



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster

Aulia Maharani¹, Putri Anisa Intan Sari², Shelia Nanda³, Tia Lestari⁴, Sani Safitri⁵, Syarifuddin⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia

Universitas Sriwijaya Jl. Raya Palembang-Prabumulih KM. 32 Indralaya, Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Indonesia

Email: syarifuddin@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Dalam meningkatkan aktivitas belajar di butuhkan suatu perubahan dalam proses pembelajaran karena metode pendekatan konvensional dalam pembelajaran selama ini karena banyak dari peserta didik tidak memahami apa yang disampaikan. Media pembelajaran adalah suatu sarana yang bisa digunakan dalam pembelajaran agar pesan yang ingin ungkapkan bisa tersampaikan dengan tepat dan jelas dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Metode penelitian dilakukan dengan Research and Development adalah sebuah pendekatan yang sistematis dalam pengembangan sebuah produk, dalam hal ini pengembangan media berupa video animasi mengenai kerajaan Sriwijaya. Teknik pengumpulan data yaitu, validasi dan poling untuk mengetahui hasil tentang keberhasilan penerapan media video pembelajaran yang diterapkan kepada siswa dan tingkat pemahaman siswa, keberlanjutan perhatian, dan kesan mereka terhadap penggunaan media tersebut. Hasil validasi yang didapat adalah video pembelajaran layak digunakan dengan sedikit revisi dengan nilai keseluruhan 25% baik dan 75% sangat baik. Video pembelajaran meningkatkan minat siswa terbukti dari hasil skor 17 siswa yang menyatakan berminat sebanyak 11,76% dan sangat berminat 88,24%. Dapat disimpulkan bahwa dari implementasi video animasi yang telah di uji cobakan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Pinang membuktikan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga guru dapat mengimplementasikan video animasi pada pembelajaran karena hal ini efektif untuk meningkatkan minat siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Kinemaster

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses belajar yang mana seseorang akan melalui beberapa tahap agar seorang anak dapat tumbuh dan menjadi diri terbaiknya, ia perlu berupaya mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimilikinya. dengan adanya pendidikan di harapkan setiap individu menjadi generasi yang cerdas dan memiliki kualitas yang bisa membangun kemajuan di masa mendatang. Pendidikan sangatlah penting karena berpengaruh terhadap keberlangsungan hidup bangsa yang tertuang pada pembukaan UUD 1945 yang berbunyi bahwa tujuan dari bangsa Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa (Julaeha, 2019). Hal tersebut berarti, pendidikan memiliki pengaruh bagi

kualitas sumber daya manusia yang ada dan untuk itu setiap individu memerlukan pendidikan agar bisa membangun kemajuan bagi negaranya (Tambunan & Siagian, 2022).

Dalam meningkatkan aktivitas belajar di butuhkan adanya suatu perubahan dalam proses belajar-mengajar karena metode pendekatan konvensional atau ceramah kurang efektif dalam pembelajaran selama ini karena banyak dari peserta didik tidak memahami atau memperhatikan apa yang di sampaikan (Tobing, 2019). Untuk itu pada era sekarang pembelajaran lebih menekankan pada keaktifan dan keterampilan dalam proses belajar. Untuk mendukung adanya efektivitas dalam pembelajaran dibutuhkan media yang bisa membantu peserta didik mengerti isi materi yang diajarkan. Mengingat selama ini guru masih menjadi sumber utama dalam pembelajaran maka perlu adanya usaha dalam mengatasi permasalahan tersebut (Moto, 2019).

Media pembelajaran adalah suatu sarana yang bisa di gunakan saat anda mempelajari sesuatu, penting untuk memastikan bahwa pesan yang ingin anda dapat terkomunikasi jelas dan mudah dipahami. Ini membantu Anda belajar lebih baik dan mencapai tujuan anda dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang dipilih secara tepat dapat meningkatkan interaksi antara siswa dan guru (Faradila & Aimah, 2018). Jika guru dan siswa selalu melakukan hal yang sama selama kelas, siswa mungkin akan bosan. Untuk mencegah siswa merasa bosan, menggunakan hal-hal seperti video atau gambar dapat membantu kondisi pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa belajar lebih baik (Magdalena, Shodikoh, Pebrianti, Jannah & Susilawati, 2021)

Penilaian hasil belajar merupakan sebuah hasil yang akan di peroleh siswa setelah berhasil mengikuti proses pembelajaran, baik berupa nilai pengetahuan, keterampilan dan sikap selama belajar. Media pembelajaran memiliki fungsi penting sebagai satu media dari banyaknya sumber belajar agar informasi yang guru sampaikan bisa di pahami dengan maksimal (Sartika, Desriwita & Ritonga, 2020). Dengan media pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih interaktif mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan media pengetahuan yang mereka miliki akan bertambah.

Adapun dengan adanya penggunaan media pembelajaran bisa bermanfaat terutama bagi guru yang berfungsi sebagai pedoman dalam menjelaskan materi pelajaran secara urut dan sistematis agar pembelajaran bisa mencapai tujuan yang di inginkan, media membantu peserta didik agar lebih cepat mendapat informasi dan mengolahnya. Penyajian media yang

menarik dapat menambah motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media peserta didik akan aktif dalam menganalisis materi yang di berikan guru dan memahami isi dari materi yang ingin di sampaikan guru dengan mudah (Nurrita, 2018). Media dapat disajikan dengan memanfaatkan IPTEK yang sudah berkembang.

Di era kemajuan IPTEK seperti sekarang ini peserta didik lebih di mudahkan dengan adanya kecanggihan teknologi banyak dari peserta didik lebih akrab dengan gadget daripada buku (Nurlaeli, 2020). Karena mereka memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dengan mencari alternatif yang lebih mudah dalam memecahkan masalah seperti mengakses internet untuk mencari sumber belajar yang di butuhkan baik melalui Blog, Web, atau YouTube. Pembelajaran di era industri 4.0 sesuai perkembangan zaman maka media yang dapat mendukung pemahaman peserta didik adalah video pembelajaran dengan menonton video pembelajaran peserta didik lebih interaktif karena bisa melihat secara visual (Putra, 2021).

Media video adalah suatu gabungan dari media audio (media dengar) dan media visual (media gambar) yang di yang di fungsikan secara bersamaan dalam pembelajaran (Suhada, 2017). Media video animasi akan menjadi sarana yang jauh lebih baik untuk menyampaikan materi pelajaran karena dengan menyaksikan video akan memberikan stimulus dalam pembelajaran. Menurut Widiyasanti & Ayriza, (2018), media video animasi ibarat video khusus yang menampilkan gambar-gambar yang berubah sedikit demi sedikit. Saat dilihat, gambarnya terlihat bergerak dan bercerita. Media yang bergerak dapat merangsang siswa untuk memberikan perhatian lebih kepada media tersebut. Beberapa manfaat yang di dapatkan dari penggunaan media video yaitu memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran yang di berikan, kegiatan belajar lebih menarik, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, mengingat apa pesan yang disampaikan dalam pembelajaran. Video animasi pembelajaran sangat mendukung dalam pembelajaran banyak kelebihan yang di peroleh maka sangat dianjurkan bagi guru agar dapat memanfaatkan media yang ada (Arnold, 2018).

Media sangat berguna untuk menarik minat siswa, tetapi dalam hal ini guru terkadang jarang mengaplikasikan media terutama video animasi untuk meningkatkan minat siswa (Krishna, Sudhita, & Mahadewi, 2015). Oleh karena itu, peneliti dengan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Menggunakan Aplikasi Kinemaster” bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berupa video animasi serta untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar:

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dilakukan dengan Research and Development (R&D) adalah sebuah pendekatan yang sistematis dalam pengembangan sebuah produk, dalam hal ini pengembangan media berupa video animasi mengenai kerajaan Sriwijaya. Dalam pengembangan langkah-langkah yang dilakukan adalah dengan melalui tahap *analysis, design, depelovment, evaluation, dan implementation* (Pradilasari Gani & Khaldun, 2019). Pada analisis peneliti menggunakan wawancara untuk mengetahui apakah video animasi dapat meningkatkan minat siswa. Kemudian dengan hasil analisis, peneliti melakukan perancangan dan pengembangan video animasi menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Kemudian melakukan evaluasi ahli dan setelah mendapatkan kelayakan baru diimplementasikan pada siswa. Populasi yang digunakan adalah SMA Negeri 1 Sungai Pinang dengan sample siswa kelas X berjumlah 17 orang.

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis video animasi menggunakan aplikasi Kinemaster pada kelas X yang melibatkan beberapa teknik berikut : 1) validasi : Validasi oleh ahli untuk memastikan kualitas, akurasi konten materi, dan kelayakan yang optimal sebelum animasi siap untuk ditonton dalam penggunaannya di sekolah. 2) Poling : poling yang dilakukan melibatkan siswa untuk mengetahui hasil tentang keberhasilan penerapan media video pembelajaran yang diterapkan kepada siswa dan tingkat pemahaman siswa, keberlanjutan perhatian, dan kesan mereka terhadap penggunaan media tersebut. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dan poling. Hasil data yang didapat kemudian dijelaskan secara deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini berarti melihat objek penelitian apa adanya, menelaahnya, mendeskripsikannya secara numerik, dan menarik kesimpulan mengenai nya sesuai fakta dan fenomena yang terlihat pada saat penelitian dilakukan (Putra, 2016). Dalam mencari data kuantitatif peneliti menggunakan rumus $X = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100$ dengan X adalah mean, $\sum X$ adalah jumlah data, $\sum N$ adalah jumlah siswa. Kemudian data akan dijelaskan secara deskriptif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk pengembangan media pembelajaran perlu adanya validasi ahli agar media layak digunakan. Dalam hal ini peneliti menggunakan lembar validasi kepada ahli dengan memberikan beberapa pernyataan dengan nilai 1 sampai 4. Nilai dari pernyataan yang diberikan berupa 1 berarti kurang baik, 2 artinya cukup baik, 3 artinya baik, dan 4 artinya sangat baik. Kemudian peneliti meminta nilai kelayakan dari ahli, apakah video animasi yang telah dikembangkan layak digunakan tanpa revisi, layak digunakan dengan revisi atau tidak layak digunakan sama sekali. Berikut hasil validasi dari kedua ahli:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

	Nilai	Jumlah	Persentase
1	Kurang Baik	0	0%
2	Cukup Baik	0	0%
3	Baik	3	25%
4	Sangat Baik	9	75%

Video animasi ini diterapkan pada kelas X siswa SMA Negeri 1 Sungai Pinang. Penerapan pertama dilakukan pada 17 orang siswa. Dalam hal ini peneliti meminta penilaian terhadap siswa melalui polling sehingga didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil dari implementasi media pada 17 orang siswa kelas X

	Hasil	Jumlah	Persentase
1	Tidak Minat	0	0%
2	Kurang Minat	0	0%
3	Minat	2	11,76%
4	Sangat Minat	15	88,24%

Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan hasil wawancara kepada siswa mengenai pengimplementasian media pembelajaran di kelas. Di dalam kelas diketahui guru kurang dalam mengimplementasikan video pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa. Dalam hal ini peneliti melakukan pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan minat siswa pada materi Kerajaan Sriwijaya. Namun, sebelum diimplementasikan peneliti meminta validasi kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan. Dalam pengembangan media

pembelajaran, peneliti menggunakan aplikasi *KineMaster*.

Dalam pengembangan media, peneliti mengembangkan video animasi untuk siswa kelas X yang membahas tentang Kerajaan Sriwijaya. Video animasi kerap digunakan karena pada video biasanya terdapat gambar bergerak sehingga hal ini dapat merangsang minat siswa (Khairani dkk., 2019). Dalam pembuatan video animasi ini, terdapat beberapa kendala seperti kesulitan dalam memasukkan teks pada aplikasi kinemaster sehingga harus menggunakan aplikasi lain yakni *capcut* untuk menambahkan teks. Gambar pada video juga menggunakan beberapa aplikasi agar mampu menciptakan kualitas gambar yang bagus. Pengembangan video animasi dilakukan semaksimal mungkin dengan mengacu pada indikator validasi.

Validasi pada pengembangan media yang dilakukan ahli mendapatkan nilai layak digunakan dengan sedikit revisi dengan nilai keseluruhan 25% baik dan 75% sangat baik. Pada indikator tampilan video pembelajaran yang menarik, peneliti mendapat nilai 4 yang artinya sangat baik. Media yang menarik membantu siswa memahami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar (Ratri, 2018). Kemudian bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia juga mendapat nilai 4 dimana bahasa akan mudah dipahami jika menggunakan kaidah penulisan atau pelafalan yang tepat. Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf juga akan mempengaruhi siswa dalam berkonsentrasi. Lalu musik dan lagu yang dipilih juga sesuai sehingga mendapatkan nilai 4. Lagu dan musik yang digunakan telah disesuaikan agar suara yang ada di dalam video tidak tenggelam oleh suara musik yang digunakan.

Selanjutnya keterbacaan teks pada video mendapat nilai 3 karena teks sesuai dengan isi narasi video. Lalu pada kualitas gambar, ahli memberikan nilai 3 yang artinya baik. Kualitas gambar sedikit kurang jernih disebabkan dengan penggabungan gambar dengan melalui berbagai aplikasi. Kemudian suara pada video yang terapkan mendapat nilai 3 karena suara pada video tidak terdapat kebisingan yang dapat mengganggu konsentrasi siswa. Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dan penjelasan materi disajikan dengan jelas dengan masing-masing mendapat nilai 4 atau sangat baik. Video ini berisi hal-hal yang membuat siswa melakukan hal-hal seperti menyiapkan pensil dan kertas, mendengarkan apa yang dibicarakan, dan menjawab pertanyaan. Videonya tentang kerajaan Sriwijaya, dan orang yang membuatnya memberikan nilai yang sangat bagus yaitu 4.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang memerlukan situasi belajar yang baik. Perolehan ilmu pengetahuan merupakan perjalanan bertahap yang memerlukan lingkungan yang tenteram dan kondusif. Dalam lingkungan seperti itulah siswa dapat terlibat dalam pembelajaran dengan tenang dan penuh semangat. Kunci untuk mencapai kesuksesan dalam perjalanan ini terletak pada semangat dan semangat yang ditunjukkan oleh siswa. Oleh karena itu, penting bagi mereka untuk menyediakan alat dan media yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar mereka, menumbuhkan suasana antusiasme dan memungkinkan mereka mencapai tujuan pendidikan dengan efisiensi maksimal. Video ini diimplementasikan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Pinang, Kec. Sungai Pinang, Kab. Ogan Ilir. Video animasi diperlukan karena dapat menambah daya tarik siswa dalam belajar. Jika siswa memiliki daya tarik untuk mengetahui materi, maka minatnya akan muncul dan dapat menjadikan pembelajaran menarik (Wahid, Bali & Maimuna, 2021).

Pada tabel 2. Dapat dilihat skor yang diberikan siswa pada video animasi yang dikembangkan. Skor tersebut menunjukkan bagaimana minat mereka setelah menonton video animasi yang telah dikembangkan. Dari 17 siswa terdapat sebanyak 15 siswa atau 88,24% yang merasa sangat minat pada materi setelah menonton video animasi yang dikembangkan. Saat Anda mempelajari sesuatu yang baru, penting untuk merasa tertarik padanya. Jika Anda tertarik, Anda akan menikmati belajar dan itu akan membantu Anda dalam mencapai tujuan Anda (Fauziah, Rosnaningsih, & Azhar, 2017). Dengan 88,24% hasil dari implementasi video animasi yang di uji cobakan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Pinang membuktikan bahwa video animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga guru dapat mengimplementasikan video animasi pada pembelajaran karena hal ini efektif untuk meningkatkan minat siswa

KESIMPULAN

Hasil validasi yang didapat adalah video pembelajaran layak digunakan dengan sedikit revisi dengan nilai keseluruhan 25% baik dan 75% sangat baik. Berdasarkan hasil implementasi dalam menerapkan video pembelajaran pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sungai Pinang, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dalam menyajikan materi dapat meningkatkan minat belajar siswa sebelumnya karena diberikan contoh nyata dalam video pembelajaran yang dimuat

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, N., & Pamungkas, S. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Candi Muara Jambi Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia. *Diakronika*, 18(1), 67-87.
- Arnold, R. B. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi powtoon pada mata pelajaran pelayanan penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(3).
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus (Vol. 1)*.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota Tangerang.
- Julaeha, S. (2019). Problematika kurikulum dan pembelajaran pendidikan karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 157.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.
- Krishna, I. P. D. M., Sudhita, I. W. R., & Mahadewi, L. P. P. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas VIII Semester Genap. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1)
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1) : 20-28
- Nurlaeli, A. (2020). Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pada Madrasah Dalam Menghadapi Era Milenial. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 4(01).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(1), 9-15.
- Putra, E. A. (2016). Anak Berkesulitan Belajar Di Sekolah Dasar Se-Kelurahan Kalumbuk Padang (Penelitian Deskriptif Kuantitatif). *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 4(3).
- Putra, H. M., & Prijowuntato, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian di SMK Negeri 1 Godean Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi*, 15(1), 11-19.
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling pada pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 1(01), 1-8.

- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 20(2), 115-128.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Cetakan ke5). Jakarta : Rineka Cipta.
- Suhada, I. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak dengan Menggunakan Media Audio Visual pada Peserta Didik Kelas IV MI Al Muhajirin Panjang Bandar Lampung*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Tambunan, M. A., & Siagian, P. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website (Google Sites) pada materi fungsi di SMA Negeri 15 Medan. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520-1533.
- Tobing, S. M. (2019). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 64-73
- Wahid, A. H., Bali, M. M. E. I., & Maimuna, S. (2021). Problematika pembelajaran fiqh terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(01), 1-17
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1).