/konsep baru dan

teknologi, telah menyebabkan berkembang dan munculnya berbagai jenis dan bentuk media pembelajaran yang masing-masing memiliki kualitas dan kapasitas yang berbeda. Setelah itu, muncul berbagai upaya untuk mengkategorikan atau menyusun media, sehingga muncullah taksonomi media pembelajaran. Berbagai pakar telah berupaya untuk mengklasifikasikan media menurut taksonomi. Rudy Bretz, sebagaimana ditegaskan Sadiman, mengkategorikan media menurut komponen utamanya, yaitu suara, visual, dan gerak. Buku "Metode Pembelajaran" karya Sumiati dan Azra diterbitkan pada tahun 2008 oleh CV Wacana Prima di Bandung. Lebih lanjut, Bretz juga membedakan antara media siaran (telekomunikasi) dan media rekaman. Menurut taksonomi Bretz, media diklasifikasikan ke dalam delapan kategori. Kategori media meliputi:

- a. media audio visual dinamis,
- b. media audio visual statis,
- c. media audio saja,
- d. media visual dinamis,
- e. media visual statis,
- f. media dinamis parsial,
- g. media audio saja, dan
- h. media cetak.

5 Media pembelajaran berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, memanfaatkan teknologi itu sendiri. Buku "Metode Pembelajaran" karya Sumiati dan Azra diterbitkan pada tahun 2008 oleh CV Wacana Prima di Bandung. Arsyad mengkategorikan media menjadi empat kelas berdasarkan kemajuan teknologi tersebut:

- a. Media cetak
- b. Media audio visual
- c. Media Berbantu komputer
- d. Media hibrida yang menggabungkan teknologi cetak dan komputer. (Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, (Jakarta: Rajawali Press, 2011)

Berdasarkan kategorisasi media yang diberikan, tampaknya saat ini belum ada konsensus mengenai metode taksonomi standar untuk mengklasifikasikan media. Sederhananya, tidak ada sistem klasifikasi komprehensif untuk media yang mencakup semua fitur, khususnya untuk sistem instruksional (pembelajaran). Meskipun demikian, proses pengklasifikasian media melibatkan penentuan konten dan metode penyajiannya, sehingga memberikan rincian penting tentang spesifikasi media. Pengelompokan media pembelajaran saat ini memungkinkan pemahaman yang lebih jelas mengenai perbedaan tujuan, fungsi, dan karakteristik masing-masing, sehingga memudahkan dalam memilih media yang paling tepat sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran.

Setiap jenis media memiliki ciri khas tersendiri yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Schramm, sebagaimana dikutip oleh Sadiman, mengevaluasi atribut media berdasarkan aspek biaya, luasnya jangkauan audiens, serta sejauh mana pengguna dapat mengendalikan media tersebut. Atribut media juga dapat diamati berdasarkan kapasitasnya untuk membangkitkan rangsangan sensorik. Memiliki pemahaman yang mendalam tentang atribut media pembelajaran sangat penting untuk mengkategorikan dan memilih media secara efektif. Gerlach dan Ely, sebagaimana dikutip oleh Arsyad, mengusulkan tiga atribut media untuk tujuan pengajaran guna mengatasi situasi di mana guru tidak mampu atau kurang

cakap dalam melakukannya secara efektif. Informasi ini diperoleh dari buku Sadiman AS, dkk. "Media Pendidikan: Definisi, Pengembangan dan Pemanfaatan" (Jakarta: CV Rajawali, 1990). Media memiliki tiga karakteristik yang berbeda: fitur fiksatif, fitur manipulatif, dan kualitas distributif. Secara umum, media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi media grafis, media audio, media proyeksi diam, dan media permainan simulasi. Setiap kelompok media memiliki ciri-ciri yang berbeda yang membedakannya satu sama lain. Atribut media akan diperiksa dalam uraian berikutnya.

Media grafis mencakup semua bentuk media yang memanfaatkan simbol-simbol visual untuk menyampaikan pesan dan merangsang persepsi sensorik visual. Media audio mengacu pada jenis media yang terdiri dari pesan-pesan yang diberikan menggunakan simbol-simbol aural, yang merangsang indera pendengaran. Media proyeksi tetap tidak berubah. Buku karya Arsyad Azhar berjudul "Learning Media" diterbitkan oleh PT Raja Grafindo Persada di Jakarta pada tahun 2002. Berbagai bentuk media dalam kategori ini memerlukan penggunaan bantuan untuk tampilannya. Kadang-kadang, media ini hanya diberikan melalui aspek visualnya atau dilengkapi dengan rekaman audio. Hiburan digital interaktif dan pengalaman realitas virtual. Genre media pembelajaran ini juga dapat disebut dengan istilah lain, seperti simulasi, permainan peran, atau permainan simulasi. Meskipun berbeda, semuanya dapat dikategorikan di bawah satu kata yang menyeluruh, yaitu permainan.

Kemajuan proses pedagogis sangat dipengaruhi oleh variabel metodologi pengajaran dan media yang digunakan. Kedua konsep tersebut saling terkait, karena pemilihan jenis media yang digunakan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh

situasi atau kondisi tertentu, dan harus disesuaikan agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam menentukan media yang tepat, penting untuk memperhatikan berbagai faktor seperti konteks pembelajaran, karakteristik materi yang diajarkan, serta aktivitas atau respons yang diharapkan dari siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang dirancang oleh guru sangat dipengaruhi oleh peran media yang digunakan. Penggunaan media secara tepat dalam pendidikan dapat membangkitkan aspirasi dan minat baru, meningkatkan motivasi belajar, memberikan rangsangan positif terhadap upaya pembelajaran, serta dapat menimbulkan dampak psikologis yang konstruktif bagi peserta didik.

Buku Arsyad yang berjudul "Media Pembelajaran" diterbitkan oleh Grafindo Persada di Jakarta pada tahun 2002. Selain itu, ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran akan secara signifikan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan penyebaran pesan informasi dan materi pendidikan selama periode tersebut. Integrasi media dalam pendidikan dapat meningkatkan pemahaman siswa, membuat penyajian data lebih menarik dan dapat dipercaya, memfasilitasi analisis data, dan meringkas informasi. Oleh karena itu, dalam skenario ini, disebutkan bahwa peran media adalah sebagai alat dalam operasi pendidikan.

## **2. Buku Digital**

### **a. Pengertian Buku Digital**

Buku Digital (Digital Book) atau dikenal juga dengan Electronic Book (E book) adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer, laptop atau smartphone. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang

terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik lainnya (Anonimus, 2014). Dalam konteks pembelajaran, pengembangan kemampuan literasi digital bagi guru dan siswa menjadi sangat penting. Hal ini mencakup pemanfaatan teknologi untuk mendukung aspek penilaian akademik, pengembangan lingkungan belajar yang fisik maupun sosial, serta memilih jenis buku digital yang sesuai untuk proses pembelajaran dan produksi pengetahuan. Menurut Zoraini (2014), penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat mendukung penguatan kompetensi 4C, yakni:

- (1) Critical Thinker, siswa didorong untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah melalui pertanyaan, eksplorasi, dan pencarian informasi dari internet.
- (2) Communicator, siswa belajar untuk memahami serta mengkomunikasikan ide dan gagasan yang telah mereka peroleh melalui aktivitas literasi digital.
- (3) Collaborator, kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain, baik dalam kelompok atau lintas bidang, ditingkatkan melalui berbagi informasi dan pengalaman secara digital.
- (4) Creator, siswa dilatih untuk menjadi kreator, menghasilkan karya berkualitas tinggi yang merupakan hasil dari proses belajar yang kreatif dan inovatif.

Penggunaan buku digital di kelas pun menandai pergeseran dari literasi tradisional ke literasi digital yang lebih efisien. Perubahan ini juga memunculkan perilaku produktif sebagai bentuk tanggung jawab guru dalam mencapai performa kerja yang tinggi melalui pendekatan yang lebih modern dan efisien. Secara umum, buku digital memiliki kelebihan yang signifikan dalam hal usability (kegunaan), readability (kemudahan dibaca), dan ease of use (kemudahan penggunaan). (1) Usability, sama seperti buku cetak, buku digital berfungsi sebagai sumber informasi

dan pengetahuan, namun tidak memerlukan ruang fisik yang besar dan dapat diakses dari mana saja. (2) Readability, buku digital memberikan pengalaman membaca yang lebih nyaman dan interaktif, dengan fitur-fitur penunjang seperti pencarian kata, zoom, dan pencatatan. (3) Ease of Use, buku digital sangat mudah diperoleh tanpa harus mengunjungi toko buku atau perpustakaan secara langsung, serta menghemat waktu dan biaya karena umumnya tersedia secara daring. Dengan berbagai keunggulan tersebut, buku digital semakin menjadi pilihan utama dalam mendukung proses belajar mengajar yang lebih fleksibel, menarik, dan efisien di era digital saat ini.

#### **b. Tujuan Buku Digital**

Kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat telah memberikan pengaruh besar di berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali dalam sektor pendidikan dan literasi. Sebagai respons terhadap dinamika zaman, lahirlah inovasi berupa buku digital. Buku digital, atau dikenal juga sebagai e-book, adalah versi modern dari buku cetak yang dikemas dalam format elektronik dan dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone. Tujuan utama dari penyusunan buku digital adalah untuk memberikan kemudahan akses terhadap bahan bacaan dan informasi secara lebih fleksibel, cepat, dan efisien. Buku digital memungkinkan pengguna untuk membawa banyak koleksi buku dalam satu perangkat, melakukan pencarian isi secara instan, serta memanfaatkan fitur interaktif yang tidak dimiliki oleh buku cetak, seperti audio, video, dan tautan langsung ke sumber lain.

Kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat telah memberikan pengaruh besar di berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali dalam sektor pendidikan dan literasi. Sebagai respons terhadap dinamika zaman, lahirlah inovasi berupa buku digital. Buku digital, atau dikenal juga sebagai e-book, adalah versi modern dari buku cetak yang dikemas dalam format elektronik dan dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone. Menurut Polanka (2012), buku digital bisa memberikan berbagai jenis lingkungan belajar menarik seperti:

1. Memberikan demonstrasi dan berinteraksi dengan animasi
2. Mengerjakan Puzzles
3. Mengulang pertanyaan
4. Mencoba berbagai jenis respon
5. Mendapatkan umpan balik yang cepat
6. Memberikan pilihan lingkungan belajar

E-learning turut memanfaatkan keberadaan buku digital interaktif sebagai media pembelajaran. Buku digital jenis ini mengintegrasikan berbagai elemen seperti audio, teks, grafik, gambar, dan video, sehingga memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan fleksibel. Pemanfaatan buku digital interaktif juga memudahkan penyampaian materi, baik dari segi teori untuk mendukung pemahaman dan perkembangan kognitif, maupun dari sisi praktik untuk meningkatkan penguasaan keterampilan. Buku digital interaktif berisi sumber, tugas, dan tutorial yang akan membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan melatih kemandirian belajar.

Pemanfaatan buku digital dalam dunia pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat baca peserta didik. Kehadiran buku digital yang selaras dengan kemajuan teknologi masa kini diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih gemar membaca. Selain itu, buku digital juga diharapkan mampu memperkuat budaya literasi di lingkungan pendidikan. Dengan meningkatnya minat baca dan budaya literasi, kualitas sumber daya manusia pun diyakini akan mengalami peningkatan secara signifikan. Selain berperan dalam meningkatkan minat baca, pemanfaatan buku digital dalam proses pembelajaran juga bertujuan untuk memberikan stimulus yang mendorong siswa agar lebih aktif dan interaktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak siswa menunjukkan penurunan partisipasi dalam pembelajaran, yang salah satunya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang relevan dengan dunia digital yang mereka kenal. Ketidaksiapan ini sering kali berdampak pada menurunnya prestasi akademik siswa. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk berinovasi dalam merancang lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan selaras dengan karakteristik generasi digital masa kini.

Salah satu solusi yang paling efektif adalah dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam media pembelajaran, seperti penggunaan buku digital atau e-book. Media ini tidak hanya memuat teks bacaan, tetapi juga dapat diperkaya dengan elemen interaktif seperti gambar animasi, audio, dan video yang dirancang secara menarik untuk mendukung proses belajar siswa. Dengan penyajian yang menarik dan konten yang mudah diakses, buku digital diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keterlibatan mereka dalam kelas,

serta berdampak positif terhadap pencapaian akademik. Melalui pendekatan ini, tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif, aktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

### **c. Peran Buku Digital Dalam Proses Pembelajaran**

Salah satu keunggulan utama buku digital adalah kemampuannya untuk memperluas akses terhadap sumber belajar. Buku digital dapat diunduh, disimpan, dan dibaca berulang kali tanpa harus mencetak atau membawanya secara fisik. Hal ini sangat membantu terutama dalam kondisi pembelajaran jarak jauh atau ketika sumber belajar terbatas. Menurut Warschauer (2006), kemudahan akses terhadap buku digital berkontribusi dalam pemerataan kesempatan belajar, terutama di daerah terpencil.

Buku digital memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Fitur-fitur seperti penanda halaman, catatan digital, serta integrasi dengan kamus atau sumber eksternal menjadikan buku digital sebagai alat yang mendukung pembelajaran mandiri. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran Berbantu konstruktivisme, di mana siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri (Piaget, 1970). Integrasi elemen interaktif dan visual dalam buku digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Menurut penelitian oleh Shank (2005), penggunaan media yang variatif dan interaktif dalam buku digital meningkatkan konsentrasi dan membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Daya tarik visual serta pengalaman belajar yang lebih dinamis menjadikan proses pembelajaran tidak monoton.

Buku digital yang dikembangkan dengan baik dapat menyertakan kuis atau latihan interaktif yang langsung memberikan umpan balik. Ini sangat berguna bagi siswa untuk mengevaluasi pemahamannya secara mandiri dan bagi guru untuk mengetahui perkembangan belajar siswa secara real time. Fitur ini sangat mendukung model pembelajaran formatif dan berorientasi pada proses. Dalam model pembelajaran seperti blended learning, flipped classroom, dan project-based learning, buku digital menjadi elemen penting dalam penyediaan sumber belajar. Di dalam flipped classroom, misalnya, siswa dituntut untuk mengakses dan memahami materi terlebih dahulu secara mandiri di rumah, dan buku digital sangat membantu dalam hal ini (Bergmann & Sams, 2012). Dengan konten yang mudah diakses dan interaktif, siswa lebih siap untuk berdiskusi atau menyelesaikan tugas secara kolaboratif di kelas.

Buku digital juga berperan dalam pendidikan inklusif karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Fitur text-to-speech, pengaturan ukuran font, dan warna latar belakang membantu siswa dengan keterbatasan penglihatan atau disleksia dalam memahami materi. Hal ini memperkuat peran buku digital dalam mewujudkan pendidikan yang adil dan merata. Penggunaan buku digital dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Selain memberikan dampak positif, buku digital juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan siswa yang sebelumnya hanya menerima pembelajaran secara satu arah melalui metode ceramah tanpa adanya inovasi. Namun, setelah diperkenalkan dengan buku digital atau e-book, minat belajar siswa meningkat karena tampilan yang menarik serta adanya musik yang mampu membangkitkan semangat belajar.

### **3. Aplikasi Adobe Animate**

#### **a. Pengertian Adobe Animate**

Perkembangan teknologi saat ini lebih banyak Pemanfaatan berbagai media Berbantu Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta perangkat komputer telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari di era globalisasi saat ini (Budiman, 2017). TIK memberikan banyak keunggulan, seperti akses informasi yang lebih luas, cepat, dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Rusydi, 2019). Perkembangan TIK dewasa ini berlangsung sangat pesat (Patmanthara, 2012), memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pengintegrasian TIK dalam kegiatan pembelajaran menjadi hal yang penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar (Nurrita, 2018). Kehadiran TIK memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan lebih mudah, memungkinkan mereka mengeksplorasi, mencari, menganalisis, serta bertukar informasi secara lebih efisien dan bermakna.

Salah satu bentuk implementasi TIK dalam pendidikan adalah pemanfaatan komputer sebagai alat bantu untuk presentasi maupun penyajian data dan informasi. Salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan adalah Adobe Animate. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, suara, video, hingga elemen interaktif, sehingga proses belajar menjadi lebih atraktif dan komunikatif. Hal ini sangat sesuai karena dalam multimedia interaktif terdapat unsur visual yang mayoritasnya disukai oleh peserta didik zaman sekarang. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan serta studi sebelumnya, direncanakan pengembangan multimedia interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi Adobe

Animate. Pemanfaatan Adobe Animate dalam pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan tampilan yang lebih menarik dan interaktif. Multimedia interaktif yang dikembangkan akan memadukan elemen-elemen seperti video, gambar, teks, animasi, suara, dan fitur interaktif secara estetis dan sederhana, sehingga dapat dinikmati oleh peserta didik dengan mudah. Adobe Animate sendiri merupakan salah satu perangkat lunak Berbantu komputer yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran melalui berbagai media visual dan audio. Penggunaan aplikasi ini sangat relevan, mengingat karakteristik multimedia interaktif yang menekankan pada unsur visual—aspek yang umumnya disukai oleh peserta didik—sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Penerapannya berdampak pada peningkatan hasil belajar yang bisa dilihat dari uji pretest dan posttest yang dilakukan pada peserta didik (Aprianty dkk., 2021).

*Adobe Animate* merupakan aplikasi yang terdahulu yaitu *Adobe Systems*. *Adobe Animate* ialah perkembangan dari *Adobe Flash*, dalam perkembangan tersebut diikuti dengan penambahan sebuah fitur yang memiliki unggulan yang terbaru yang tidak dimiliki oleh *Adobe Flash*. Menurut Maulana (2018 : 13) *Adobe Animate* merupakan sebuah software dari perkembangan multimedia yang digunakan untuk membuat aplikasi yang bersifat interaktif dan pembuatan sebuah game. Program ini memiliki berbagai fungsi, seperti membuat animasi objek, presentasi, aplikasi, dan lainnya.

*Adobe Animate* memiliki keunggulan tersendiri dalam fiturnya jika dibandingkan dengan *Adobe Flash*. Fitur terbaru *Adobe Animate* memungkinkan para developer untuk menyimpan dan mengakses aset secara fleksibel kapan saja,

sesuai kebutuhan. Developer juga dapat menyimpan desain di Library yang tersinkronisasi, sehingga dapat dibagikan kepada developer lain melalui fitur Creative Cloud Account. *Adobe Animate* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi, misalnya merancang grafik vektor, animasi untuk program televisi, video online, grafik web, aplikasi internet, dan juga elemen dalam video game. *Adobe Animate* merupakan aplikasi unggulan yang sangat bagus untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa, selain menyajikan banyak fitur untuk membuat sebuah media inovatif lainnya *adobe animate* juga sangat mudah untuk digunakan sebagai program untuk menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran. Hal ini dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar yang lebih menyenangkan serta tidak menyebabkan rasa bosan pada peserta didik.

Meskipun media pembelajaran bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan belajar peserta didik, penulis meyakini bahwa perannya sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran berkontribusi dalam menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret (Surachman, 2016). Kehadiran multimedia interaktif, misalnya, mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memungkinkan mereka untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Wibowo, 2016). Selain itu, penggunaan multimedia juga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, bahkan ketika proses pembelajaran dilakukan secara mandiri di rumah (Novia & Wasehudin, 2021), sehingga bisa membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi yang telah disampaikan oleh tenaga pendidik (Abdullah, 2017) dan meningkatkan sebuah

kualitas dari proses belajar mengajar tersebut yang outputnya berpengaruh pada meningkatnya pemahaman siswa terhadap apa yang telah diajarkan (Purba, 2017).

## **b. Cara Penggunaan Adobe Animate**

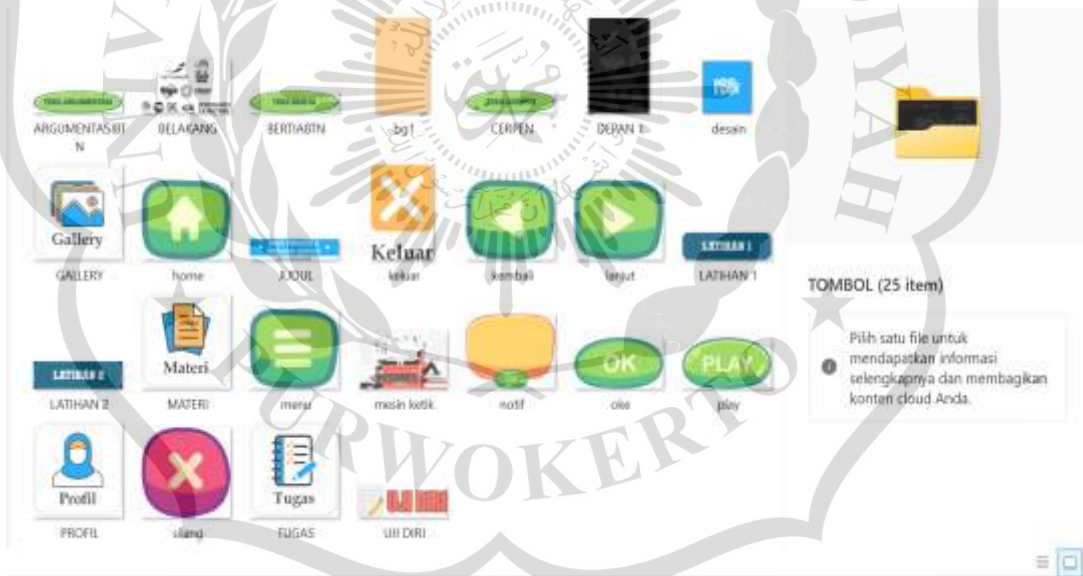
*Adobe Animate* merupakan aplikasi yang terdahulu yaitu *Adobe Systems*. *Adobe Animate* ialah perkembangan dari *Adobe Flash*, dalam perkembangan tersebut diikuti dengan penambahan sebuah fitur yang memiliki unggulan yang terbaru yang tidak dimiliki oleh *Adobe Flash* Maulana (2018 : 14) *Adobe Animate* memiliki beberapa fitur terbaru seperti: a. Memberikan dukungan sebuah HTML 5; b. Memiliki sebuah ekspor symbol dan sebuah urutan animasi yang menghasilkan sprite sheet untuk meningkatkan dalam gaming; c. Terdapat dukungan dari Android dan Ios dengan *Adobe Animate* player terbaru; d. Dalam *Adobe Animate* performanya memberikan dalam pembuatan foto yang memiliki ukuran besar menjadi lebih cepat.

*Adobe Animate* sebelumnya hampir sama dengan aplikasi *Adobe Flash* merupakan aplikasi yang memudahkan dalam pembuatan sebuah animasi yang interaktif. Tetapi aplikasi *Adobe Animate* lebih berfokus dalam teknologinya yang menggunakan HTML5, WebGL, Scalable Vector Graphics( SVG) animasi serta spritesheets, serta peninggalan Flash Player( SWF) serta format Adobe AIR. Dengan keunggulan yang dimiliki *adobe animate* sangat memudahkan pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta interaktif.

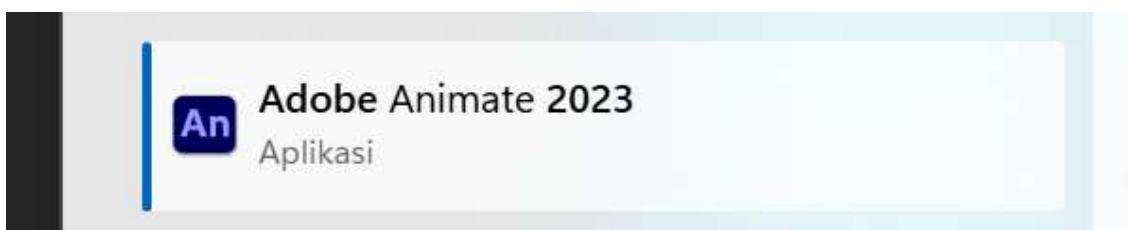
Penulis menggunakan beberapa tahapan dalam memanfaatkan *Adobe Animate* untuk membuat aplikasi pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan *Adobe Animate* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:



Buat desain di corel draw



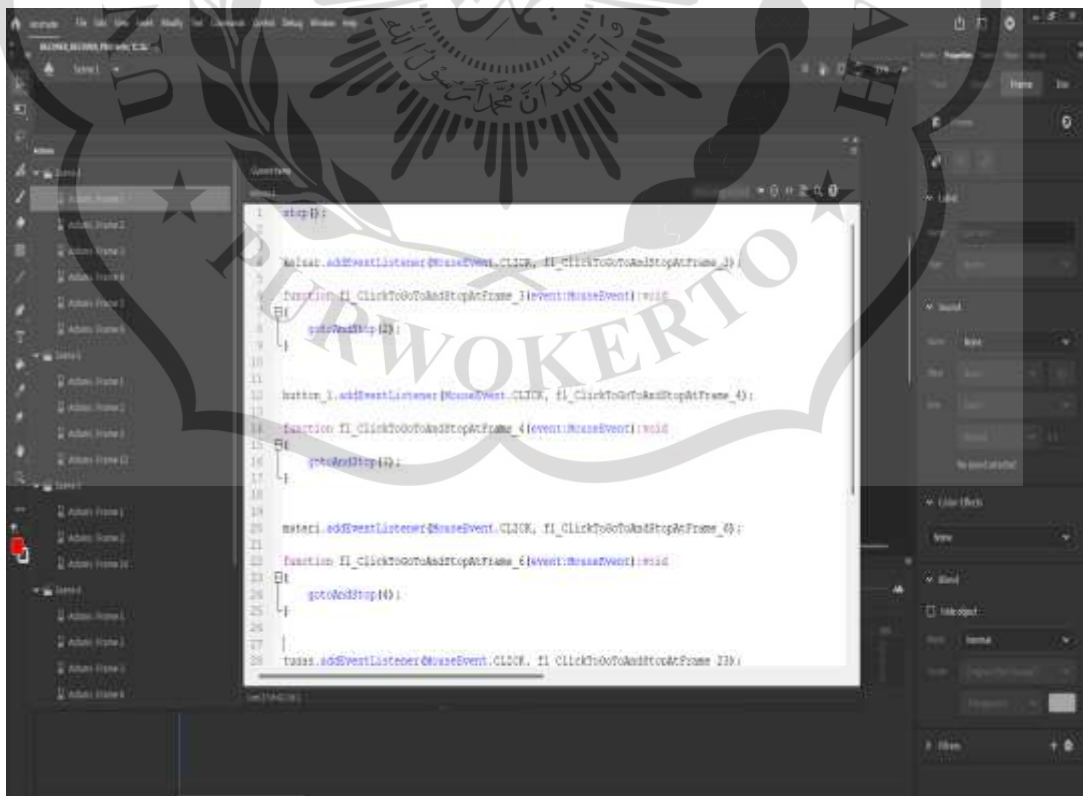
Export desain menjadi PNG



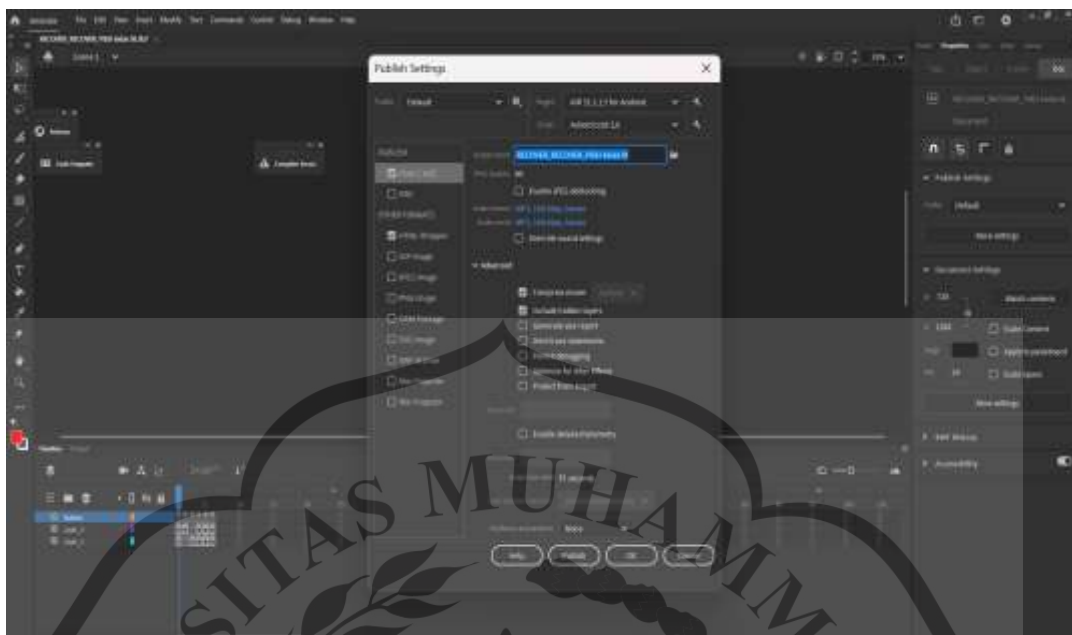
Buka Adobe Animate



Susun Desain sesuai konsep



Beri action untuk memfungsikan tombol agar berjalan dengan baik



Pilih Publish seting untuk meng ekspor menjadi APK yang akan instal pada HP

Setelah APK sudah di ekspor maka siswa dikirim link, link tersebut merupakan link aplikasi yang akan diinstal oleh peserta didik. Setelah aplikasi terinstal di Handphone siswa akan ada tampilan fitur awal dari buku digital.



Pada tampilan awal buku digital, terdapat beberapa fitur utama yang mendukung proses pembelajaran. Pertama, terdapat kolom profil yang menampilkan foto dan identitas guru pengampu sebagai pengenalan awal bagi siswa. Selanjutnya, tersedia kolom materi yang memuat bahan ajar secara lengkap dan terstruktur. Di bagian ini, siswa dapat membaca serta mempelajari materi yang telah disiapkan oleh guru secara mendalam. Setelah memahami materi, siswa dapat melanjutkan ke kolom tugas, yang berisi latihan soal untuk menguji pemahaman mereka. Soal-soal ini dapat langsung dikerjakan oleh peserta didik pada kolom tersebut tanpa perlu berpindah ke platform lain. Selain itu, terdapat juga kolom galeri, yang menyediakan video edukatif dari guru. Fitur ini bertujuan untuk menambah variasi dalam pembelajaran serta mengurangi kebosanan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

#### **4. Keterampilan Menulis**

##### **a. Pengertian Menulis**

Menulis adalah kemampuan untuk menuangkan ide, pikiran, atau informasi dalam bentuk tulisan yang terstruktur dan komunikatif (Tarigan, 2008). Dalam konteks pembelajaran, keterampilan ini mencakup kemampuan merencanakan, mengorganisasikan, dan merevisi teks agar sesuai dengan tujuan penulisan. Menurut Galko (2002), proses menulis terdiri atas beberapa tahap: a. Pra-Menulis yaitu mengumpulkan ide dan merencanakan isi tulisan. b. Penulisan Draf adalah menyusun draf awal berdasarkan rencana. c. Revisi atau memperbaiki isi dan struktur tulisan. d. Penyuntingan dengan memperhatikan tata bahasa, ejaan, dan tanda baca. e. Publikasi atau membagikan hasil tulisan kepada pembaca.

Menurut Semi (1991:8), aktivitas menulis pada dasarnya merupakan proses mengubah bahasa lisan menjadi bentuk tertulis dengan menggunakan simbol-simbol grafis. Tarigan (1993:21) juga menjelaskan bahwa menulis adalah kegiatan menuangkan atau menggambarkan lambang-lambang grafis yang merepresentasikan suatu bahasa yang dapat dimengerti oleh penulis, sehingga lambang-lambang tersebut dapat dibaca dan dipahami oleh orang lain yang juga mengerti bahasa dan bentuk grafisnya. Oleh karena itu, adanya kesepahaman antara penulis dan pembaca terhadap simbol-simbol grafis sangatlah penting. Sementara itu, Suriamiharja dkk. (1997:1) menyatakan bahwa menulis merupakan aktivitas untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan melalui tulisan. Dengan kata lain, melalui kegiatan menulis, penulis menyalurkan ide dan pikirannya dalam bentuk lambang-lambang grafis, yang harus dapat dipahami oleh pembaca agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas.

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dikemukakan mengenai menulis, dapat disimpulkan Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berperan sebagai alat komunikasi tidak langsung. Aktivitas ini dilakukan melalui penggunaan simbol-simbol grafis atau struktur tanda-tanda linguistik tertentu. Simbol-simbol tersebut dapat berupa rangkaian kata, angka, atau lambang lain yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang jelas dan mampu menarik perhatian pembaca (atau lawan komunikasi), sehingga tercipta kesamaan pemahaman antara penulis dan pembaca. Melalui tulisan, penulis berupaya menyampaikan pesan, ide, gagasan, pemikiran, perasaan, maupun pendapat kepada pembaca secara efektif agar makna yang dimaksud dapat dipahami dengan baik oleh khalayak.

## **b. Tujuan Menulis**

Setiap penulis pasti memiliki ide, pemikiran, atau gagasan yang ingin disampaikan kepada pembacanya. Oleh karena itu, sebelum memulai proses menulis, penting bagi penulis untuk menentukan terlebih dahulu maksud dan tujuan dari tulisannya, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami arah serta pokok bahasan yang disampaikan. Penetapan tujuan ini berperan penting dalam membantu penulis menyusun tulisan yang baik serta mempermudah dalam menyampaikan gagasan secara runtut dan terstruktur.

Gie (1977:10) berpendapat bahwa tujuan mengarang tergantung pada keinginan pengarang. Beberapa keinginan pengarang adalah sebagai berikut: (1) ingin terkenal, (2) mendapat honorarium, (3) mempengaruhi orang lain, (4) mencerdaskan masyarakat, (5) menghibur kanak-kanak, (6) menenangkan kalbu, (7) menyampaikan pengetahuan, dan (8) sekedar menghabiskan waktu senggang. Menurut Tarigan (1993:23), tujuan menulis dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis utama, yaitu: untuk memberikan informasi atau mengajarkan sesuatu, untuk membujuk atau meyakinkan, untuk menghibur atau menyenangkan, serta untuk mengungkapkan perasaan dan emosi yang mendalam. Dalam praktiknya, keempat kategori tersebut sering kali saling tumpang tindih, dan tidak jarang pula penulis menambahkan tujuan lain yang belum tercakup dalam klasifikasi tersebut, sesuai dengan kebutuhan dan konteks penulisan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa menulis bertujuan untuk mengungkapkan perasaan, menyampaikan informasi, memengaruhi dan meyakinkan pembaca, serta memberikan hiburan. Selain itu, aktivitas menulis juga bermanfaat dalam melatih

kemampuan berpikir, membantu penulis dalam menyusun dan mengorganisasi ide, melakukan analisis, serta memahami suatu permasalahan secara lebih mendalam.

### **c. Manfaat Menulis**

Menulis merupakan suatu aktivitas untuk mengungkapkan gagasan atau pemikiran seseorang sebagai bentuk komunikasi tidak langsung antara penulis sebagai penyampai pesan dan pembaca sebagai penerima pesan, yang disampaikan melalui bahasa tulis. Apabila kegiatan menulis dilakukan dengan kesungguhan dan dinikmati, maka aktivitas ini bisa berkembang menjadi hobi yang menyenangkan dan memberikan warna tersendiri dalam kehidupan. Selain itu, menulis juga dapat menjadi kebiasaan yang bermanfaat dan memberikan banyak keuntungan bagi pelakunya.

Manfaat dari aktivitas menulis mencakup berbagai aspek penting, antara lain: (1) membantu kita mengingat kembali informasi atau pengetahuan yang pernah kita pelajari, (2) mendorong munculnya gagasan-gagasan baru serta merangsang daya pikir untuk menjalin koneksi, menemukan keterkaitan, dan menciptakan analogi yang mungkin tidak akan muncul tanpa aktivitas menulis, (3) mendukung proses pengorganisasian ide secara sistematis dan menatanya dalam bentuk yang utuh, (4) memungkinkan kita untuk melihat dan menilai pemikiran sendiri secara lebih objektif karena saat dituangkan dalam tulisan, ide-ide dapat dipisahkan dari emosi pribadi, (5) mempermudah kita dalam memahami dan menguasai materi baru karena proses menulis memperkuat daya serap serta daya ingat terhadap informasi, dan (6) membantu dalam pemecahan masalah melalui visualisasi dan penjabaran elemen-elemen masalah secara lebih jelas sehingga lebih mudah dianalisis (Enre, 1988:6).

Sementara itu, menurut Tarigan (1993:22), menulis memberikan manfaat seperti: (1) mempermudah pelajar dalam mengembangkan proses berpikir, (2) melatih kemampuan berpikir secara kritis, (3) memperkuat kepekaan dalam mengenali dan menikmati keterhubungan antar gagasan, (4) meningkatkan persepsi atau daya tanggap terhadap berbagai hal, serta (5) mendukung proses penyelesaian masalah dan menyusun pengalaman hidup secara runtut. Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tentang manfaat menulis, dapat disimpulkan bahwa aktivitas menulis memiliki banyak keuntungan dan manfaat. Beberapa di antaranya adalah: (1) sebagai media untuk mengembangkan kepuasan pribadi, rasa bangga, dan penghargaan terhadap diri sendiri, (2) sebagai cara untuk meningkatkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, (3) membantu penulis lebih mudah menyelesaikan masalah dengan menuangkan pemikiran ke dalam tulisan, (4) menulis dapat memunculkan ide-ide baru, merangsang pemikiran untuk menemukan hubungan, keterkaitan, dan analogi yang mungkin tidak akan muncul tanpa menulis, (5) kebiasaan menulis yang terencana melatih penulis untuk berpikir dan berbahasa secara terstruktur, dan (6) membantu kita untuk berpikir secara kritis.

## **5. Teks Berita**

### **a. Pengertian Teks Berita**

Salah satu konsep berita yang umumnya dipegang oleh para ahli adalah bahwa peristiwa di sekitar kita, seperti kebakaran, banjir, tanah longsor, dan kejahatan, merupakan satu kesatuan materi yang membentuk suatu pemberitaan. Dari sisi bahasa, kata "berita" berasal dari bahasa Sanskerta "vrit," yang berarti

"ada" atau "terjadi," dan berkembang menjadi kata bahasa Inggris "write" yang berarti "menulis." Ada pula istilah "vritta," yang berarti "peristiwa" atau "sesuatu yang terjadi," namun dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai "laporan." Menurut pandangan penulis, berita adalah laporan terkini yang berisi fakta atau gagasan penting yang menarik perhatian masyarakat dan disebarkan melalui media. Contoh umum yang sering dikemukakan adalah: "anjing yang menggigit manusia bukan berita, tetapi manusia yang menggigit anjing adalah berita".

Menurut Yunus(2016:4) berita adalah informasi yang disebarluaskan oleh jurnalis di media massa memberitakan atau memberitakan terjadinya suatu peristiwa. Menurut Hikmat Kusumaningrat dan Purnama Kusumaningrat (2021:5) Berita tersebut dapat diartikan sebagai pemberitaan atau pemberitahuan yang sebenarnya atau sebagai pesan atau pengumuman tentang suatu peristiwa atau peristiwa yang sedang disiarkan secara lisan maupun tulisan oleh orang lain. Menurut Abrar (2020:2) berita adalah laporan mengenai kejadian terkini. Menurut para ahli, berita dapat diartikan sebagai informasi terkini tentang suatu peristiwa yang dianggap baru, penting, dan relevan, serta disampaikan melalui media yang mempengaruhi masyarakat dan sesuai dengan kepentingan mereka. Berita memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena memungkinkan individu untuk memperoleh informasi tentang peristiwa di sekitar mereka, meskipun mereka tidak dapat menyaksikannya secara langsung. Berbagai informasi yang dimuat dalam surat kabar atau majalah, termasuk resep kue, dapat dikategorikan sebagai berita, asalkan memenuhi kriteria dan relevansi yang diperlukan.

## **b. Ciri Teks Berita**

Untuk dapat mengenali sebuah teks sebagai teks pesan, kita perlu memahami elemen-elemen yang membentuk teks pesan tersebut. Elemen-elemen ini selalu terlibat dalam penyusunan isi pesan. Oleh karena itu, saat menyusun pesan, penting untuk memasukkan elemen-elemen tersebut. Teks berita memiliki karakteristik seperti sifat faktual, aktual, unik, dan menarik. Teks berita juga memiliki dampak yang luas pada masyarakat, mencakup waktu dan urutan peristiwa, bersifat objektif, dan menggunakan bahasa yang baku. Penjelasan lebih rinci mengenai ciri-ciri ini adalah sebagai berikut.:

### **1) Faktual**

Faktual merujuk pada peristiwa yang nyata dan terverifikasi, yang tidak tergantung pada waktu, baik itu kejadian masa lalu maupun saat ini. Dalam teks berita, informasi harus menyajikan fakta yang paling baru dan relevan, baik itu peristiwa terkini maupun informasi terbaru terkait peristiwa sejarah. Penyajian fakta yang akurat dan up-to-date merupakan elemen penting dalam sebuah berita.

### **2) Aktual**

Peristiwa yang sedang ramai diperbincangkan dan terjadi saat ini dianggap sebagai peristiwa aktual. Berita yang bersifat aktual fokus pada kejadian terbaru yang sedang hangat dibicarakan oleh masyarakat, memberikan informasi yang up-to-date dan relevan.

### **3) Unik atau menarik**

Konten berita harus memiliki ciri khas atau keunikan yang membedakannya dan menarik perhatian pembaca atau pendengar. Berita yang menarik biasanya

mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan minat audiens. Unsur menarik dalam berita bisa mencakup keanehan, humor, aspek pribadi, nilai kemanusiaan, serta topik-topik sensitif seperti seks, kriminalitas, dan konflik.

4) Berpengaruh bagi masyarakat luas

Berita harus memiliki dampak yang signifikan terhadap masyarakat. Teks berita yang efektif harus relevan dan memberikan pengaruh yang berarti bagi audiens luas, serta dapat memengaruhi opini atau tindakan mereka secara substansial.

5) Terdapat waktu dan tempat kronologi kejadian

Teks berita umumnya mencantumkan informasi mengenai waktu dan tempat kejadian serta urutan kronologis peristiwa. Ini membantu pembaca memahami konteks berita dan perkembangan peristiwa dengan jelas dan terstruktur.

6) Objektif

Berita harus disajikan dengan objektivitas, tanpa dipengaruhi oleh pandangan atau opini pribadi. Informasi yang disampaikan harus jujur, akurat, dan bebas dari bias, sehingga pembaca atau pendengar dapat memperoleh pemahaman yang seimbang dan tidak terdistorsi.

7) Bahasa baku, sederhana dan komunikatif

Bahasa yang digunakan dalam teks berita harus sederhana, mudah dipahami, dan sesuai dengan aturan bahasa standar. Bahasa baku merujuk pada variasi bahasa yang mengikuti pedoman ejaan dan tata bahasa yang telah ditetapkan, seperti Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), standar tata bahasa, dan kamus umum.

### **c. Struktur Teks Berita**

#### **1) Orientasi**

Berita adalah bagian awal dari artikel yang memperkenalkan konteks peristiwa yang diberitakan. Pada tahap ini, diberikan penjelasan singkat mengenai latar belakang berita serta informasi dasar yang relevan. Orientasi bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang topik berita, sehingga pembaca dapat memahami inti dari peristiwa yang akan dijelaskan lebih lanjut.

#### **2) Peristiwa**

Bagian peristiwa berisi uraian menyeluruh mengenai perkembangan kejadian dari awal hingga akhir. Berita diuraikan berdasarkan kronologi peristiwa yang terjadi, dengan penjelasan rinci dan akurat mengenai setiap langkah atau aspek penting dari peristiwa tersebut. Struktur ini memastikan bahwa informasi disampaikan secara sistematis dan mengikuti alur kejadian yang sesungguhnya.

#### **3) Sumber Berita**

Sumber berita mencakup informasi tentang asal usul data dan fakta yang digunakan dalam artikel. Biasanya, sumber berita dinyatakan secara jelas dalam media cetak seperti surat kabar dan sering pula dicantumkan dalam media elektronik, khususnya di platform internet. Penyertaan sumber berita yang transparan dan terpercaya penting untuk memastikan keabsahan informasi yang disampaikan serta memberikan kesempatan kepada pembaca untuk memverifikasi informasi tersebut jika diperlukan

### **d. Unsur Teks Berita**

Berikut unsur – unsur dalam teks berita :

#### **1) What: tentang apa acara tersebut.**

- 2) Why: Tentang konteksnya, kenapa bisa terjadi, kenapa ditutup-tutupi, apa yang akan terjadi, apa yang penting bagi penonton.
- 3) How : Bagaimana liputan media diproduksi dan didistribusikan untuk mencapai tujuan.
- 4) Who : Siapa yang terlibat dalam insiden tersebut.
- 5) When : Kapan acara berlangsung, rincian waktu setiap tahapan kegiatan (pagi, siang, sore, dini hari).
- 6) Where : dimana kejadian itu terjadi.
  - a) What atau apa: Unsur ini mengidentifikasi nama atau jenis peristiwa yang terjadi, yang merupakan inti dari berita. Informasi ini memberi tahu pembaca tentang peristiwa atau keadaan yang sebenarnya terjadi, baik itu kejadian besar seperti tindakan kriminal, bencana, atau peristiwa sehari-hari yang menarik perhatian. Contoh: "Kecelakaan antara bus dan truk yang mengakibatkan satu orang penumpang bus meninggal dunia."
  - b) Where atau tempat: Unsur ini menunjukkan lokasi atau tempat terjadinya peristiwa, yang dalam istilah kriminal dikenal sebagai TKP (Tempat Kejadian Perkara). Menyediakan informasi tentang lokasi memberikan konteks geografis yang diperlukan untuk memahami di mana peristiwa tersebut berlangsung. Contoh: "Kecelakaan terjadi di Jalan Diponegoro, kota Pati."
  - c) When atau waktu: Unsur ini mencakup waktu terjadinya peristiwa, yang biasanya dinyatakan dengan kata-kata seperti pagi, siang, sore, malam, atau bahkan kemarin. Untuk kejelasan lebih lanjut, waktu dapat dijelaskan hingga ke jam, menit, dan detik. Contoh: "Kecelakaan terjadi menjelang tengah hari, tepatnya pukul 11.35 WIB."

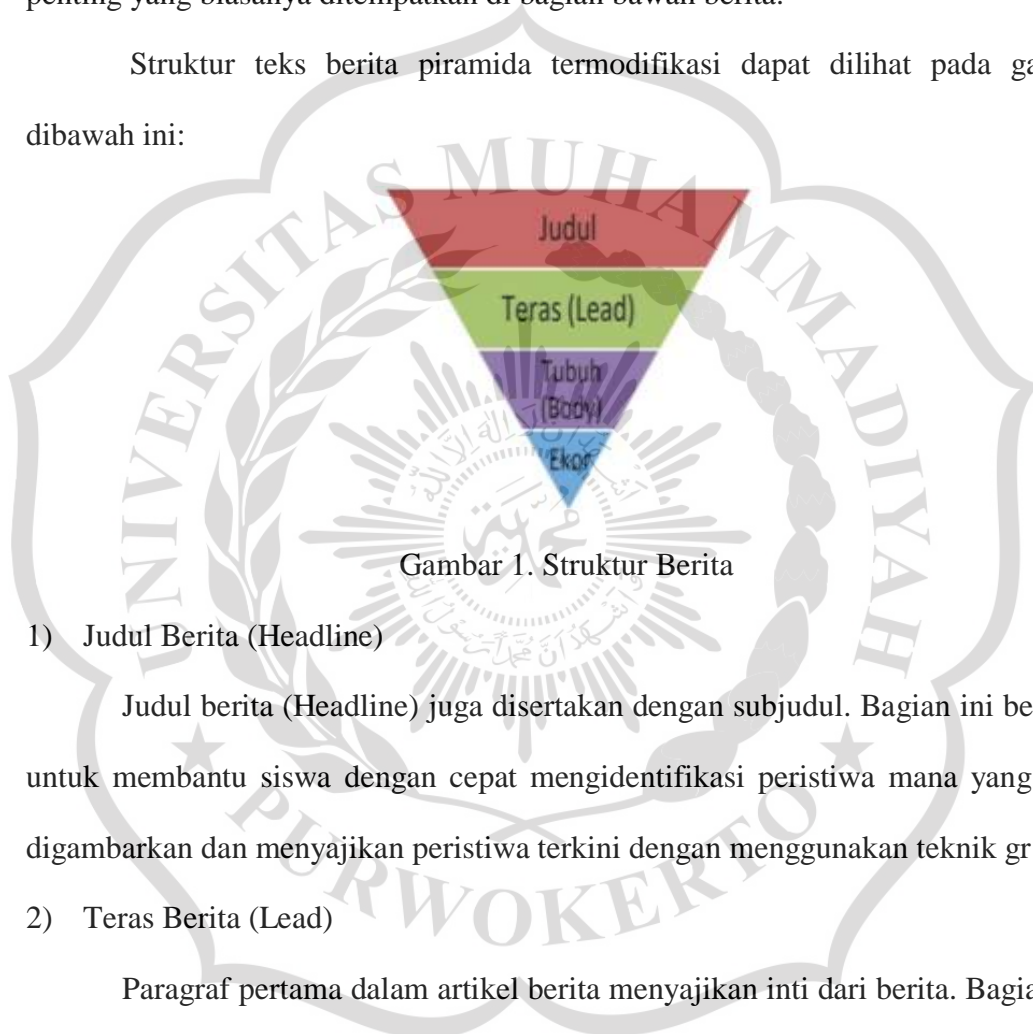
- d) Who atau tokoh: Unsur ini mengidentifikasi tokoh atau individu utama yang terlibat dalam peristiwa. Tokoh ini adalah orang yang berperan penting atau memiliki relevansi dalam berita tersebut. Contoh: "Pengemudi bus yang terlibat dalam kecelakaan adalah Sardi, warga desa Sambiroto, kecamatan Tayu, Kabupaten Pati."
- e) Why atau pertanyaan: Unsur ini menjelaskan alasan atau penyebab di balik terjadinya peristiwa tersebut. Selain itu, ia juga menguraikan dampak atau konsekuensi dari peristiwa, memberikan pemahaman lebih dalam tentang latar belakang dan efek dari kejadian tersebut. Contoh: "Kecelakaan ini disebabkan oleh pengemudi bus yang berada dalam keadaan mabuk saat mengemudikan kendaraan. Akibat insiden tersebut, 18 orang mengalami luka berat dan 29 orang mengalami luka ringan, termasuk pengemudi yang mengalami gegar otak. Semua korban langsung dibawa ke rumah sakit terdekat, dan tidak ada korban jiwa dalam kejadian ini."
- f) Unsur berita yang terakhir adalah how atau bagaimana: Unsur ini menjelaskan proses atau mekanisme bagaimana peristiwa terjadi. Ini mencakup rincian mengenai bagaimana peristiwa tersebut berkembang dan faktor-faktor penyebabnya. Contoh: "Kecelakaan terjadi ketika bus Nusantara yang melaju dari Semarang pada kecepatan 100 km/jam tidak dapat dikendalikan oleh pengemudi yang sedang dalam pengaruh alkohol, sehingga bus tersebut menabrak truk dari arah berlawanan."

#### **e. Pola penulisan Teks Berita**

Piramida terbalik merupakan suatu standar penulisan berita atau referensi konsep, rumus atau struktur yang biasa digunakan oleh jurnalis ketika membuat teks

berita. Penggunaan piramida yang dimodifikasi ini terkait dengan ruang yang disediakan pada halaman untuk menambahkan berita. ketika cerita terlalu panjang dan jumlah halman yang tersedia tidak cukup, redaksi dapat menghilangkan bagian-bagian berita yang dimulai dari bagian bawah atau paling bawah dari informasi penting yang biasanya ditempatkan di bagian bawah berita.

Struktur teks berita piramida termodifikasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Struktur Berita

1) Judul Berita (Headline)

Judul berita (Headline) juga disertakan dengan subjudul. Bagian ini berguna untuk membantu siswa dengan cepat mengidentifikasi peristiwa mana yang akan digambarkan dan menyajikan peristiwa terkini dengan menggunakan teknik grafis.

2) Teras Berita (Lead)

Paragraf pertama dalam artikel berita menyajikan inti dari berita. Bagian ini, dikenal sebagai Leads, merupakan elemen paling penting dari informasi yang disampaikan dan harus ditulis dengan jelas, ringkas, dan akurat. Penyampaian informasi harus sederhana, mudah dipahami, dan menarik. Pendahuluan harus mencakup jawaban lengkap untuk pertanyaan 5W+1H (apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana), tetapi harus disusun secara singkat dan padat, biasanya dalam 26 hingga 30 kata. Jika semua jawaban 5W+1H tidak bisa dimasukkan

karena paragraf yang terlalu panjang, rincian tambahan dapat dicantumkan pada paragraf berikutnya.

### 3) Tubuh Berita (Body)

Badan informasi adalah tempat menyimpan informasi. Di dalam isi berita itulah siswa dapat menemukan kisah nyata, dengan cara yang bukan ringkasan. Karena isi cerita mempunyai informasi penting, maka Anda harus menulis sebanyak mungkin untuk menarik pembaca agar terus membaca cerita dengan tetap menjaga singkatnya cerita. Selain itu, kualitas laporan berita dapat diperkuat dengan menyertakan kutipan langsung atau tidak langsung dari sumber media yang relevan, serta mencantumkan nama atau lokasi sumber tersebut. Penting untuk memberikan identifikasi yang jelas mengenai asal-usul informasi dan memastikan bahwa konteks berita disertakan dengan tepat. Hal ini tidak hanya meningkatkan kredibilitas laporan, tetapi juga membantu pembaca memahami latar belakang dan keakuratan informasi yang disajikan.

### 4) Informasi Tambahan / Ekor

Kaki-kaki denah piramida yang dimodifikasi lebih detail, kita bisa menulis tentang keputusan, kutipan dari sumber yang mendukung informasinya sehingga informasinya lengkap, seperti dengan berita dari berbagai pakar tentang peristiwa tersebut, misalnya politik, kita sertakan ide. ahli di bidang politik ini tentang situasi saat ini, kami akan melakukannya.

## **f. Kaidah Kebahasaan Teks Berita**

### 1) Penggunaan Kata Baku

Kata baku merupakan suatu kata yang penggunaannya sudah sesuai ejaan dan aturan pedoman bahasa Indonesia yang baik dan benar.

## 2) Kalimat Langsung

Dalam proses peliputan berita, informasi diperoleh langsung dari narasumber. Informasi ini bisa dituliskan secara apa adanya tanpa mengalami perubahan, biasanya dengan menggunakan tanda kutip (“.....”). Penggunaan kalimat langsung dalam teks berita berfungsi untuk menegaskan keautentikan dan aktualitas informasi yang disampaikan.

## 3) Konjungsi Temporal

Konjungsi adalah kata yang berfungsi sebagai penghubung antara dua satuan bahasa (Moeliono, 2017). Sementara itu, istilah temporal berkaitan dengan penunjukan waktu. Oleh karena itu, konjungsi temporal dapat diartikan sebagai kata penghubung yang menunjukkan hubungan waktu antara dua satuan bahasa. Beberapa contoh konjungsi temporal antara lain: kemudian, setelah, sejak, dan akhirnya.

## 4) Kata Keterangan/Adverbia

kata keterangan dalam bahasa Indonesia yang berfungsi untuk menerangkan atau memberikan informasi tambahan mengenai kata kerja (verba), kata sifat (adjektiva), dan kadang-kadang juga kata keterangan lainnya. Adverbia memiliki beberapa jenis yaitu adverbia waktu, tempat, cara. Konjungsi yang biasa digunakan ‘Dan, Tetapi, Sementara, walaupun, kemarin, karena.

## 5) Verba Pewarta

Menurut KBBI Edisi VI Daring, istilah "verba" diartikan sebagai kata kerja, sedangkan "warta" berarti berita atau informasi. Dengan demikian, verba pewarta merujuk pada kata kerja yang digunakan untuk menyampaikan atau menginformasikan sesuatu. Contoh dari verba pewarta antara lain: menjelaskan, mengumumkan, menyampaikan, dan melaporkan. Mengabarkan.

6) Verba transitif

Kata kerja yang menggambarkan proses, perbuatan, atau keadaan. Verba transitif adalah verba yang memerlukan dua nomina, satu sebagai subjek, dan satu lagi sebagai objek dalam suatu kalimat aktif. Objek dapat berfungsi sebagai subjek dalam kalimat pasif. Contohnya memulai, menuduh, menabrak, membuat, memakai.

7) Kalimat majemuk adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua klausa utama atau lebih, dan masing masing dapat berdiri sendiri sebagai kalimat yang lepas. Kalimat majemuk memiliki beberapa jenis salah satunya kalimat majemuk setara dan kalimat majemuk bertingkat.

### **C. Manfaat Media Pembelajaran Digital Berbantu Android Pada Pelajaran Bahasa Indonesia**

Di era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran Berbantu teknologi semakin luas digunakan. Kemajuan pesat teknologi yang beragam telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah Adobe Animate, yang memungkinkan pembuatan media interaktif Berbantu Android. Adobe Animate menjadi alat yang sangat efektif untuk menciptakan konten interaktif yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia Berbantu digital ini tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, kajian ini akan membahas manfaat penggunaan media pembelajaran digital Berbantu Android dengan aplikasi Adobe Animate dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Media pembelajaran digital mengacu pada segala bentuk konten pendidikan yang disajikan dalam format digital. Keunggulan dari media digital ini meliputi kemudahan akses, penyajian konten yang lebih interaktif, serta kemampuan untuk diperbarui dengan mudah. Sementara itu, perangkat Android telah menjadi salah satu platform yang paling populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Platform Android memberikan fleksibilitas dan dukungan untuk berbagai aplikasi, salah satunya adalah aplikasi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Adobe Animate. Menurut Safitri (2020), media pembelajaran Berbantu Android dapat mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif karena memungkinkan akses kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, media ini sangat mendukung pembelajaran Berbantu mobile, yang mana peserta didik dapat belajar secara mandiri dan terarah sesuai dengan kebutuhan mereka.

Adobe Animate merupakan perangkat lunak yang populer digunakan untuk membuat animasi dan konten interaktif. Dalam konteks pendidikan, Adobe Animate memungkinkan pengembang atau pendidik untuk menciptakan media yang tidak hanya menyajikan teks atau gambar statis, tetapi juga animasi dan elemen interaktif yang dapat menarik minat peserta didik. Menurut Sugiyanto (2019), aplikasi Adobe Animate dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran karena dapat menciptakan visualisasi yang dinamis dan mudah diikuti oleh peserta didik. Selain itu, aplikasi ini dengan tampilan yang sangat baik memiliki fitur-fitur yang menarik tentunya akan menarik minat belajar peserta didik, mendorong peserta didik untuk lebih aktif serta menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, aplikasi ini dengan desain yang menarik dan fitur-fitur unggulannya, tentunya akan meningkatkan minat belajar peserta didik, mendorong mereka untuk lebih aktif,

serta menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pemanfaatan animasi dan elemen interaktif dapat mempermudah penyampaian materi yang bersifat abstrak, seperti kaidah kebahasaan, tata bahasa, dan sastra. Melalui animasi, konsep-konsep tersebut dapat dijelaskan dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Sebagai contoh, penggunaan animasi untuk menggambarkan alur cerita atau dialog interaktif dalam pembelajaran sastra dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami dan meresapi materi yang diajarkan.

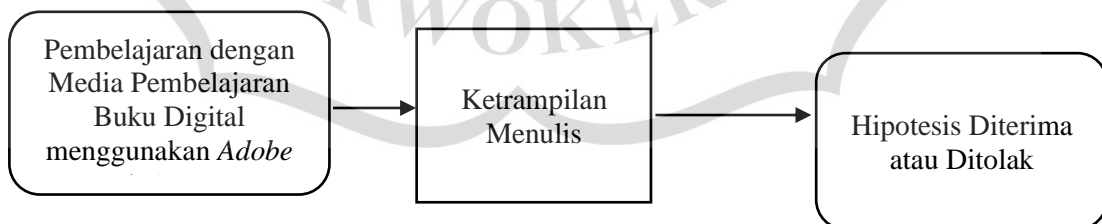
Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media pembelajaran digital Berbantu Android dengan Adobe Animate dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain: A) meningkatkan motivasi belajar siswa, dimana media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2021), siswa yang belajar dengan media digital Berbantu animasi menunjukkan minat yang lebih tinggi dibandingkan dengan media konvensional. Adobe Animate memungkinkan pendidik untuk membuat konten visual yang menarik, yang akan membantu siswa untuk lebih fokus dan tertarik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. B) memfasilitasi pembelajaran interaktif, dengan menggunakan aplikasi Adobe Animate memungkinkan pendidik untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, seperti quiz, permainan, atau simulasi yang dapat diakses melalui perangkat Android. Hal ini dapat mendorong keterlibatan siswa secara langsung, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Pembelajaran interaktif ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep dan membantu siswa dalam mengingat materi

(Nugroho, 2020). C) mendukung pembelajaran yang fleksibel sehingga pembelajaran Berbantu Android memungkinkan siswa untuk mengakses materi di luar kelas atau di rumah. Media pembelajaran Berbantu Android dengan Adobe Animate dapat diunduh dan diakses kapan saja, yang sangat mendukung model pembelajaran mandiri. Dengan demikian, siswa memiliki kebebasan untuk mengulang materi sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Saraswati, 2022). D) meningkatkan pemahaman materi peserta didik karena penggunaan animasi dalam Adobe Animate memungkinkan penyampaian materi yang lebih konkret. Misalnya, untuk materi mengenai cerita rakyat atau legenda, pendidik dapat membuat animasi yang menggambarkan adegan-adegan dalam cerita tersebut. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada konsep-konsep abstrak atau kompleks yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar. Dalam kajian oleh Yulianto (2023), siswa yang belajar melalui media animasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui media konvensional. E) meningkatkan kreativitas siswa dengan media pembelajaran digital yang menarik, siswa dapat terinspirasi untuk berkreasi lebih lanjut. Adobe Animate, selain digunakan oleh pendidik, juga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bagi siswa untuk menciptakan karya mereka sendiri. Siswa dapat diajak untuk membuat animasi sederhana terkait materi pembelajaran, yang dapat meningkatkan kreativitas mereka serta membuat mereka lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Rahmawati, 2020). F) dengan menggunakan media pembelajaran Berbantu android dapat membantu dalam penguasaan teknologi penggunaan media pembelajaran Berbantu Android dengan Adobe Animate juga

membantu siswa dalam meningkatkan literasi digital dan penguasaan teknologi. Seiring perkembangan teknologi yang pesat, penguasaan teknologi menjadi keterampilan penting yang dibutuhkan di masa depan. Dengan terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajaran, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan di era digital (Hidayat, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran digital Berbantu Android dengan Adobe Animate memberikan berbagai keuntungan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Manfaat tersebut mencakup peningkatan motivasi belajar, kemudahan dalam pembelajaran interaktif, serta mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel. Meskipun ada beberapa tantangan dalam implementasinya, manfaat yang dihasilkan jauh lebih besar, menjadikannya sangat layak dipertimbangkan sebagai bagian dari metode pembelajaran modern. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif, serta dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital.

#### D. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Kerangka Berpikir