

DIFUSI INOVASI DALAM MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKS FANTASI MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE ANIMATE CREATIVE CLOUD

Nurma Yuwita¹, Ahmad Aminudin², Gatut Setiadi³

^{1,2}Universitas Yudharta Pasuruan

³Institut Sunan Kalijogo Malang

Email: aminudin@yudharta.ac.id

Abstract

Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi aplikasi dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik, sehingga mampu meningkatkan kompetensi peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Difusi inovasi Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud menjadi alternatif aplikasi yang dapat digunakan pada pembelajaran interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah difusi inovasi dalam pengembangan media interaktif teks fantasi menggunakan aplikasi Adobe Animate Creative Cloud. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi adobe animate creative cloud teks cerita fantasi merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan khususnya pada materi teks fantasi oleh peserta didik SMP untuk pembelajaran kurikulum 2013. Aplikasi adobe animate creative cloud teks cerita fantasi harus menggunakan sebuah sarana komputer yang memiliki tingkat spesifikasi yang layak, agar media tersebut dapat digunakan dengan maksimal, yakni (a) kecepatan prosesor Dual Core 1,8 Ghz; (b) operating system windows menggunakan windows 7, windows 8.0 dan 8.1; (c) 2 GB RAM; (d) 250 GB Hard Drive space; (e) 64-bit monitor warna LED 20 inch yang bisa menampilkan resolusi 1336 x 768; (f) CD-ROM drive.

Keywords: Difusi inovasi, media interaktif, Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud

Abstrak

Learning media by using application technology can foster interest in learning for students, so as to increase the competence of students in understanding subject matter. Diffusion of innovation The Adobe Animate Creative Cloud application is an alternative application that can be used in interactive learning. The purpose of this study is the diffusion of innovation in the development of interactive media of fantasy text using the Adobe Animate Creative Cloud application. The results showed that interactive learning media using the adobe animate creative cloud fantasy story text application are a combination of learning concepts with audiovisual technology that is able to produce new features that can be utilized in education, especially in fantasy text material by junior high school students for learning curriculum 2013. Applications adobe animate creative cloud fantasy text stories must use a computer tool that has a decent level of specifications, so that the media can be used to the maximum, namely (a) Dual Core 1.8 Ghz processor speed; (b) the Windows operating system uses Windows 7, Windows 8.0 and 8.1; (c) 2GB RAM; (d) 250 GB Hard Drive space; (e) 64-bit 20 inch LED color monitor that can display 1336 x 768 resolution; (f) CD-ROM drive.

Kata Kunci: Innovation diffusion, interactive media, Adobe Animate Creative Cloud Application

PENDAHULUAN

Media pembelajaran menjadi bagian yang penting dalam proses belajar mengajar, hal ini karena media pembelajaran bisa menjadi sarana yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju

penerima (peserta didik). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran, maka indikator pembelajaran akan dapat tersampaikan dengan baik. Berkaitan dengan media, Santoso (dalam Subana, 2009: 287) menjelaskan bahwa secara umum media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide atau

gagasan itu sampai pada penerima. Menurut Vaugan (2011: 1) multimedia adalah kombinasi teks, seni, suara, animasi, dan video yang dikirimkan oleh komputer atau sarana elektronik lainnya atau digital manipulasi. Dari pendapat tersebut dapat dipahami tentang pentingnya media pembelajaran sebagai sarana dalam menyampaikan suatu ilmu pengetahuan kepada peserta didik, agar peserta didik dapat dengan mudah memahami semua ilmu yang disampaikan dalam pembelajaran. Untuk itu media pembelajaran dilakukan guna mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Media pembelajaran selalu berkembang seiring dengan kemajuan teknologi pada setiap masanya. Pada masa sekarang teknologi komputer, laptop, *notebook*, *smartphone*, *tablet* menjadi alat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran melalui aplikasi yang dirancang khusus untuk sebuah proses belajar mengajar.

Media pembelajaran interaktif sangat menarik dari segi visual grafis, audio, dan animasinya, oleh sebab itu peserta didik akan lebih banyak berminat menggunakan media pembelajaran interaktif. Jika minat peserta didik muncul dalam sebuah pembelajaran, maka target pembelajaran akan dapat tercapai dengan baik. Selain itu di era kemajuan teknologi yang pesat pada masa sekarang hampir tiap sekolah telah memiliki laboratorium komputer, dan

hampir tiap peserta didik memiliki *smartphone*, *tablet*, *notebook*, ataupun laptop. Dengan sarana alat tersebut, media pembelajaran interaktif dapat diterapkan dengan baik dalam sebuah pembelajaran, dan tiap peserta didik dapat menggunakan media interaktif tersebut.

Kurikulum 2013 mulai banyak diterapkan pada pendidikan formal, berangsur-angsur menggantikan KTSP 2006. Pada Kurikulum 2013 edisi revisi 2017 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih menekankan pada pembelajaran yang mengacu pada genre teks, dan merupakan sintesis dari 3 pendekatan, yaitu: (1) pedagogi genre, (2) saintifik, dan (3) *Content and language integrated learning* (CLIL). Pendekatan tersebut digunakan guna mencapai indikator pembelajaran pada tiap Kompetensi Dasar (KD) yang berkaitan dengan materi ajar. Dengan penerapan kurikulum 2013 dan menggunakan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran maka akan dapat meningkatkan kualitas kompetensi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan juga kualitas karakter peserta didik.

Aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh desainer web, karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia,

gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, suara, video serta interaktifitas user. *Adobe Animate Creative Cloud* termasuk program aplikasi profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat sesuai untuk membuat suatu situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. Aplikasi ini berbasis animasi vektor yang dapat juga digunakan untuk menghasilkan CD pembelajaran interaktif. *Adobe Animate Creative Cloud* memiliki beberapa fitur unggulan, seperti *Creative Cloud Libraries* dan *Adobe Stock Integration*.

Sekolah yang menjadi tempat penelitian untuk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Animate Creative Cloud* adalah SMP Bhinneka Tunggal Ika yang terdapat di Desa Sengonagung-Pasururan. Jadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis difusi inovasi dalam media pembelajaran interaktif teks fantasi menggunakan aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud*.

Teori Difusi dan Inovasi

Menurut Everett M. Rogers dalam Ardianto, dkk (2009: 64) mendefinisikan difusi adalah sebagai proses dimana suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu diantara para anggota suatu sistem sosial. Sedangkan

inovasi adalah suatu gagasan, praktek, atau benda yang dianggap/dirasa baru oleh individu atau kelompok masyarakat. Dari kedua padanan kata diatas, maka difusi inovasi adalah suatu proses penyebaran ide-ide atau hal-hal yang baru dalam upaya untuk merubah suatu masyarakat yang terjadi secara terus menerus dari suatu tempat ke tempat yang lain, dari suatu kurun waktu ke kurun waktu yang berikutnya, dari suatu bidang tertentu ke bidang yang lainnya kepada sekelompok anggota dari sistem sosial.

Menurut Rogers dalam Ardianto, dkk (2009: 65) bahwa proses difusi inovasi terdapat empat elemen pokok, yaitu: (a) inovasi, (b) dikomunikasikan melalui saluran komunikasi tertentu, (c) dalam jangka waktu dan (d) terjadi diantara anggota-anggota suatu sistem sosial. Ciri-ciri inovasi yang dirasakan oleh para anggota suatu sistem sosial untuk menentukan tingkat adopsi, yakni (1) Keuntungan relatif (*relative advantages*), adalah merupakan tingkatan dimana suatu ide dianggap suatu yang lebih baik daripada ide-ide yang ada sebelumnya, dan secara ekonomis menguntungkan; (2) Kesesuaian (*compability*), adalah sejauh mana masa lalu suatu inovasi dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman masa lalu, dan kebutuhan *adopter* (penerima); (3)

Kerumitan(*complexity*), adalah suatu tingkatan dimana suatu inovasi dianggap relatif sulit dimengerti dan digunakan; (4) Kemungkinan untuk dicoba (*trialability*), adalah suatu tingkat dimana suatu inovasi dalam skala kecil; (5) Mudah diamati (*observability*), adalah suatu tingkat hasil-hasil suatu inovasi dapat dengan mudah dilihat sebagai keuntungan teknis ekonomis, sehingga mempercepat proses adopsi.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Jadi dalam proses pembelajaran media pembelajaran menjadi sarana pendukung yang dapat membantu mempermudah penyampaian materi ajar yang diajarkan pada peserta didik, dengan harapan dapat memberikan perubahan yang baik berupa pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotor*). Menurut Gagne (dalam Subana, 2009: 289) “media adalah salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Di dalamnya tercakup segala peralatan fisik pada komunikasi, seperti buku, modul, komputer, slide, tape recorder. Gerlach dan Ely (dalam Subana, 2009: 289) juga berpendapat tentang media pembelajaran yakni “media pendidikan adalah grafik, fotografi, elektronik atau alat-alat mekanik

yang digunakan untuk menyajikan, memproses dan menjelaskan informasi lisan”.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah wahana dari pesan atau bahan ajar yang diberikan oleh guru (komunikator), dan disampaikan kepada peserta didik (komunikan), pesan atau bahan ajar berupa materi pembelajaran dengan tujuan terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Jadi media menjadi salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Jika di gambarkan dalam bentuk bagan, maka akan seperti gambar bagan berikut:

Gambar 1. Proses pembelajaran



(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan gambar bagan tersebut bahwa media pembelajaran menjadi segala sesuatu yang dapat digunakan oleh komunikator (guru) untuk menyalurkan pesan (bahan ajar) kepada komunikan (peserta didik), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

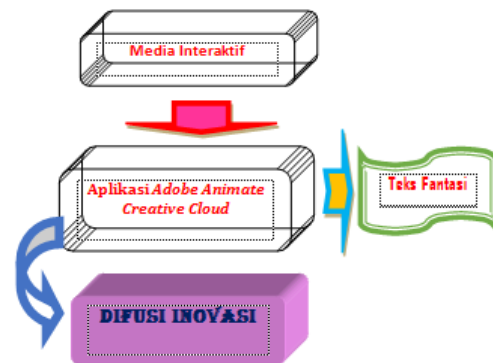
Media Pembelajaran Interaktif

Multimedia menjadi dasar untuk membuat media pembelajaran interaktif. Arsyad (2011: 171) menyebutkan bahwa “multimedia interaktif adalah berbagai macam kombinasi gabungan antara grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif yang mengacu pada multimedia terbentuk melalui gabungan antara grafik, teks, suara, video, dan animasi yang dirancang dengan menggunakan sebuah aplikasi tertentu seperti *Adobe Animate Creative Cloud*.

Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini berangkat dari media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* yang menjadi alternatif aplikasi untuk dapat digunakan pada pembelajaran interaktif materi teks cerita fantasi. Aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* merupakan inovasi baru. Peneliti menganalisis media interaktif teks fantasi menggunakan aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* dengan menggunakan teori difusi inovasi.

Gambar 2. Kerangka Pemikiran



(Sumber: Data Olahan Peneliti)

METODE PENELITIAN

Menurut Suriasumantri dalam Kriyantono (2010: 49) pendekatan adalah falsafah yang mendasari suatu metodologi penelitian. Pendekatan dalam penelitian difusi inovasi dalam media interaktif teks fantasi menggunakan aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* adalah pendekatan interpretatif. Secara umum, pendekatan interpretatif adalah analisis sistematis mengenai aksi sosial yang bermakna melalui observasi manusia secara terperinci dan langsung dalam latar alamiah, supaya bisa memperoleh pemahaman dan interpretasi mengenai cara orang menciptakan dan mempertahankan dunia sosial mereka (Neuman, 2013, h.114). Metodologi yang digunakan adalah kualitatif. Peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Animate*

Creative Cloud ini bertujuan untuk memudahkan proses penyampaian materi pelajaran tentang teks cerita fantasi. Jadi yang menjadi data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah berbagai informasi yang berkaitan dengan kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran interaktif teks cerita fantasi.

Sumber data yang digunakan untuk memperoleh data kebutuhan media pembelajaran interaktif teks cerita fantasi adalah guru dan peserta didik. "Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama" (Moleong, 2014: 157). Metode pengumpulan data merupakan cara peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian, sehingga data yang didapat adalah benar-benar data yang valid dan reliabel. Riduwan mendefinisikan bahwa "Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (2013: 97). Metode pengumpulan data bisa dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Data yang telah peneliti peroleh akan dianalisis dengan model yang telah ditawarkan oleh Miles dan Huberman. Menurut Sugiyono (2012: 246) aktifitas dalam analisis data yaitu: *data reduction*,

data display, dan *data conclusion drawing/verification*.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan inovasi pengembangan model pembelajaran dengan menggunakan media interaktif aplikasi *adobe animate creative cloud* pada teks cerita fantasi. Penggunaanya adalah peserta didik kelas VII di SMP Bhinneka Tunggal Ika pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Rogers dalam Ardianto, dkk (2009: 65) bahwa proses difusi inovasi terdapat empat elemen pokok, yaitu: (1) suatu inovasi, (2) dikomunikasikan melalui saluran komunikasi tertentu, (3) dalam jangka waktu dan (4) terjadi diantara anggota-anggota suatu sistem sosial.

1. Inovasi Pembelajaran Interaktif

Inovasi adalah gagasan, tindakan atau barang yang dianggap baru oleh seseorang. Dalam hal ini, kebaruan inovasi diukur secara subjektif menurut pandangan individu yang menerimanya. Inovasi yang digunakan dalam pembelajaran peserta didik di SMP Bhinneka Tunggal Ika adalah media interaktif menggunakan aplikasi *adobe animate creative cloud*.

a. Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud

**Gambar 3. Tampilan Awal Adobe
 Animate Creative Cloud 2017**



**(Sumber: Aplikasi Adobe Animate
 Creative Cloud 2017)**

Adobe Animate Creative Cloud merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Pembelajaran berbasis multimedia tentu dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian. Peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran tertentu secara mandiri dengan komputer yang dilengkapi program multimedia. Dalam perkembangannya aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* memiliki beberapa versi. Aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* rilis mulai tahun 1993. Dalam perkembangannya aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* memiliki beberapa versi sebelum, adapun versi sebelumnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Perkembangan Aplikasi Adobe
 Animate Creative Cloud**

Rilis	Tahun	Ikon	Deskripsi
Smart Sketch	1993	-	Tahun 1993 Jonathan Gay mendirikan FutureWave Software dengan produknya yang pertama yaitu SmartSketch. Inilah cikal bakal Macromedia Flash.
Cel Animator	1995	-	Tahun 1995 SmartSketch berganti nama menjadi Cel Animator.
Future Splash Animator	1996	-	Cel Animator berubah nama kembali menjadi FutureSplas

			h Animator. Inilah versi awal yang menggunakan <i>tools</i> dan <i>timeline</i> untuk editing animasi.
Macromedia Flash 1	1996		Setelah Future Splash, pada tahun ini diambil alih oleh macromedia flash, sehingga memunculkan <i>Macromedia Flash 1</i>
Macromedia Flash 2	1997		Keluaran terbaru pada tahun ini yakni dengan <i>Flash Player 2</i> , dengan keistimewaan baru yang di dalamnya terdapat



			panel <i>library</i>
Macromedia Flash 3	1998		Rilis dengan Flash Player 3, keistimewaan yang terdapat di dalamnya antara lain: <i>the movieclip element, JavaScript plug-in integration, transparency and an external stand alone player</i>
Macromedia Flash 4	1999		Berikutnya Flash Player 4 dirilis untuk melengkapi versi sebelumnya, keistimewaan baru yang ada di dalam aplikasi tersebut: <i>internal vari</i>

			ables, an input field, advanced ActionScript , and streaming MP3
Macromedia Flash 5	2000		Selanjutnya Flash Player 5 segera dirilis, dengan tambahan keistimewaan yang terdapat pada aplikasi tersebut: ActionScript 1.0 (based on ECMAScript, yang serupa dengan JavaScript in syntax), XML support, Smartclips (penanda pada komponen

			Flash), HTML text formatting added for dynamic text
Macromedia Flash MX (6)	2002		Dua tahun berikutnya dirilis Flash Player 6, dengan fitur baru yang dihadirkan: a video codec (Sorenson Spark), Unicode, v1 UI Components, compression, ActionScript vector drawing API
Macromedia Flash MX 2004 (7)	2003		Flash Player 7 menjadi yang berikutnya, dengan fitur baru di dalamnya yaitu: Screens (format

		pengembang an untuk mengorganis ir isi di dalamnya, dengan format seperi Power Point), <i>aliased text support, timeline effects and video import wizard. Actionscript 2.0</i> baru dirilis bersamaan dengan versi ini, memungkin kan juga <i>object- oriented programmin g</i> tetapi lebih mudah "Script assist" <i>JavaS cript for Flash (JSFL)</i>			mengijinkan pengguna untuk menulis <i>scripts</i> secara otomatis dengan <i>Flash editor.</i> Keistimewaa n program baru yang termasuk dalam aplikasi ini: <i>web services inte gration, MP3/FLV media playback components, XML data service components, data binding APIs, the Project Panel, V2 UI components,</i> dan <i>Transition</i>
--	--	---	--	--	---

			<i>libraries.</i>
Macromedia Flash 8	2005		Berikutnya yang dirilis yakni Flash Player 8, fitur baru dalam Adobe animate creative cloud 2017 Professional yang ada dalam aplikasi ini: <i>graphical filters (blur, drop shadow, glow, etc.) and blend modes, easing control for animation, enhanced stroke properties (caps and joins), object-based drawing mode, run-</i>

			<i>time bitmap caching, FlashType advanced anti-aliasing for text, On2 VP 6 advanced video codec, support for alpha transparency in video, a stand-alone encoder and advanced video importer, cue point support in FLV files, an advanced video playback component, and an interactive mobile device emulator.</i>
Adobe Flash CS3 (9)	2007		Flash CS3 adalah versi pertama dari

Professio nal			flash yang dibawah naungan perusahaan Adobe, yang diintegrasikan dengan Adobe Photoshop, improved vector drawing tools, becoming more like Adobe Illustrator and Adobe Fireworks. ActionScript 3.0 baru dirilis bersamaan dengan versi ini dengan ActionScript Virtual Machine 2.0 (AVM2).
Adobe Flash CS4 (10) Professio	2008		Pada versi baru ini fitur baru yang terdapat

nal			dalam aplikasi ini yaitu: <i>inverse kinematics (bones), basic 3D object manipulation, object-based animation, a text engine, and further expansions to ActionScript 3.0 (Vector arrays). CS4 allows the developer to create animations with many features absent in prior versions.</i>
Adobe Flash Professio nal CS5	2010		Flash CS5 baru dirilis pada bulan 12 April

(11)			2010 dan diluncurkan untuk dijual pada umum pada 30 April 30, 2010.
Adobe Flash Professional CS5.5 (11.5)	2011		Flash Professional CS5.5 dirilis pada 2011. Flash CS5.5 juga berisi fitur <i>Content scaling and stage resizing, copy and paste layers, sharing symbols across FLA files, symbol rasterization, incremental compilation, auto-save and file recovery, dan integration with CS Live</i>

			<i>online services.</i>
Adobe Flash Professional CS6 (12)	2012		Adobe Flash Professional CS6 baru dirilis pada 2012. Pada versi ini juga mendukung untuk <i>publishing files as HTML5 and generating sprite sheets.</i>
Adobe Flash Professional CC (13)	2013		Flash Professional CC baru dirilis pada Juni 2013 sebagai bagian dari <i>Adobe's</i> dengan pembaruan nama menjadi <i>Creative Cloud</i> . pembaruan

		ini termasuk 64-bit performa, dan penghapusan fitur <i>ActionScript</i> 2. Sebagai bagian dari <i>Creative Cloud suite</i> , Flash CC juga memiliki kemampuan untuk mensinkronkan pengaturan jika file disimpan secara online.
Adobe Flash Professional CC 2014 (14)	2014	Flash Professional CC (2014) Baru dirilis pada 18 Juni 2014. Termasuk dalam aplikasi ini adalah

		<i>variable-width strokes, SVG export, and WebGL publishing for animations, as well as an improved, redesigned Motion Editor.</i>
Adobe Flash Professional CC 2014 (14.1)	2014	Flash Professional CC (2014.1) baru dirilis pada 6 Oktober 2014, dengan menghadirkan <i>WebGL publishing abilities, freedom to create custom brushes, and the ability to import external SWFs.</i> Dan

			<i>juga sebuah software new development kit (SDK).</i>				<i>audio workflows, improved Motion Editor, panel locking, faster saving of FLA files, auto-recovery optimizations, organize imported GIFs in library, library search by linkage name, invert selection, paste and overwrite frames</i>
Adobe Flash Professional CC 2015 (15)	2015		<i>Flash Professional CC (2015) baru dirilis pada 15 Juni 2015 dengan peningkatan bone animation tool (inverse kinematics), import H.264 videos with audio, export bitmaps as spritesheet for HTML5 Canvas, brush scaling with stage zoom, universal document type converter, improved</i>				<i>Programmin g features include code snippet support for WebGL, improved Custom Platform</i>

			<i>Support SDK, latest Flash Player (version 17.0), AIR SDK (version 17.0) and CreateJS libraries.</i>
Adobe Animate CC 2015.1 (15.1)	2016		Adobe Animate CC 2015 baru dirilis pada 8 februari 2016 dengan pergeseran dari "Flash" dengan kemampuan branding <i>signifying the ability to animate content and publish to video, HTML5 and Flash.</i> Termasuk juga <i>color swatches, Adobe</i>

			<i>Stock and Creative Cloud Libraries, vector art brushes, 360° rotatable stage, resizable stage, export video up to 4K resolution (for HiDPI or Retina Displays), HTML5 Canvas improvements (TypeKit support, text as outlines, custom templates).</i>
Adobe Animate CC 2017 (16)	2017		Adobe Animate CC 2017 baru dirilis pada November 2016. Sekarang dengan

			tambahan camera support (animating the stage), creating and managing paint brushes with pressure and tilt support, export for animated GIF, component support for HTML5 canvas, integration of the latest Flash Player and AIR SDK and stage enhancemen ts as transparent stage background support.
--	--	--	--

**Sumber: Program Aplikasi Adobe
*Animate Creative Cloud***

Dari tabel perkembangan aplikasi *flash* tersebut dapat diketahui bahwa semakin baru versi program yang dimunculkan, maka semakin lengkap fasilitas dan fitur yang diberikan.

Keunggulan *Adobe Animate Creative Cloud*

Sebagai program multimedia dan animasi, aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan program animasi lain, yaitu:

- (1) Aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* didesain sebagai aplikasi yang digunakan untuk desain gambar animasi flash.
- (2) *Multiplatform Support*: HTML 5 Canvas, WebGL, Flash (SWF), AIR, Video, dan *custom platforms* (seperti SVG) melalui ekstensi.
- (3) *4K-video eksport*: ekspor video dengan resolusi untuk tampilan ultra HD dan Hi-DPI terkini.
- (4) *Custom resolution export*: revitalisasi konten lama dengan penyesuaian untuk segala resolusi, seperti ultra HD dan Hi-DPI terkini.
- (5) Menghasilkan file dengan ukuran relatif kecil.
- (6) Aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* menghasilkan bertipe FLA yang bersifat fleksibel karena dapat dikonversikan menjadi file yang

- berekstensi *.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov*.”.
- (7) Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapa pun pada monitor pengguna.
- (8) Kualitas gambar terjaga, hal ini disebabkan karena *flash* menggunakan teknologi *Vector Graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar. Berbeda dengan gambar *bitmap* seperti *bmp, jpg* dan *gif* yang gambarnya pecah-pecah ketika ukurannya diperbesar atau diubah karena dibuat dari kumpulan titik-titik.
- (9) Waktu *loading* (kecepatan gambar dan animasi muncul atau *loading time*) lebih cepat dibandingkan dengan pengolahan animasi lainnya seperti *animated gif* dan *java Applet*.
- (10) Mampu membuat *website* interaktif, karena pengguna (*user*) dapat menggunakan *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian lain dari halaman *web* atau *movie*, memindahkan obyek, memasukkan informasi ke *form*.
- (11) Mampu menganimasikan grafik yang rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke situs *web*.
- (12) Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
- (13) Mampu menampilkan dan dapat diintegrasikan dengan program *flash* yang lain atau terdahulu, seperti *Adobe flash CS*, *Adobe flash CC* karena tampilan dan *tool* yang digunakan hampir sama.
- (14) Dapat diintegrasikan dengan skrip sisi *server* (*server side scripting*) seperti *CGI*, *ASP* dan *PHP* untuk membuat Aplikasi pangkalan data *web*.
- (15) Lingkup pemanfaatan luas, selain tersebut diatas, *Adobe Animate Creative Cloud* dapat juga dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau *web banner*, animasi logo, serta kontrol navigasi.
- Berbagai keunggulan yang ada dalam aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* tersebut maka *Adobe Animate Creative Cloud* digunakan sebagai inovasi

dalam dunia pendidikan, salah satu pemanfaatannya adalah sebagai media pembelajaran, dan sudah dirancang sesuai dengan bahan ajar Kurikulum 2013.

2. Saluran Komunikasi

Saluran komunikasi adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan inovasi dari sumber kepada penerima. Saluran komunikasi yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud* teks cerita fantasi adalah sebuah sarana komputer yang memiliki tingkat spesifikasi yang layak, agar media tersebut dapat digunakan dengan maksimal.

SMP Bhinneka Tunggal Ika memiliki sebuah laboratorium komputer dengan jumlah komputer sebanyak 30 unit. Tiap unit komputer telah memiliki spesifikasi di atas spesifikasi minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan media pembelajaran interaktif teks cerita fantasi. Tingkat spesifikasi komputer di SMP Bhinneka Tunggal Ika adalah seperti data berikut:

- (a) Kecepatan prosesor Dual Core 1,8 Ghz
- (b) operating system Windows menggunakan windows 7, windows 8.0 dan 8.1
- (c) 2 GB RAM,
- (d) 250 GB Hard Drive space

- (e) 64-bit monitor warna LED 20 inch yang bisa menampilkan resolusi 1336 x 768 resolution
- (f) CD-ROM drive.

Dengan memanfaatkan saluran komunikasi komputer yang sesuai tersebut maka media pembelajaran interaktif dapat digunakan oleh peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Jangka waktu

Waktu yang digunakan untuk praktek aplikasi media interaktif *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017* adalah 2 x 6 jam pelajaran. 1 Jam pelajaran adalah 40 menit. Jadi total waktu yang digunakan adalah 160 menit atau 2 jam lebih 40 menit.

Waktu tersebut lebih cepat dari waktu yang telah ditentukan pada Kurikulum 2013. Jadi, jangka waktu yang digunakan ketika pembelajaran materi teks fantasi menggunakan media interaktif *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017* adalah relatif lebih cepat. Sehingga media interaktif *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017* dapat menghasilkan pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien.

4. Sistem sosial

Sistem sosial merupakan kumpulan unit yang berbedanya secara fungsional dan terikat dalam kerjasama untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan bersama. Anggota Sistem sosial yang terjalin secara fungsional dalam media pembelajaran interaktif aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017*, yakni:

(1) Guru

Guru merupakan komunikator yang menyampaikan pesan inovatif kepada peserta didik melalui aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017*. Komunikator disini adalah guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Bhinneka Tunggal Ika.

(2) Peserta didik

Peserta didik merupakan komunikan yang menerima pesan inovatif melalui aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017*. Peserta didik yang dilibatkan adalah peserta didik kelas VII SMP Bhinneka Tunggal Ika.

Karakteristik Inovasi

Limakarakteristik dari difusi inovasi yang dapat digunakan sebagai indikator dalam mengukur antaralain:

(1) Keuntungan relatif (*relative advantages*)

Merupakan tingkatan dimana suatu ide dianggap suatu yang lebih baik daripada ide-ide yang ada sebelumnya, dan

secara ekonomis menguntungkan. Media interaktif *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017* merupakan media pembelajaran yang sangat inovatif, efisien, dan menyenangkan. Media ini lebih sesuai dengan materi teks fantasi, yang di dalam materi tersebut banyak membutuhkan audio visual dalam penyajiannya. SMP Bhinneka Tunggal Ika sebelum menggunakan media interaktif ini, guru menyampaikan materi hanya menggunakan buku ajar dan LKS sehingga penyerapan kepada peserta didik sangat kurang sekali.

(2) Kesesuaian (*compability*)

Adalah sejauh mana masalah suatu inovasi dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman masalah, dan kebutuhan adopter (penerima). Media interaktif *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017* didesain sesuai dengan Kurikulum 2013 Bahasa Indonesia. Sehingga nilai-nilai materi dan penugasan yang ada di media tersebut sudah sesuai.

Gambar 4. Tampilan Teks Fantasi



(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Gambar 5. Menu Utama dalam Teks Fantasi



(Sumber: Data Olahan Peneliti)

(3) Kerumitan(*complexity*)

Adalah tingkat dimana suatu inovasi dianggap relatif sulit dimengerti dan digunakan. Bagi peserta didik, waktu pertama kali penggunaan media interaktif mengalami kesulitan karena mereka tidak pernah mengoperasikan aplikasi berbasis media interaktif *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017*. Setelah ada penjelasan dari guru terkait pengoperasian tersebut, peserta didik langsung bisa memahaminya dengan cepat dan mudah.

(4) Kemungkinan untuk dicoba (*trialability*)

Adalah suatu tingkat dimana suatu inovasi dalam skala kecil. Media interaktif *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017* bisa dipraktekkan dengan mudah oleh peserta didik SMP Bhinneka Tunggal Ika, karena media interaktif ini memang didesain untuk pembelajaran Kurikulum 2013 pada materi teks fantasi.

(5) Mudah diamati (*observability*)

Adalah suatu tingkat hasil-hasil suatu inovasi dapat dengan mudah dilihat sebagai keuntungan teknis ekonomis,

sehingga mempercepat proses adopsi. Pembelajaran menggunakan media interaktif *Adobe Animate Creative Cloud (CC) 2017* sangat praktis dan ekonomis, karena setelah materi pembelajaran, peserta didik langsung bisa mengerjakan tugas didalam media pembelajaran tersebut, sehingga guru dan siswa bisa langsung melihat hasil nilai yang diperolehnya. Guru di mudahkan tanpa harus mengoreksi pekerjaan peserta didik, karena nilai langsung otomatis keluar sesuai dengan hasil yang dikerjakan oleh peserta didik.

Gambar 6. Tampilan Nilai Akhir pada Soal Pilihan Ganda



(Sumber: Data Olahan Peneliti)

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *adobe animate creative cloud* teks cerita fantasi merupakan gabungan konsep pembelajaran dengan teknologi audiovisual yang mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan khususnya pada materi

teks fantasi oleh peserta didik SMP untuk pembelajaran kurikulum 2013. Aplikasi *adobe animate creative cloud* teks cerita fantasi harus menggunakan sebuah sarana komputer yang memiliki tingkat spesifikasi yang layak, agar media tersebut dapat digunakan dengan maksimal, seperti (a) kecepatan prosesor Dual Core 1,8 Ghz, (b) *operating system windows* menggunakan windows 7, windows 8.0 dan 8.1 (c) 2 GB RAM, (d) 250 GB Hard Drive space, (e) 64-bit monitor warna LED 20 *inch* yang bisa menampilkan resolusi 1336 x 768 resolution (f) CD-ROM drive. Waktu yang digunakan pada pembelajaran aplikasi *adobe animate creative cloud* teks cerita fantasi tergolong lebih cepat dari waktu yang telah ditentukan pada Kurikulum 2013. Anggota Sistem sosial yang terjalin secara fungsional dalam media pembelajaran interaktif aplikasi *Adobe Animate Creative Cloud (CC)* 2017 adalah guru dan peserta didik.

SARAN

Media pembelajaran interaktif ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut agar dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi. Jadi untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang perlu dilakukan adalah: (1) Selalu gunakan

aplikasi terbaru dalam membuat sebuah media pembelajaran interaktif, sebab aplikasi yang terbaru pasti memiliki pembaharuan disetiap versinya yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi; (2) Media pembelajaran interaktif ini dibuat untuk penggunaan pada komputer atau laptop, jadi akan lebih praktis jika dikembangkan lagi untuk dapat digunakan pada *smartphone* dengan menggunakan aplikasi yang sesuai misalnya seperti *Android Studio*, (3) Media pembelajaran interaktif ini masih digunakan secara *offline*, alangkah baiknya jika dapat digunakan secara *online* agar peserta didik tidak perlu lagi menggandakan file untuk menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

Format Buku

- Ardianto, Elvinaro dkk. (2009). *Komunikasi Massa*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*, cetakan ke-15. Jakarta: PTRaja Grafindo Persada.
- Kriyantono, Rachmat. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Moelong, Lexy J. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Neuman, Lawrence. (2013). *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, Edisi 7. Terjemah oleh Edina T. Sofia. Jakarta: PT Indeks.
- Riduwan. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi*. (cetakan ke-9). Bandung. Alfabeta.

Subana, M., dan Sunarti. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pengajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Format Artikel jurnal

Vaughan, Tay. (2011). *Multimedia: Making it work. Eighth Edition*. New York: Technology Education Mac Grow Hill.

Format Sumber Elektronik

<https://www.adobe.com/creativecloud/catalog/desktop.html?promoid:TYTQ77P&mv=other>.