

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MENGUNAKAN ANIMAKER PADA MATERI BANGUN DATAR**

**Rayhan Imantaka<sup>1</sup>, Nurlinda Safitri<sup>2</sup>, Yudhie Suchyadi<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pakuan

\*Corresponding email: [rebornrayhan@gmail.com](mailto:rebornrayhan@gmail.com)

**Abstrak:** Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat sederhana belum memanfaatkan teknologi sehingga peserta didik kurang tertarik dan kurang memahami materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan *animaker*, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan *Animaker* pada materi bangun datar kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan metode (*R&D*) *Research and Development* dengan model *ADDIE*. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Semplak 1 Bogor dengan jumlah 25 orang, sedangkan objeknya adalah media pembelajaran video animasi menggunakan *Animaker* yang dikembangkan. Interpretasi dari validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi mendapatkan penilaian yang tinggi, (skor validasi ahli media 90%), (skor validasi ahli bahasa 98%), dan (skor validasi ahli materi 90%). Secara keseluruhan hasil validasi ahli masuk ke dalam kriteria “sangat layak”. Sedangkan implementasi instrumen mendapatkan respon dari peserta didik dengan rata-rata persentase 95,4%. Media pembelajaran video animasi menggunakan *Animaker* ini telah memenuhi kevalidan, dan kelayakan agar dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Video animasi, *Animaker*

**Abstract:** *The problem underlying this research is the use of learning media which is still simple and does not utilize technology so that students are less interested and do not understand the subject matter. This research aims to: (1) develop animated video learning media using Animaker, (2) determine the feasibility of animated video learning media using Animaker in grade IV elementary school material. This research uses the (R&D) Research and Development method with the ADDIE model. The research subjects were 25 class IV students at SD Negeri Semplak 1 Bogor, while the objects were animated video learning media using the developed Animaker. The interpretation of validation from media experts, language experts and material experts received high ratings, (media expert validation score 90%), (linguist expert validation score 98%), and (material expert validation score 90%). Overall the expert validation results fall into the "very feasible" criteria. Meanwhile, the implementation of the instrument received a response from students with an average percentage of 95.4%. The animated video learning media using Animaker has met the validity and feasibility so that it can be applied in learning.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Animated video, Animaker*

## PENDAHULUAN

Kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memberi banyak pengaruh dan perubahan pada berbagai bidang kehidupan. Kemajuan teknologi ini untuk memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran dan berinovasi dengan teknologi dalam proses pembelajaran untuk mempersiapkan peserta didik sesuai kodrat zamannya yaitu zaman kemajuan ilmu pengetahuan teknologi tinggi.

Tersedianya berbagai sarana dan platform pembelajaran digital dapat dimanfaatkan untuk memenuhi tuntutan pembelajaran ideal berbasis teknologi. Pembelajaran ideal yang menciptakan suasana pembelajaran interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, menarik minat, memotivasi peserta didik, serta merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan pelayanan untuk memudahkan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.

Guru perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran ideal berbasis digital teknologi, seperti mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk membantu guru agar dapat membimbing peserta didik mencapai tujuan pembelajaran diantaranya adalah media pembelajaran video animasi menggunakan *Animaker*.

*Animaker* memiliki fitur-fitur yang sudah disediakan, seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Sehingga memudahkan untuk membuat video animasi. *Animaker* juga dapat mengedit video, mengedit transisi seperti adegan, tulisan, latar belakang, menambahkan efek pop up, dan mengedit animasi karakter. *Animaker* dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran video animasi yang sangat menarik dengan menggunakan fitur-fitur gambar bergerak atau karakter yang disediakan dan diisi dengan audio yang dapat melengkapi penjelasan dari materi pelajaran sehingga memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.

Hasil dari observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri Semplak 1 Kota Bogor, diperoleh informasi bahwa peserta didik dalam belajar masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti media kertas, gambar, dan poster, oleh karena itu peserta didik kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran digital sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Sebagian besar hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih di bawah KKM yaitu 70. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran video animasi yang inovatif dan kreatif.

Penelitian terdahulu yang mendukung pada hal tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri Rezeki Hasanah (2023) yang membuat media pembelajaran video animasi *Animaker* dan hasil validasi semua ahli membuktikan bahwa hasil validasi “sangat valid”. Pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Selvia Mariati (2024) yaitu produk media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* telah memenuhi tingkat kelayakan dari para ahli sangat valid dan sangat efektif sehingga layak digunakan. Berdasarkan dari penelitian terdahulu, media pembelajaran video animasi menggunakan *Animaker* layak untuk digunakan karena menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar serta memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran karena disesuaikan dengan minat peserta didik sendiri sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

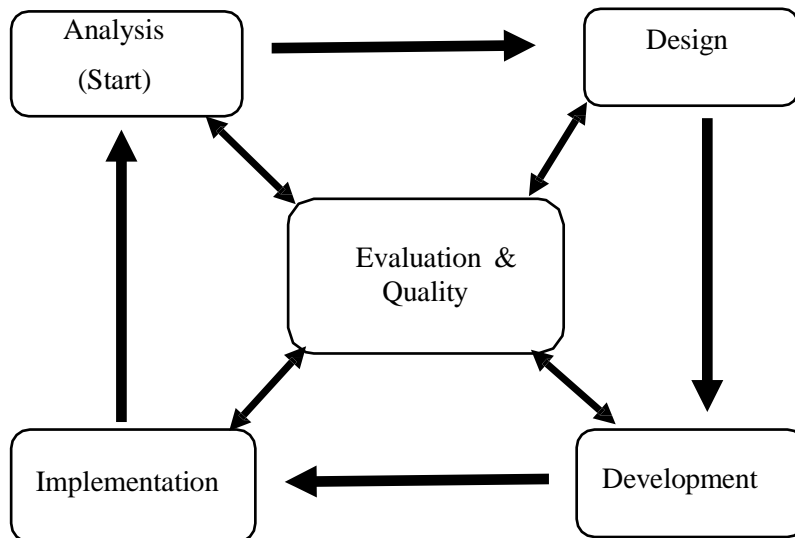
Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi menggunakan *Animaker*. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Semplak 1 Kota Bogor dengan judul penelitian adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi menggunakan *Animaker* Pada Materi Bangun Datar”.

## METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk melakukan inovasi yang berdasarkan dengan metode campuran, terstruktur dan

terukur. *Research and Development* (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada menurut (Okpatrioka, 2023). *Research and Development* (R & D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2021).

Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kelima tahapan tersebut merupakan panduan bagi para desainer agar dapat menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan memperoleh hasil optimal. Hampir semua model klasik desain instruksional adalah variasi dari model ADDIE (Winaryati, Munsarif, Mardiana, Suwahono, 2021).



Gambar 1. *Instructional System Design Model ADDIE*

Teknik analisis data digunakan untuk menyimpulkan data yang sudah dikumpulkan peneliti. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari semua komentar dan saran dari dosen pembimbing, para expert (ahli media, ahli bahasa dan ahli materi), dan respon peserta didik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil instrumen angket validasi ahli dan instrumen angket respon peserta didik. Teknik untuk mengukur kelayakan dan kevalidan baik dari segi media, bahasa, maupun materi menggunakan skala Likert. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Skala Likert**

Keterangan	Skor
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1
Tidak Sesuai (TS)	2
Cukup (C)	3
Sesuai (S)	4
Sangat Sesuai (SS)	5

Hasil skor validasi ahli dan hasil skor respon peserta didik dianalisis dan dimasukkan ke dalam kriteria kelayakan dengan menggunakan rumus dan kriteria interpretasi kelayakan dari Riduwan yang dikutip dalam (Rockyane, 2018) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

*P* = Angka persentase data angket

$F$  = Jumlah skor yang diperoleh

$N$  = Jumlah skor maksimum

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan**

Penilaian	Kriteria Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang mempunyai lima tahapan yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pertama pada tahap analisis, Peneliti melakukan prapenelitian yaitu observasi dan wawancara terhadap peserta didik dan guru kelas IV SD Negeri Semplak 1 Bogor, untuk memperoleh informasi tentang kondisi kelas, proses pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan persepsi peserta didik terhadap materi pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Kedua adalah tahap desain, hasil analisis pertama ditindaklanjuti dengan perancangan media pembelajaran video animasi menggunakan *Animaker*. Desain ini telah disusun secara sistematis dan semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik. Pada tahap ketiga, peneliti mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik lagi, yang didasari oleh komentar dan saran para *expert*. Kemudian para *expert* yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah hasil validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi:

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek	Nilai
Ketepatan penggunaan jenis huruf	4
Kemudahan dalam membaca	5
Kemudahan dalam penggunaan tombol	4
Ketepatan menempatkan teks	4
Tampilan gambar menarik	5
Warna gambar serasi tidak menabrak objek lain (teks,gambar, dan lain-lain)	4
Ketepatan menempatkan gambar	4
Media pembelajaran menggunakan animasi menggunakan aplikasi <i>Animaker</i> mudah digunakan	5
Konsistensi dan kemudahan navigasi	5
Kejelasan dan petunjuk	5
Jumlah skor yang diperoleh ( $F$ )	45
Jumlah skor maksimum ( $N$ )	50
Persentase data angket ( $P$ )	90%

**Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

<b>Aspek</b>	<b>Nilai</b>
Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit	
Kalimat yang digunakan sederhana	5
Kejelasan informasi yang diberikan	5
Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	5
Dapat memotivasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran	5
Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	5
Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca	5
Ketepatan penggunaan ejaan	5

Penggunaan Bahasa yang efektif	4
Konsistensi dalam penggunaan istilah	5
Jumlah skor yang diperoleh ( <i>F</i> )	49
Jumlah skor maksimum ( <i>N</i> )	50
Persentase data angket ( <i>P</i> )	98%

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Nilai
Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran.	4
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	5
Penumbuhan motivasi belajar.	5
Materi yang disajikan runtut.	4
Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah.	4
Kemudahan pembelajarn untuk dipahami.	4
Bahasa yang mudah dipahami.	5
Kejelasan dalam materi.	4
Kebenaran kosakata sesuai dengan teori.	5
Ketepatan penggunaan kosakata.	5
Jumlah skor yang diperoleh ( <i>F</i> )	45
Jumlah skor maksimum ( <i>N</i> )	50
Persentase data angket ( <i>P</i> )	90%

Berikut ini adalah produk yang sudah diperbaiki setelah direvisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli.



Gambar 2. Desain Cover



Gambar 3. Desain Profil Pembuat



Gambar 4. Desain Tujuan Pembelajaran



Gambar 5. Desain Pengertian



Gambar 6. Desain Evaluasi



Gambar 7. Desain Evaluasi



Gambar 8. Desain Evaluasi

Tahap keempat adalah implementasi, pada tahap implementasi, dilakukan uji produk terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri Semplak 1 Kota Bogor untuk mendapatkan data respon terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Produk yang dikembangkan akan diuji secara terbatas dengan bantuan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon terhadap produk sebagai berikut :

Tabel 6 Hasil Respon Peserta Didik

Nama	F	N	P
Allika Khumaira Putri	40	40	100%
Anisha Amanda Putri	36	40	90%
Azzahra Syawalidista	40	40	100%
Depi Alpiani	37	40	92,5%
Diandra Cantika Putri	30	40	75%
Faqih Rizki Nugraha	37	40	92,5%
Hilmi Al Faezya	40	40	100%
Jessica Callysta Tanrabak	40	40	100%
Kerisya Putri A.	39	40	97,5%
Malika Azzahra	40	40	100%
Markus Theofilus Nababan	40	40	100%
Matari Putri P	39	40	97,5%
M. Akbar	38	40	95%
M. Daffa Pratama	38	40	95%
M. Wildan	38	40	95%
M. Zinade Al Zain	35	40	87,5%
Naira Asila Himawan	37	40	92,5%
Ngurah Putu Arya Bagus	40	40	100%
Rajes Rabbani Sahir	37	40	92,5%
Rayhan Al Buchori	37	40	92,5%
Reyna Fazilatun Nisa	40	40	100%
Rika Puspitasari	39	40	97,5%
Syakina Hanania	40	40	100%
Tiara Ardhani Anggalaya	40	40	100%
William Kenzo	40	40	100%
<b>Rata-rata persentase</b>			<b>95%</b>

## SIMPULAN

Media pembelajaran video animasi menggunakan *Animaker* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran video animasi khususnya pada kelas IV SD materi bangun datar. Ukuran kelayakan produk diperoleh dari hasil validasi. Hasil validasi produk dari ahli media mencapai 90% untuk interpretasi “Sangat Layak”. Skor validitas yang diberikan oleh ahli bahasa adalah 98% untuk interpretasi “Sangat Layak”. Kemudian hasil validasi ahli materi ditafsirkan “Sangat Layak” pada 90%.

Melalui media pembelajaran video animasi menggunakan *Animaker* mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi bangun datar dan semangat serta motivasi belajar peserta didik. Mereka senang mengikuti kegiatan pembelajaran yang ada unsur teknologi dan animasinya. Hal ini dibuktikan dengan angket respon bahwa produk yang dikembangkan peneliti sangat menarik dan menyenangkan, hasil angket respon siswa diartikan “Sangat Layak” dengan skor kelayakan sebesar 95%.

Adapun saran untuk peneliti yang lain adalah diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran video animasi yang lebih menarik lagi. Perhatikan elemen audio dan visual. Yang paling utama adalah harus memastikan sarana dan prasarana pendukung seperti proyektor dan akses internet harus tersedia selama implementasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustien R., Umamah, Nurul; Sumarno, S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas XIPS. *Jurnal Edukasi*, Vol 5, No 1, 19 – 23.
- Apriansyah, R., Sambowo K. A., Maulana A., 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Bahan Bangunan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil) Universitas Negeri Jakarta*, Volume 9, No 1, 8 – 18.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa. Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. 2022. Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fajrianti R., Meilana S. F., 2022. Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU* Vol 6 No 4, 6630 - 6632.
- Febrita, Y., Ulfah, M. 2019. Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Literature Review Universitas Indraprasta PGRI*, 181–188.
- Hasanah S. R., 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Animaker Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SD. Palembang. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
- Hobri et.al., 2022. Buku Matematika SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.
- Hobri et.al., 2022. Buku Panduan Guru Matematika SD/MI Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.
- Ibrahim M. A., et al. 2022. Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *STAI Dr. Kh.E.Z. Muttaqien Purwakarta - Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 4 No. 2. Pp. 106 – 113. Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. 2023. Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225.
- Keputusan Kepala BSKAP No 033/H/KR/2022 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala BSKAP No 008/H/KR/2022 tentang Pencapaian Pembelajaran Pada Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Kurikulum Merdeka. BSKAP: Jakarta
- Kustandi, C., Darmawan D., 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*, Jakarta: Kencana.
- Mariati S. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* Pada Matematika Kelas III SDN 27 Limau Asam Pesisir Selatan. Padang. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
- Nasution, N., Nasution, F. B., & Hasan M. A.. 2021. PKM Peningkatan Kualitas Ajar Guru dan Workshop Pembuatan Media Ajar Berbasis Animasi. *J- COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, Vol 1 No 2. 62-72.

- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.  
Jurnal Ilmu-Ilmu Al Qur'an, Hadist, Syariah, dan Tarbiyah . Vol 03, No. 1, 171 – 187  
Okpatria. 2023. Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.
- Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya Vol.1, No.1 Maret 2023  
e-ISSN: 2985-962X; p- ISSN: 2986-0393, Hal 86-100
- Peraturan Mendikbudristek RI No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Kemdikbudristek: Jakarta.
- Pranata, K., Dewi H. L., Zulherman. 2022. Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Siswa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa* Volume 9, Number 1, 11-17.
- Rahmawati, L. .2018. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Suduarjo. *Jurnal JPGSD* Vol 06 No. 04, 429 – 439.
- Rubhan M., Norfrizal, Syazali M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al Jabar *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.8, No. 2, 177 – 186.
- Rudyansah, *Pengertian dan Manfaat Video Animasi bagi Pendidikan*. Di akses pada tanggal 5 Mei 2024 dari situs: <https://bieproduction.com>
- Sanjaya, W. 2021. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Santoso S. A., dan Chotibuddin M. 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*, Pasuruan: CV Penerbit Qiara Media.
- Sidabutar N.A.L., Reflina, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. UIN Sumatera Utara Medan - Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 06, No. 02, pp. 1374-1386.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumiharsono, R., dan Hasanah, H.. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember – Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Susanti, E. D., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Corporate Pada Materi Luas Dan Volume Bola. RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol 3 No 1, 37-46.
- Winaryati E., Munsarif M., Mardiana, Suwahono. 2021. *Cerculer Model Of RD& D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Bantul – Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z., 2014. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05, No. 02, Januari – Februari 2023, 3928–3936.