

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN

SENI BUDAYA KELAS XI UPT SMA NEGERI 10 SIDRAP

Septiyani Hamid Bohari¹, Nurmayanti², Hasanuddin B³

^{1, 2, 3}Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammdiyah Sidenreng Rappang

septiyanihamid@gmail.com, nurmayanti@unm.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop the Doratoon learning video. This research is a development research (R&D) using the ADDIE development model which consists of the following stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques used include observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The data analysis techniques used are percentage for qualitative data and N-gain for quantitative data. The results of media validation obtained a score of 86% (very valid), material validation 84% (very valid), the results of the questionnaire responses from teachers was 100% (very practical), the results of individual student respondents' questionnaire with an average score of 93% (very practical), and the results of group respondents' questionnaire with an average score of 95% (very practical), the results of field test respondents' questionnaire with an average score of 94.33% (very practical), and the N-gain results with an average score of 79.74 (very effective). Based on these data, it can be concluded that the Doratoon learning video can be used in the learning process of Cultural Arts in Class XI UPT SMA Negeri 10 Sidrap.

Keywords: Doratoon learning video, ADDIE model.

ABSTRAK

Penelitian ini yang bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran *Doratoon*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap. Analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan persentasi untuk data kualitatif dan *N-gain* untuk data kuantitatif. Hasil validasi media memperoleh skor 86% (sangat valid), validasi materi 84% (sangat valid), hasil penilaian angket respon guru sebesar 100% (sangat praktis), hasil angket responden siswa perorangan dengan skor rata-rata sebesar 93% (sangat praktis), hasil angket responden kelompok kecil dengan skor rata-rata sebesar 95% (sangat praktis), hasil angket responden uji lapangan dengan skor rata-rata sebesar 94,33% (sangat praktis), dan hasil *N-gain* dengan skor rata-rata 79,74 (sangat efektif). Berdasarkan data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran *Doratoon* dapat digunakan dalam proses pembelajaran Seni Budaya di kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidrap.

Kata Kunci: Video pembelajaran *Doratoon*, Model ADDIE

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting bagi setiap manusia, karena pada hakikatnya pendidikan merupakan proses pembelajaran yang terjadi bagi setiap individu untuk mencapai suatu pengetahuan, pemahaman, jasmani, akhlak yang baik serta termasuk dalam suatu proses awal yang dapat mengantarkan individu suatu tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar yang akan diaplikasikan oleh guru (Hasanuddin et al., 2023). Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Chairiyah, 2021)

Pendidikan sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi perkembangan zaman era teknologi. Agar tidak tergerus oleh

perkembangan zaman, seseorang dituntut untuk menempuh pendidikan, baik pendidikan yang sifatnya formal, pendidikan informal maupun pendidikan nonformal (Nurmayanti 2019).

Proses pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan menjalin komunikasi edukatif menggunakan strategi, pendekatan, prinsip dan metode tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien berdasarkan rencana yang telah disusun. Oleh karena itu, untuk memudahkan proses pembelajaran antara guru dan peserta didik, perlu ada usaha pemanfaatan media pembelajaran dengan fasilitas multimedia (Rika Widianita, 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. (Sugiantara et al., 2024). Penelitian dalam bidang teknologi pembelajaran telah bersinggungan dengan masalah pengembangan produk dan desain, utamanya media, bahan ajar, dan

sistem pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Savira & Suharsono, 2013)

Menurut (Melisa & Fadlan, 2023) Media Audio-Visual (video) animasi berbasis *Doratoon* adalah perangkat lunak berbasis *website* yang memiliki berbagai macam fitur seperti: animasi, kartun, transisi, audio, tulisan dan yang lainnya.

Doratoon merupakan layanan situs *web* yang bisa anda akses secara gratis atau berbayar, dan mudah untuk menyampaikan informasi dengan animasi yang menarik seperti animasi objek, bentuk tangan, kartun dan gerakan transisi akan lebih realistis, mudah untuk menyampaikan informasi karena menyediakan fungsionalitas yang detail dan lengkap. Sehingga membuat siswa lebih tertarik dan tidak bosan. Video yang sudah selesai kita buat dapat dilihat melalui laptop maupun *smartphone* (Rika Widianita, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 10 Sidrap, khususnya pada pembelajaran Seni

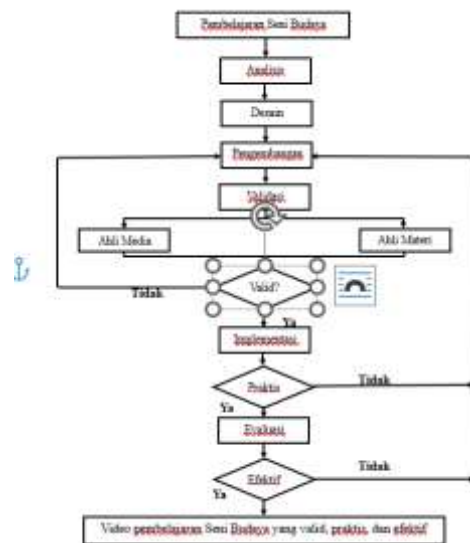
Budaya di kelas XI, diketahui bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Namun, pemanfaatan media tersebut masih dapat dikembangkan lebih lanjut agar dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pelajaran. Saat ini, metode ceramah masih cukup dominan sehingga pembelajaran cenderung bersifat teoretis dan belum sepenuhnya mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan interaktif. Hal ini berdampak pada pemahaman serta penerapan materi oleh peserta didik yang masih perlu ditingkatkan. Hasil wawancara dengan guru dan siswa juga menunjukkan adanya kebutuhan untuk variasi metode pembelajaran yang lebih inovatif guna mendukung proses belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti menawarkan sebuah solusi untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *Website Doratoon* untuk pembelajaran siswa kelas XI SMA Negeri 10 Sidrap yang dapat mengembangkan kompetensi siswa. *Website* ini merupakan simulasi *networking* yang

memungkinkan siswa untuk bereksperimen sehingga dapat membuat siswa untuk lebih tertarik belajar pada mata pelajaran Seni Budaya.

B. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan adalah *mixed methods* dengan menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan ini yakni untuk menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran menggunakan *Website Doratoon* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidrap yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yakni model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation* dan (5) *Evaluation*. Berikut adalah prosedur penelitian alur atau dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Objek penelitian ini adalah video pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidrap di semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dari penelitian ini yakni dua orang validator yang akan menilai tingkat kevalidan, meliputi ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, tingkat kepraktisan akan dinilai oleh guru mata pelajaran Seni Budaya dan peserta didik kelas XI SMA Negeri 10 Sidrap. Untuk mengetahui nilai data keefektifan akan menggunakan nilai *pre-test* dan *post test*.

Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, tes, angket untuk mengumpulkan data.

Teknik pengumpulan data penelitian yang dilakukan yaitu

observasi, *non test* dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen uji kevalidan dan kepraktisan. Serta analisis data yang dilakukan dengan menghitung rata-rata setiap aspek dari angket yang diisi oleh ahli dengan rumus yang diadaptasi.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Sumber : Bagas Prima Kristanto & Tri Nova Hasri Yuniarta (2021).

Hasil yang diperoleh dalam bentuk kuantitatif (angka), kemudian diubah kedalam bentuk kualitatif dengan kriteria yang ditujukan oleh tabel 1 untuk kriteria kevalidan dan tabel 2 sebagai kriteria kepraktisan.

1. Analisis kevalidan video pembelajaran. Kategori ini diterapkan untuk setiap aspek yang dinilai berdasarkan kriteria kualitas video yang diadaptasi dari kategorisasi:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria Kevalidan
1	81-100	Sangat valid
2	61-80	Valid
3	41-60	Cukup valid
4	21-40	Kurang valid
5	<20	Tidak valid

Sumber : Bagas Prima Kristanto & Tri Nova Hasti Yuniarta (2021).

2. Analisis kepraktisan video pembelajaran. Tingkat kepraktisan video pembelajaran menggunakan

website Doratoon diperoleh berdasarkan hasil penilaian guru dan siswa. Adapun kriteria hasil penilaian kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria Kepraktisan
1	81-100	Sangat praktis
2	61-80	Praktis
3	41-60	Cukup praktis
4	20-40	Kurang praktis
5	0-20	Tidak praktis

Sumber : Bagas Prima Kristanto & Tri Nova Hasti Yuniarta (2021).

3. Analisis data keefektifan video pembelajaran. Untuk menilai keefektifan video pembelajaran dapat dilakukan dengan mengevaluasi hasil belajar siswa. Evaluasi ini ditandai dengan adanya peningkatan nilai dari *pre-test ke post-test*, dengan nilai yang dicapai melebihi Kriteria Kompetensi Minimal (KKM). Untuk keefektifan video pembelajaran dapat ditentukan dengan kriteria keefektifan pada tabel 3 menggunakan rumus:

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor PostTest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor PreTest}} \times 100\%$$

Sumber: (Sukarelawan et al.,2024)

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

No	Presentase (%)	Interpretasi
1	< 40	Tidak efektif
2	40-55	Kurang efektif
3	56-75	Cukup efektif
4	> 76	Efektif

Sumber : Sukarelawan et al,(2024).

C. Hasil dan Pembahasan

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *Website Doratoon* pada materi Apresiasi Seni Rupa. Adapun prosedur penelitian ini diadaptasi menggunakan tahapan dari pengembangan ADDIE mencakup lima tahap yaitu: (1) *Analysis* diantaranya analisis kompetensi, analisis karakteristik, analisis materi; (2) *Design* yaitu, pembuatan *Storyboard* video pembelajaran *Doratoon*; (3) *Development* diantaranya, pengembangan produk, validasi media oleh ahli, dan revisi produk; (4) *Implementation* diantaranya uji coba produk; (5) *Evaluation* diantaranya evaluasi formatif.

Analysis

1. Analisis kompetensi

Analisis kompetensi dengan mengidentifikasi Capaian Pembelajaran (CP) pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka khususnya dalam materi Apresiasi Seni Rupa mata pelajaran Seni Budaya Kelas XI SMA. Isi CP yakni siswa dapat mengamati dan memahami tentang Apresiasi Seni Rupa.

2. Analisis karakteristik

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan pengamatan dalam kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidrap untuk mengetahui keadaan siswa yang akan menjadi sasaran penggunaan produk pengembangan. Dalam proses pembelajaran siswa lebih mudah memahami materi dengan cara penyajian materi yang lebih menarik sehingga siswa mempunyai rasa ingin tahu terhadap materi tersebut.

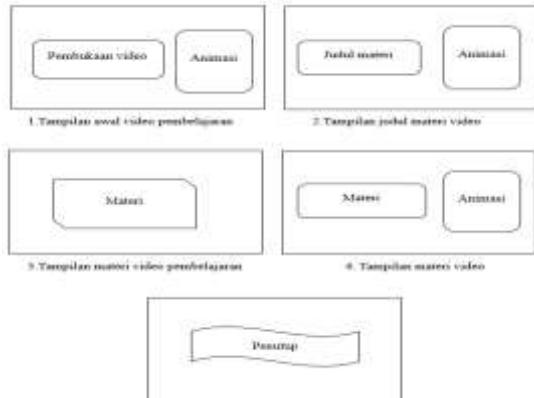
3. Analisis materi

Pada tahapan analisis materi ini, peneliti menggunakan media cetak/buku paket yang digunakan oleh guru sebagai perangkat pembelajaran. Materi yang dipilih untuk dikembangkan video pembelajaran adalah Apresiasi Seni Rupa, berdasarkan relevansi materi, cakupan kompetensi dasar (KD) dan kesesuaian dengan kebutuhan siswa.

Design

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah menyusun *storyboard*. Video pembelajaran yang dikembangkan dengan menyesuaikan CP dan TP kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Seni Budaya kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidrap.

Adapun *Storyboard* video pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. Storyboard Video Pembelajaran Doratoon

Development

Dalam tahapan pengembangan ini, terdapat sejumlah kegiatan yang akan dilaksanakan diantaranya:

1. Pengembangan produk

Storyboard yang telah dibuat oleh peneliti kemudian dikembangkan menjadi video pembelajaran *Doratoon*, mulai dari memasukkan seluruh materi yang telah dibuat sebelumnya ke dalam bentuk media pembelajaran sampai menghasilkan bentuk akhir dari video pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan komentar, saran, dan penilaian ahli, guru, data hasil uji coba siswa.

Berikut ini merupakan tampilan dari video pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang:



Gambar 3. Tampilan Login Doratoon



Gambar 4. Tampilan Ukuran Doratoon



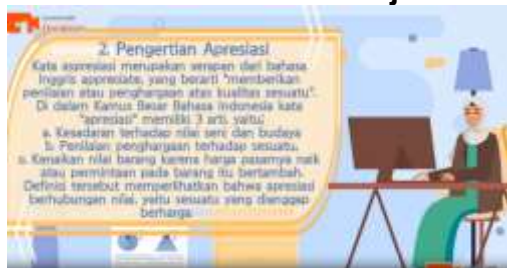
Gambar 5. Tampilan Awal Video Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Judul Materi Video Pembelajaran



Gambar 7. Tampilan Materi Video Pembelajaran



Gambar 8. Tampilan Materi Video Pembelajaran



Gambar 9. Tampilan Penutup Video Pembelajaran

2. Validasi media

Setelah video pembelajaran telah dikembangkan, langkah berikutnya yakni dilakukan validasi kelayakan produk. Video pembelajaran *Doratoon* divalidasi oleh validator pada bidangnya, yang bertujuan untuk melihat kelayakan video pembelajaran yang telah dibuat.

3. Revisi produk

Setelah video pembelajaran divalidasi oleh validator media dan

validator materi, peneliti merevisi video pembelajaran sesuai dengan revisi yang diberikan oleh validator media dan validator materi dan apabila tidak ada revisi maka video pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.

Implementation

Pada tahap ini, peneliti mengadakan uji coba kelompok kecil kepada 5 orang siswa kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidrap. Setelah dinyatakan dapat diterapkan di dalam kelas, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok sedang dimana siswa yang terlibat sebanyak 15 orang yang dibagi menjadi 3 kelompok sehingga tiap kelompok terdiri dari 5 orang, selanjutnya uji coba lapangan dengan soal kepada 30 siswa kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidrap, yang didalamnya memuat pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya kelas XI, berupa media pembelajaran dalam bentuk video interaktif *Doratoon* yang telah didesain semenarik mungkin. Setelah menggunakan video pembelajaran *Doratoon*, peneliti menyebar angket respon kepada guru dan peserta

(siswa) untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan.

Evaluation

Setelah diimplementasikan dilakukan evaluasi yang merupakan tahap akhir dari pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi memiliki dua tahap yaitu formatif dan sumatif. Berikut data yang didapat dari tahap evaluasi.

1. Evaluasi formatif

Evaluasi formatif dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengembangan video pembelajaran berbentuk lembar validasi untuk mengukur aspek media dan aspek materi, respon guru, dan respon siswa. Berikut data dari analisis angket yang telah dihitung:

Tabel 4. Hasil penilaian angket

Kategori	Persentase (%)
Kevalidan	
Media	86% (sangat valid)
Materi	84% (sangat valid)
Kepraktisan	
Respon guru	100% (sangat praktis)
Respon siswa	94,33% (sangat praktis)

2. Evaluasi sumatif

Evaluasi sumatif dalam penelitian ini yaitu mengerjakan soal/latihan yang diberikan dalam bentuk kertas, siswa mengerjakan

soal untuk data *pre-test* dan *post-test*. Dari kedua hasil tes yang dilakukan, untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran *Doratoon* maka hasil dari *pre-test* dan *post-test* dikumpulkan kemudian dihitung menggunakan rumus *N-gain*.

Tabel 5. Hasil perhitungan *N-gain*

Kategori	Persentase (%)
Keefektifan	
Hasil belajar	79,74% (sangat efektif)

Berdasarkan data yang diperoleh evaluasi formatif, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kevalidan dari hasil penelitian ini dinyatakan “sangat valid” karena berada di persentase 90%. Untuk tingkat kepraktisan video pembelajaran *Doratoon*, dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran *Doratoon* dinyatakan “sangat praktis” karena berada di persentase 94,33%, sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidrap. Skor penilaian evaluasi sumatif yakni melihat keefektifan hasil penelitian pada video pembelajaran *Doratoon* nilai perolehan, dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran *Doratoon* “sangat efektif” karena berada di persentase 79,74%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan kemudian menghasilkan video pembelajaran *Doratoon* yang digunakan pada materi Apresiasi Seni Rupa kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidrap. Produk video pembelajaran *Doratoon* dikembangkan dengan menggunakan *Website Doratoon. R&D (Research and Development)* merupakan jenis penelitian yang dipakai pada pengembangan ini dengan menggunakan pendekatan *mixed methods*. Model pengembangan yang diterapkan yakni ADDIE. Berdasarkan hasil penilaian validator media, nilai dari validator media mencapai 86%. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan bahwasanya kevalidan video pembelajaran *Doratoon* diklasifikasikan sesuai kategori “sangat valid”, hasil penilaian validator materi mencapai nilai 84% yang dapat disimpulkan bahwa kevalidan video pembelajaran *Doratoon* diklasifikasikan sesuai kategori “sangat valid”. Tingkat kepraktisan, hasil penelitian dari responden guru pengampu mata pelajaran Seni

Budaya dan siswa. Nilai dari responden guru mencapai nilai 100% yang dapat disimpulkan bahwa kepraktisan video pembelajaran *Doratoon* diklasifikasikan sesuai kategori “sangat praktis”, hasil dari responden siswa memperoleh nilai keseluruhan 94,33% yang dapat disimpulkan bahwa kepraktisan video pembelajaran *Doratoon* diklasifikasikan sesuai kategori “sangat praktis”. Tingkat keefektifan, hasil penelitian pada video pembelajaran *Doratoon* nilai perolehan persentase *n-gain score* secara keseluruhan mencapai 79,74%, yang dapat disimpulkan bahwa keefektifan video pembelajaran *Doratoon* diklasifikasikan sesuai kategori “efektif”

DAFTAR PUSTAKA

- Chairiyah, Y. (2021). Sejarah Perkembangan Sistem Pendidikan Madrasah Sebagai Lembaga Pendidikan Islam. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 48–60. <https://doi.org/10.21154/maalim.v2i01.3129>
- Hasanuddin, Nurmayanti, Kahar, A., Tahir, M. H., & Akbar. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol

Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah Sidenreng Rappang. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 1(2), 1–11.

Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 901–908. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.371>

Nurmayanti (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran PEemrograman Dasar Berbasis Masalah*.

Rika Widianita, D. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Aljabar. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.

Savira, F., & Suharsono, Y. (2013). Bab Iii Metode Penelitian Dan Pengembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.

Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>