

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS WEB PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XI UPT SMA NEGERI 10
SIDENRENG RAPPANG**

Nurul Asikin Natasya¹, Nurmayanti², Syamsunir³,
^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang,
¹Nurulasikin356@gmail.com ²nurmayanti@unm.ac.id ³Syamsunir21@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop web-based animated videos using the Animaker platform as a learning medium for the Indonesian Language subject for grade XI at the UPT of SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang. The approach used is Research and Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). These stages include needs analysis, storyboard and flowchart design, video production, and validation by material and media experts. The trial was conducted in three stages, namely individual trials, small group trials, and field trials on students. The results of the study showed that the developed animated video media was declared valid by material and media experts, practical for use by teachers and students, and effective in improving student learning outcomes. This video is designed to be flexibly accessible through digital devices such as smartphones and laptops. By using Animaker-based animated video media, learning becomes more interesting, interactive, and able to increase students' motivation and understanding of Indonesian Language material.

Keywords: animated video, animaker

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi berbasis web menggunakan *platform Animaker* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di UPT SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang. Pendekatan yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tahapan ini mencakup analisis kebutuhan, perancangan *storyboard* dan *flowchart*, pembuatan video, serta validasi oleh ahli materi dan media. Uji coba dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan dinyatakan valid oleh ahli materi dan media, praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Video ini dirancang agar dapat diakses secara fleksibel melalui perangkat digital seperti *smartphone* dan *laptop*. Dengan penggunaan media video animasi berbasis *Animaker*, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: video animasi, animaker

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam mengubah kehidupan orang Indonesia, memungkinkan untuk beralih dari ketidakberdayaan menjadi kontributor yang kompeten bagi masyarakat. Dengan meningkatkan sumber daya manusia, pendidikan mendorong pertumbuhan ekonomi dan pembangunan sosial, yang pada akhirnya memposisikan Indonesia sebagai negara yang terhormat (Fau et al., 2023). Dalam Undang-undang tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhalk mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Ujud, 2023).

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 kepada tujuan dan cita-cita yang diinginkan (Nurmayanti et al., 2023). Pendidikan di era digital kini semakin memerlukan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton, seperti ceramah atau penggunaan teks, sering kali tidak efektif untuk menjangkau seluruh siswa, terutama di tengah pesatnya perkembangan teknologi (Ulumi et al., 2023). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menuntut jenjang pendidikan yang lebih tinggi untuk menyediakan produk pendidikan yang dapat sesuai dengan tuntutan era globalisasi. Setiap orang yang aktif di bidang pendidikan diharapkan melakukan segala kemungkinan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pengalaman belajar di kelas merupakan salah satu aspek terpenting dari pendidikan yang baik

(Syamsunir et al., 2023). Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru guna menunjang proses pembelajaran. Salah satunya adalah semakin banyaknya variasi media pembelajaran berkat perkembangan teknologi yang semakin pesat (Ummah, 2019). Video pembelajaran telah muncul sebagai salah satu solusi untuk mengatasi tantangan ini, dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan visual (Adi S et al., 2024). Media audio visual yang digunakan dalam aplikasi bernama *Video Animaker* yang merupakan suatu media *animasi* yang dijadikan sebagai bahan simakan kepada peserta didik yang di dalamnya merupakan perangkat lunak yang berisikan beberapa *template* atau bisa membuat sendiri (Rina Pratiwi & Zulfadewina, 2022)

Animaker menawarkan fleksibilitas dalam penyampaian materi karena video pembelajaran yang dibuat dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik oleh guru maupun siswa (Puspaningtyas & Marchamah Ulfa, 2020).

Salah satu masalah yang sering dihadapi di sekolah adalah rendahnya motivasi belajar pada sebagian siswa. Banyak siswa yang belajar hanya untuk memenuhi kewajiban atau sekadar memenuhi tuntutan nilai, tanpa benar-benar tertarik atau memahami manfaat dari materi yang dipelajari (Pratiwi & Maftujianah, 2023). Dalam perkembangan pendidikan saat ini, kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik menjadi semakin penting. Metode pembelajaran tradisional yang cenderung monoton, seperti membaca buku atau mendengarkan ceramah, sering kali tidak cukup menarik perhatian siswa, terutama di era digital yang penuh dengan konten visual (Kusumawardhani et al., 2022). Media audio visual yang digunakan dalam aplikasi bernama *Video Animaker* yang merupakan suatu media *animasi* yang dijadikan sebagai bahan simakan kepada peserta didik yang didalamnya merupakan perangkat lunak yang berisikan beberapa *template* atau bisa membuat sendiri (Rina Pratiwi & Zulfadewina, 2022) *Animaker*, sebagai *platform* untuk membuat video animasi, menawarkan solusi

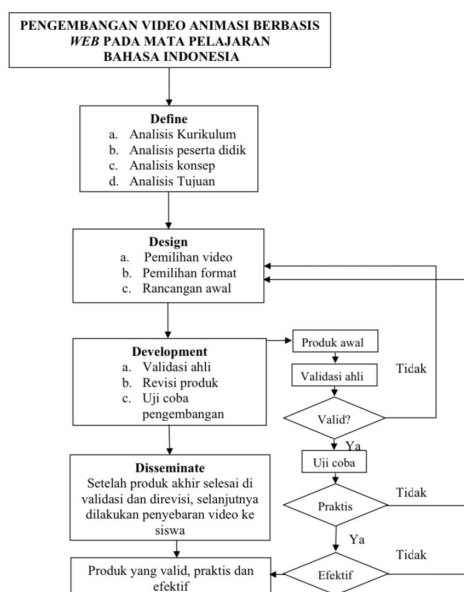
dengan menyediakan alat yang memudahkan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Dewi & Dewi, 2023).

Berdasarkan observasi awal di UPT SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang, diketahui bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih terlalu bergantung pada buku panduan dan minim variasi media pembelajaran. Hal ini berdampak pada kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran guna meningkatkan ketertarikan proses belajar mengajar. Pengembangan video pembelajaran animasi menggunakan *Animaker* diharapkan tidak hanya memberikan solusi bagi permasalahan rendahnya minat belajar siswa di UPT SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang tetapi juga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Video pembelajaran ini dirancang agar mudah di akses melalui perangkat seperti *smartphone* dan *laptop*, sehingga memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana

saja. *Animaker* adalah *platform* pembelajaran berbasis video, membuat proses belajar lebih menarik, dan mendukung keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, *platform* ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menciptakan suasana belajar yang efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *mixed method*. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan video animasi adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yaitu 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan video animasi Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia UPT SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang yang valid dan praktis.



Gambar 1 Prosedur pengembangan

Objek penelitian ini adalah video pembelajaran menggunakan Renderforest dan Subjek dari penelitian ini ada dua, terdiri dari validator materi dan validator media, untuk mengukur kevalidan video pembelajaran.

Hasil uji coba video animasi berbasis *web* dinilai dari segi validasi dan praktis dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Sumber: (Tegeh et al.,2014)

Kesimpulan validasi dapat ditentukan berdasarkan presentase hasil penilaian validasi media dan materi yang ditampilkan pada tabel 1,

sedangkan kepraktisan ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 1 Kategori Validitas

Persentase	Keterangan
<20%	Sangat tidak valid
21%-40%	Tidak valid
41%-60%	Cukup valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat valid

Sumber: Setiawan and Wiyardi 2015

Tabel 2 Kategori Kepraktisan

Kriteria Validitas	Kategori	Keterangan
81,00% - 100,00%	Sangat praktis	dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% - 80,00%	praktis	Dapat digunakan dengan perbaikan kecil
41,00% - 60,00%	Kurang praktis	Disarankan tidak dipergunakan karena perlu perbaikan besar
21,00% - 40,00%	tidak praktis	Tidak boleh digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis	Tidak boleh digunakan

Sumber: Wandani & Nasution, 2018

Untuk mengetahui hasil dari keefektifan video pembelajaran renderforest terhadap hasil belajar yaitu dengan menggunakan rumus N-Gain yang di tampilkan pada tabel 3

$$N_{Gain} = \frac{SkorPosttest - SkorPretest}{SkorIdeal - SkorPretest} \times 100$$

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

Tabel 3 Kategori Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak efektif
40 - 55	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Prototype

Prototype video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Renderforest dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih baik. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa Animaker dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membuat video animasi yang menarik dan interaktif.

Pengembangan Video Animasi dilakukan melalui beberapa tahap berdasarkan model pengembangan 4D (*define, design, development* dan *disseminate*). Adapun hasil pengembangan dibagikan dalam bentuk video yang dapat diakses oleh siswa secara *offline* di *laptop* maupun di *android*. Adapun penjelasan pada beberapa tahapan tersebut :

a. *define*

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di dalam kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang serta wawancara kepada guru pengampuh mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah berdasarkan yang ada dalam proses

pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan informasi mengenai permasalahan yang terjadi diantaranya yaitu kurangnya media pendukung pembelajaran serta kecenderungan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan demikian guru memerlukan media yang praktis agar tidak terkendala dalam proses pembelajaran serta dapat diakses walaupun di luar sekolah. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan mengembangkan dan menghasilkan video animasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menarik perhatian siswa berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

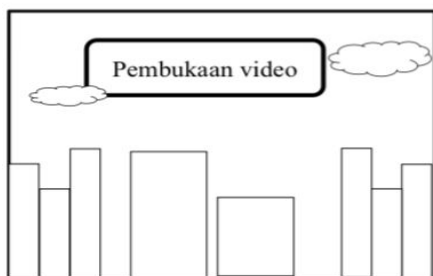
b. *design*

Pada tahap ini dilakukan adalah menyusun *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* ini dibuat sebagai acuan dalam merancang media pembelajaran ini agar alur dan jalur proses pengerjaan media dapat dengan mudah dipahami. Berikut ini *flowchart* video animasi.

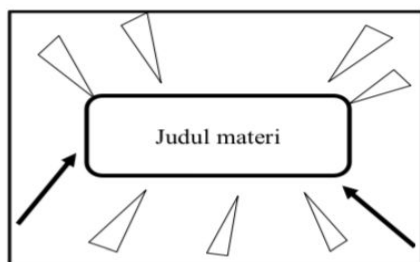


Gambar 2 Flowchart video animasi berbasis web

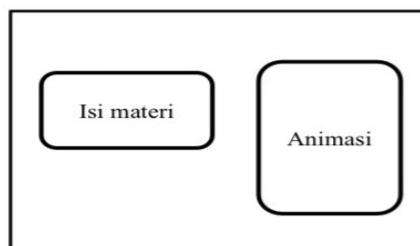
Adapun Storyboard video animasi berbasis *web* sebagai berikut:



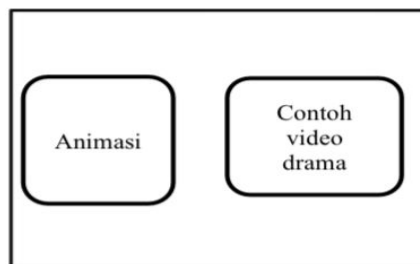
Gambar 3 Tampilan Awal Video



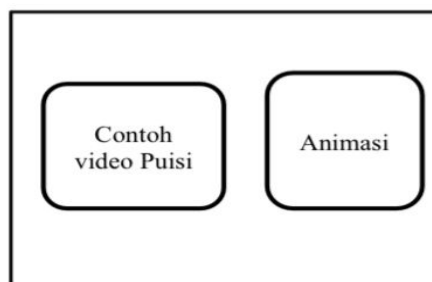
Gambar 4 Tampilan Judul Materi



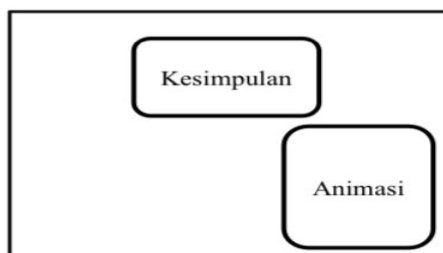
Gambar 5 Tampilan Isi Materi



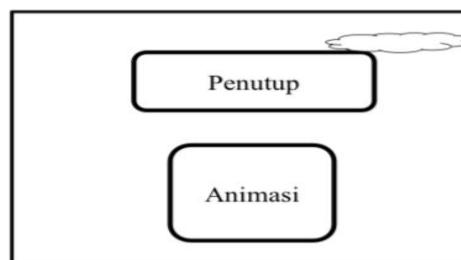
Gambar 6 Tampilan Video drama



Gambar 7 Tampilan Video Puisi



Gambar 8 Tampilan Kesimpulan Materi



Gambar 9 Tampilan Penutup

c. Development

Dalam tahap pengembangan tersebut ada 2 kegiatan yang

dilakukan oleh peneliti, yakni pembuatan produk dan validasi.

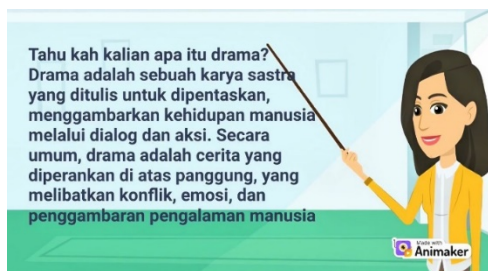
- 1) Tampilan produk hasil pengembangan video animasi berbasis web



Gambar 10 Tampilan Awal Video animasi berbasis web



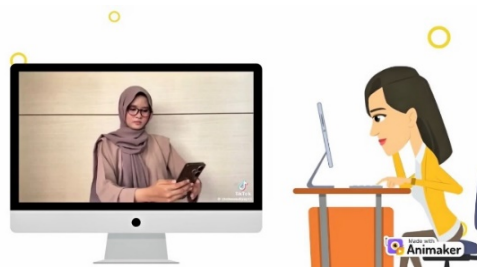
Gambar 11 Tampilan Judul Materi



Gambar 12 Tampilan isi materi



Gambar 13 Tampilan Contoh Video Drama



Gambar 14 Tampilan Contoh Video Puisi



Gambar 15 Tampilan Kesimpulan



Gambar 16 Tampilan Akhir Video Animasi

- 2) Validasi Ahli media dan materi

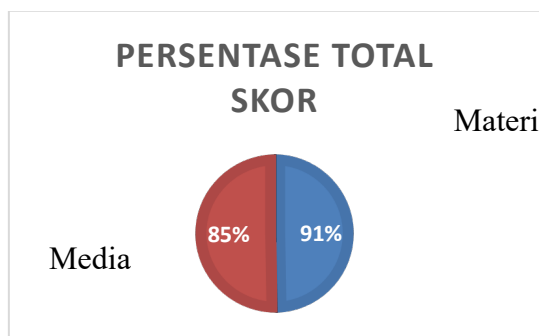
Validasi isi dalam penelitian ini didasarkan pada dua sumber validasi, yaitu validasi media dan materi. Selanjutnya yang dilakukan adalah memintah ahli media dan ahli materi untuk menganalisa video

pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji validitas video animasi berbasis *web* menghasilkan tingkat kevalidan sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Terhadap Video animasi berbasis *web*

Validator	Rata-rata	Keterangan
Ahli Media	85%	Sangat Valid
Ahli Materi	91%	Sangat Valid

Pada tabel tersebut terlihat validasi dari ahli media memperoleh skor persentase 85%, dan ahli materi memperoleh skor persentase 91%. Berdasarkan data yang diperoleh dari masing-masing validator mendapatkan rata-rata 90,5% yang berarti termasuk dalam kategori “Sangat Valid”.



Gambar 17 Persentase total skor validator

d. *disseminate*

Setelah produk video animasi berbasis *web* selesai di revisi maka peneliti melakukan penyebaran ke siswa kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang

Berdasarkan hasil data angket perorangan dengan data 6 siswa diperoleh skor persentase 90% dan hasil data kelompok kecil dengan pembagian 4 kelompok diperoleh skor persentase 88% dan hasil data lapangan dengan seluruh siswa kelas XI diperoleh skor persentase 86% yang berarti termasuk dalam kategori “sangat praktis”.

Adapun tanggapan guru mengenai media pembelajaran yang dibuat yaitu kesesuaian materi pelajaran dengan media gambar dan video sudah relevan, namun masih bisa ditambahkan contoh gambar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dikelas.

Instrumen	Persentase skor	Keterangan
Peserta didik	86%	Sangat Praktis
Guru	88%	Sangat Praktis

Pada tabel tersebut terlihat hasil respon dari peserta didik memperoleh skor persentase 86%, dan respon guru memperoleh skor persentase 88% dan dinyatakan dalam kategori “sangat praktis”.

Hasil angket peserta didik maupun respon guru ditampilkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 18 Tampilan hasil respon peserta didik dan guru

Adapun tahap keefektifan ialah peserta didik diberikan *pre-test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik sebelum menggunakan video animasi. Setelah diberikan *pre-test*, selanjutnya diberikan perlakuan yakni dengan melakukan pembelajaran menggunakan video animasi. Setelah diberikan perlakuan, dilakukan *post-test* kepada peserta didik. Berdasarkan hasil perolehan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada 30 siswa, diperoleh nilai rata-rata berdasarkan uji N-Gain yaitu 77,36%. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis web termasuk dalam kategori “Efektif”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, disimpulkan bahwa video animasi berbasis *web* yang di dukung *Animaker* pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang, sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *prototype* video animasi berbasis *Web* yang dikembangkan untuk pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di UPT SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang dirancang menggunakan aplikasi *Animaker* dan model pengembangan 4D (*define, design, develop, disseminate*). Proses pembuatannya dilakukan secara sistematis, mulai dari tahap perencanaan, pembuatan *storyboard*, validasi oleh para ahli, hingga penyebaran kepada peserta didik. Video ini berisi materi pembelajaran yang disusun secara visual

Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan video animasi berbasis *Web* mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI UPT SMA Negeri 10 Sidenreng Rappang menggunakan *Animaker* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan hasil yang memuaskan. Berdasarkan hasil

validasi dan pengujian, media video animasi ini dinyatakan sangat layak digunakan, dengan skor 85% dari ahli media dan 91% dari ahli materi. Selain itu, tanggapan dari guru dan siswa menunjukkan bahwa video ini sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tingkat kepraktisan sebesar 88% untuk guru dan 86% untuk siswa. Dari segi efektivitas, analisis pretest dan *posttest* yang menggunakan *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dan termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, video animasi berbasis *Animaker* ini terbukti layak dijadikan media pembelajaran alternatif yang inovatif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Fau, J. F., Mendrofa, K. J., Wau, M., & Waruwu, Y. (2023). Pendidikan Jendela Dunia. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 69–77. <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v4i2.1350>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Nurmayanti, Hasanuddin, 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.
- Ulumi, D. I., Sujaini, H., Perwitasari, A., & Novriando, H. (2023). Peningkatan kualitas pengajaran di era digital melalui pelatihan pengembangan video pembelajaran interaktif. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 198–205. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i2.24251>
- Ummah, M. S. (2019). No Analisis struktur ko-dispersi indikator terkait kesehatan, pusat rasa kesehatan subjek, dan orang lanjut usia yang tinggal di rumah. Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Adi S, Tommy Soenyoto, Agus Darmawan, Hermawan Pamot Raharjo, Wahyu Arbanisa, Immanuel Berli Septian, Melinda Nur Aini, & Ngatinah. (2024). Educational Interactive Video Content as a Media Contemporary Learning for Physical Education Teachers. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1601–

1609. <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i1.3014>
- Rina Pratiwi, & Zulfadewina. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247–1255. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>
- Puspaningtyas, N. D., & Marchamah Ulfa. (2020). Improving Students Learning Outcomes in Blended Learning Through the Use of Animated Video. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 133–142. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol5no2.2020pp133-142>
- Pratiwi, S. E., & Maftujianah, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 8 Di Smpn 2 Kalisat. *ScienceEdu*, 6(1), 64. <https://doi.org/10.19184/se.v6i1.40022>
- Kusumawardhani, M. L., Prihandono, T., & Anggraeni, F. K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe Materi Fluida Dinamis Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(2), 441. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i2.5073>
- Rina Pratiwi, & Zulfadewina. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247–1255. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>
- Dewi, I. S., & Dewi, D. A. (2023). Implementation of Animation Video Media with the help of the animaker application to Improve Student Learning Outcomes. *Science Education and Application Journal*, 5(1), 16. <https://doi.org/10.30736/seaj.v5i1.736>
- Wandani & Nasution, 2017. (2018). Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 2(1), 10.
- Sukarelawan et al., 2024. (2024). *Jurnal Perspektif Pendidikan KEPRAKTISAN DAN KEEFEKTIFAN BAHAN AJAR MATAKULIAH* *Jurnal Perspektif Pendidikan*. 18(2), 151–161.
- Tegeh et al, 2014. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1559–1564