



Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)

Journal homepage: <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI ANIMEKER BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Masnunah¹, Miftachul Jannah Azwajah², Juaidah Agustina³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

*Correspondence e-mail masnunah24@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop problem-based learning animaker animation video learning media on official letter material in grade VII of junior high school and also aims to determine the level of application and reliability of animation video educational resources. Analysis, Design, Development, and Implementation are the four stages of the ADDIE model, which is the basis for the type of development research being applied. The very valid category received an average score of 88% based on the results of the material expert validation assessment. An average score of 87% was obtained in the median's validation assessment, with the category being very valid. At the implementation stage, the trial was carried out 2 times, the first was a small-scale test conducted on 5 students who obtained a percentage of 88% with a very practical category, while in a large-scale test conducted by 26 students obtained a percentage of 85% with a practical category. Thus, it can be concluded that the learning media of animaker animation videos based on problem-based learning in the official letter material of grade VII junior high school is suitable for use in the learning process.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 21 June 2024

Accepted: 15 Mar 2025

Published: 19 Mar 2025

Pages: 430-442

Keyword:

Development, learning media; animaker animation video; official letter

1. PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan kualitas generasi penerus bangsa membutuhkan pendidikan.. Pendidikan dikatakan dapat meningkatkan kapasitas dan kemampuan siswa untuk bisa memecahkan masalah secara kritis, rasional, dan kreatif ketika menghadapi tantangan. Sejalan dengan hal tersebut telah ditentukan dalam (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab II Pasal 3, 2003) Bahwa, 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 dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung.

Pendidikan sendiri di Indonesia dimulai dari Tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas(SMA). Dimana Pendidikan sekolah menengah pertama dilaksanakan dalam kurun waktu 3 tahun. Pendidikan sekolah menengah pertama di urus langsung oleh badan satuan Pendidikan Indonesia. Dalam meningkatkan kualitas kependidikan dan pendidik sesuai dengan program pembelajaran yang telah ada mengupayakan kebutuhan sarana media pembelajaran untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi (Hasan, 2021)

Menurut (Silvianti, 2020. H. 8) Dalam pembelajaran bahasa di sekolah menengah pertama, banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran yang tidak menarik, membuat siswa jenuh dan bosan, dan menyebabkan siswa tidak menerima pelajaran. Metode pembelajaran ini tidak sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini, sehingga siswa kesulitan memahami materi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Januari 2024 bersama guru kelas Bahasa Indonesia Nur Annisyah Fitri , ditemukan bahwa masih ada siswa yang memperoleh nilai rendah. Siswa-siswa tersebut masih belum memahami materi tentang surat resmi, terutama berkaitan pada bagian isi surat seperti surat permohonan, surat undangan, surat pemberitahuan, surat penawaran. Hal ini terjadi karena siswa sering merasa bosan dan sulit memahami topik karena guru masih memanfaatkan buku teks sebagai sumber utamanya dan model pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan masih kurang beragam. Berdasarkan uraian di atas, penulis memberikan solusi berupa media pembelajaran video animasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Surat resmi merupakan salah satu hal yang penting untuk dipelajari karna membantu peserta didik untuk nantinya terjun ke dunia pekerjaan, menambah wawasan meningkatkan kemampuan menulis, merekrontuksikan surat resmi. Dalam pembelajaran tentang surat resmi, siswa kelas VII SMP mungkin merasa kesulitan memahami bagian isi surat. Kendalanya terutama muncul saat mereka harus mengembangkan kalimat-kalimat yang sesuai untuk menyusun isi surat dengan baik. Mereka mungkin belum terbiasa menyusun kalimat yang memadai untuk menjelaskan isi surat secara efektif. Ini menjadi penting karena isi surat harus disusun secara urut dan jelas agar pesannya dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.Oleh karna itu diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif dan menarik yang diterapkan untuk membantu peserta didik memahami konsep yang lebih baik. Materi ini juga perlu menggunakan pendekatan yang lebih mendalam dan interaktif, contohnya seperti Problem Based Learning (PBL). Pendekatan ini dapat membuat peserta didik untuk lebih terlibat aktif daam pemecahan masalah dan memahami konsep yadng lebih baik.

Hal ini karna kurangnya kreativitas dan pemahaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Karna keterbatasannya tersebut membuat siswa kesulitan dalam memahami materi dan cepat merasa jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Mengenai permasalahan tersebut peneliti mencari ide atau penggunaan media yang bisa menunjang untuk menyampaikan materi pembelajaran Bahasa menjadi lebih menarik, memberikan motivasi siswa, mendorong proses belajar, dan membuat kesan yang baik pada mereka.

Dalam rangka memfasilitasi peningkatan proses pembelajaran bagi siswa di SMP Tri Budi Mulia Palembang, perlu dicarikan solusi berdasarkan permasalahan tersebut. Keingintahuan siswa tentang materi yang diajarkan guru kepada mereka akan tumbuh sebagai akibat dari permintaan mereka untuk melibatkan materi pembelajaran dan kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah pembuatan materi pendidikan menggunakan sumber daya berbasis digital, termasuk materi pendidikan yang dibuat dengan platform Animeker, yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran dan diharapkan untuk memecahkan masalah ini.

Animaker mampu menyampaikan materi pembelajaran bahasa Indonesia melalui pesan visual dan audio dalam bentuk animasi dan ilustrasi video. Media audiovisual ini sangat mendukung pembelajaran bahasa, sehingga materi dapat divisualisasikan dengan lebih baik. Ini membuat materi lebih mudah dipahami, membuat siswa lebih antusias, dan mendorong mereka untuk terus belajar. (Mardanila dkk., 2023)

Maka dari itu untuk mengatasi masalah tersebut peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dan menghasilkan media yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Animeker Berbasis Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi animeker juga pernah dilakukan oleh Sri Rezeki Hasanah (2023). Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu maka terkebaruan dalam penelitian ini terletak pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Surat Resmi di SMP Tri Budi Mulia .

(Saadah, n.d.) Menurut Penelitian dan pengembangan, Masalah atau produk yang diselidiki dan diproduksi dapat sepenuhnya baru atau dapat menganalisis produk yang sudah ada dan kemudian dikembangkan dan ditinjau untuk memberikan tingkat kegunaan dan efektivitas yang lebih tinggi dari pada tahap sebelumnya.

Menurut (Putu et al., 2020) Penelitian pengembangan melibatkan pembuatan produk baru atau penyempurnaan yang lama dengan menggunakan metode penelitian yang mapan, pengujian lapangan, penilaian, dan modifikasi untuk memastikan produk memenuhi persyaratan dan memenuhi standar kemandirian produk yang dibuat juga dievaluasi. (Maydiyanto, 2021) Dalam hal ini Proses melakukan penelitian untuk menciptakan dan mengevaluasi barang-barang yang pada akhirnya akan digunakan dalam bidang pendidikan dikenal sebagai penelitian dan pengembangan.

Menurut (Zahwa & Syafi'i, 2022) Media adalah alat atau objek yang dapat dilihat, didengar, dibaca, dan dapat dimanipulasi atau ditiru dengan instrumen yang digunakan dengan baik dalam pembelajaran, dalam hal ini (Susanti, 2020) (Triningsih, 2020) berpendapat bahwa Media merupakan alat untuk komunikasi dan penyebaran konten pendidikan mendalam dalam proses belajar , media memiliki implikasi yang signifikan, karena hal-hal

berikut dapat membantu tindakan ini dalam mengatasi ambiguitas materi yang disampaikan menggambarkan media sebagai perantaranya.

Video merupakan salah satu jenis media audio visual. 'vidi' atau 'visum', yang berarti melihat atau memiliki penglihatan, adalah tempat kata Latin "video" pertama kali muncul. Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa sebuah video adalah rekaman visual langsung yang ditampilkan di televisi, atau, sebagai alternatif, persepsi visual bergerak yang dikombinasikan dengan audio.

Guru sering berurusan dengan berbagai masalah selama kegiatan belajar mengajar. Sangat penting untuk memiliki model pembelajaran yang dapat mendukung pendidik dalam mengatasi tantangan ini selama proses pengajaran. Di Pada dasarnya, model pembelajaran adalah metode pengajaran yang disajikan dan diilustrasikan guru dari awal hingga akhir. Dinyatakan berbeda, modelnya Selain sebagai proses metodis untuk merencanakan pengalaman belajar untuk memenuhi tujuan pembelajaran, pembelajaran juga dapat dipahami sebagai strategi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Triningsih, 2020)

PBL, atau pembelajaran berbasis masalah, adalah salah satu strategi pembelajaran utama yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan mereka adalah pembelajaran berbasis masalah (PBL) diperlukan di dunia global kontemporer. Untuk membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah mereka, *Problem Based Learning* (PBL) adalah pendekatan pengajaran yang menggunakan berbagai masalah dunia nyata sebagai sumber dan alat pembelajaran. Pendekatan ini tidak mengubah pengetahuan atau konsep yang diajarkan Menguasai Model Satu.

Surat resmi merupakan surat yang dikirim oleh suatu badan atau organisasi kepada individu atau ke badan lain yang memuat urusan resmi. Surat dinas, di sisi lain, adalah surat resmi yang dikeluarkan oleh suatu badan atau organisasi yang berisi urusan resmi dari lembaga atau badan tertentu. Surat resmi berfungsi sebagai sarana komunikasi tekstual, baik antara individu dan badan atau organisasi, atau sebaliknya (Subarna, 2021)

2. METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2020) Teknik penelitian yang digunakan untuk merancang item tertentu dan mengevaluasi kinerjanya dikenal sebagai teknik penelitian dan pengembangan. Model penelitian dan pengembangan prosedural ADDIE lima tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan dalam pembuatan sumber belajar berbasis video animasi ini.

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa produk Media Pembelajaran Vidio Animasi dengan materi surat resmi yang disesuaikan bentuknya sampai akhirnya serta uji cobakan. Penelitian tidak dilakukan sampai dengan uji pemakaian atau produksi masal karna peneliti hanya menguji kevalidan atau kelayakan produk tersebut berdasarkan penelitian validator dari segi media, bahasa, dan materinya serta penilaian angket responden yang diajukan kepada siswa untuk menguji kepraktisan produk media pembelajaran vidio animasi yang sudah dibuat. Prosedur yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dijelaskan sebagai berikut.

a. *Analysis* (Analisis)

Pada langkah ini, dilakukan untuk mengidentifikasi informasi tentang masalah yang terdapat di lapangan. Kegiatan meliputi menganalisis karakteristik peserta didik, metode pembelajaran

yang diterapkan, dan kebutuhan pembelajaran di kelas VII SMP Tri Budi Mulia. Untuk mengumpulkan data tersebut, peneliti memanfaatkan metode observasi dan wawancara.

b. *Design* (Disain)

Setelah menyelesaikan analisis, Setelah itu, peneliti masuk ke fase perancangan. Tujuan dari fase ini adalah menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

c. *Development* (Pengembangan)

Setelah tahap perancangan selesai, langkah berikutnya adalah tahap pengembangan. Rancangan yang telah dibuat sebelumnya akan diimplementasikan menjadi produk nyata. Tahapan-tahapan prosesnya adalah sebagai berikut.

d. *Implementation* (Implementasi)

Produk penelitian yang telah dibuat harus melewati beberapa tahapan uji ilmiah, sehingga kevalidan dan kelayakan produk yang dihasilkan dapat diukur dan teruji. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah desain produk sudah cukup baik untuk diuji atau masih memerlukan perbaikan lebih lanjut. Untuk menilai validitas produk yang akan dikembangkan, peneliti harus melakukan validasi produk dari tiga bidang yang merupakan persyaratan sebelum dilakukan uji coba.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini, video animasi yang digunakan sebagai bahan surat resmi di kelas VII telah dikembangkan sebagai barang media pembelajaran. Dalam penelitian ini, model pengembangan ADDIE diterapkan, yang mencakup beberapa tahap sesuai dengan kebutuhan peneliti, yaitu: 1) Tahap Analisis, 2) Tahap Perancangan, 3) Tahap Pengembangan, dan 4) Tahap Implementasi. Berikut adalah prosedur dari penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *platform Animaker*.

1. Tahap Analysis (analisis)

Peneliti awalnya melakukan analisis di SMP Tri Budi Mulia Palembang dengan memanfaatkan observasi dan wawancara. Langkah ini ditujukan untuk menghimpun informasi dasar yang akan menjadi dasar dalam pembuatan video animasi sebagai materi pembelajaran dengan menggunakan Animaker. Analisis ini mencakup karakteristik peserta didik, proses pembelajaran, dan kebutuhan yang harus dipenuhi.

a. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tujuan analisis karakteristik adalah mengenali masalah pembelajaran peserta didik. Peneliti menggunakan observasi dan menemukan 31 siswa di kelas VII (12 laki-laki dan 19 perempuan). Beberapa siswa kurang berminat dan mudah bosan saat pembelajaran hanya menggunakan buku, namun lebih antusias saat menggunakan video. Rata-rata siswa lebih suka belajar dengan cara konkret, seperti gambar atau video, dan tertarik pada teknologi. Berdasarkan temuan ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi dengan Animaker untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta membantu pemahaman materi secara konkret dan menyenangkan.

b. Analisis Pembelajaran

Berdasarkan wawancara, SMP Tri Budi Mulia Palembang menggunakan kurikulum Merdeka Belajar dengan teknik ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Guru mulai menggunakan media video, tetapi masih sederhana, dan belum menggunakan video

animasi dengan Animaker. Hal ini memotivasi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan kualitas peserta didik.

c. Analisis Media

Analisis kebutuhan dilakukan setelah mengetahui karakteristik peserta didik dan materi yang akan disampaikan. Peneliti melakukan observasi dan menemukan bahwa sumber belajar utama adalah buku, sementara video animasi jarang digunakan di kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dengan teknologi, seperti video animasi yang menarik. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan peserta didik untuk meningkatkan minat belajar mereka.

2. Tahap Desingn (Perancangan)

Setelah tahap analisis selesai, peneliti beralih ke tahap desain. Pada tahap ini, dilakukan berbagai proses seperti memilih platform, menentukan materi pembelajaran, memilih model pembelajaran, merancang kerangka media pembelajaran, dan menyusun instrumen pengumpulan data. Berikut adalah penjelasan lengkap mengenai proses yang dilakukan pada tahap ini.

a. Pemilihan Platform

Peneliti menggunakan aplikasi Animaker dan laptop untuk mengembangkan video pembelajaran. Animaker mengintegrasikan gambar, audio, video, dan karakter animasi, dengan opsi gratis dan berbayar. Produk akhir bisa dibagikan melalui tautan atau YouTube. Aplikasi ini dipilih karena mudah diakses dan digunakan, serta menyediakan karakter animasi menarik dan template inovatif. Meskipun versi gratisnya terbatas, Animaker tetap dapat menghasilkan konten berkualitas yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

b. Pemilihan Materi Pembelajaran

Peneliti memilih topik surat resmi untuk video animasi menggunakan Animaker, dengan fokus membuat materi yang lebih konkret dan menarik. Di SMP Tri Budi Mulia Palembang, materi ini masih abstrak sehingga sulit dipahami. Peneliti menentukan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pelajaran sesuai kurikulum Merdeka, berdasarkan buku guru dan siswa kelas VII Bahasa Indonesia. Dengan standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, peneliti merancang perangkat pembelajaran sebagai acuan untuk video animasi.

c. Pemilihan Model Pembelajaran

Peneliti memilih model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk penelitian ini. Model ini membantu siswa memahami materi lebih dalam dan memperkuat kemampuan berpikir kritis melalui pemecahan masalah dunia nyata. Pendekatan ini dipilih karena memusatkan pembelajaran pada peserta didik dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, model ini mendorong keterlibatan aktif, pemahaman konsep yang lebih baik, partisipasi, kemandirian, dan motivasi belajar siswa.

d. Perancangan Kerangka Media Pembelajaran

Peneliti merancang susunan media pembelajaran video animasi yang mudah dipahami oleh peserta didik. Urutan kerangka video pembelajaran mencakup bagian pembuka, identitas profil pengembang, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pembahasan materi, kesimpulan, evaluasi, dan penutup.

e. Perancangan Instrumen Pengumpulan Data

Setelah merancang media pembelajaran video animasi dengan Animaker, peneliti menyusun instrumen untuk mengumpulkan data. Langkah ini melibatkan penggunaan berbagai instrumen seperti wawancara, lembar validasi, dan angket respons. Peneliti menyusun kisi-kisi instrumen berdasarkan aspek relevan. Dalam wawancara, peneliti mengajukan pertanyaan kepada guru kelas tentang kurikulum, metode pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran, yang kemudian digunakan untuk mengembangkan produk. Dua lembar validasi digunakan: lembar validasi ahli media untuk menilai suara, penampilan, dan presentasi, serta lembar validasi ahli materi untuk mengevaluasi bahasa, isi, dan penerapan materi. Hasil validasi digunakan untuk merevisi dan menilai kevalidan media pembelajaran video animasi. Selain itu, peneliti menggunakan angket respons yang diisi oleh siswa kelas VII SMP Tri Budi Mulia Palembang untuk menilai aspek tampilan, isi/materi, dan ketertarikan siswa terhadap media. Hasil angket digunakan untuk mengukur kepraktisan media yang dikembangkan.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Selanjutnya peneliti mulai bekerja untuk membuat materi pendidikan. Pada titik ini, peneliti membuat item berdasarkan spesifikasi yang dirancang. Selain itu, peneliti mengumpulkan bahan pendukung selama proses pembuatan produk. Validator ahli di media dan materi kemudian dikonsultasikan untuk memvalidasi produk. Setelah itu, produk diperbarui berdasarkan rekomendasi dan umpan balik validator.. Berikut adalah penjelasan lebih lengkapnya.:

a. Pengembangan Media Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti menggunakan aplikasi Animaker untuk membuat media pembelajaran video animasi.

b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Tujuan dari latihan ini adalah untuk menentukan apakah pengujian siswa terhadap item yang dibuat oleh peneliti sesuai atau tidak. Temuan laporan validitas dan rekomendasi validator dipisahkan menjadi bagian ahli materi dan ahli media. Penjelasan yang lebih menyeluruh tentang hasil yang dihasilkan dari proses validasi produk disediakan di bawah ini:

1) Validasi Ahli Materi

Tujuan dari validasi materi untuk menentukan kelayakan dan validitas konten pada media pembelajaran video animasi animaker adalah tujuan validasi ahli materi. Evaluasi ini dilihat dari berbagai sudut, seperti substansi, bahasa, dan penerapan informasi. Validator ahli materi terhadap media pembelajaran dilakukan oleh Bapak Dr. Achmad Wahidy, M.Pd., dosen Bahasa Indonesia Universitas PGRI Palembang. Studi ini menggunakan empat tingkat skala Likert. Hasil lembar validasi yang dinilai oleh ahli materi ditunjukkan di sini:

Tabel 1. Hasil skor validasi ahli materi

Nomor Butir Pernyataan									Skor Total
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
4	4	3	3	4	4	3	4	3	32

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{32}{36} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = 0,88 \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = 88\%$$

Video animasi pembelajaran dari Animaker memperoleh persentase 88% dalam validasi ahli materi, menunjukkan tingkat validitas yang sangat baik. Validator ahli materi menyimpulkan bahwa media ini layak digunakan dengan beberapa perubahan yang direkomendasikan. Setelah revisi oleh peneliti berdasarkan evaluasi, rekomendasi, dan komentar dari validator ahli materi, perubahan tersebut diimplementasikan sebagai tanggapan atas masukan dari ahli materi. Hasil revisi, saran, dan masukan dapat dilihat dalam tabel berikut.

2) Validasi Ahli Media

Tujuan validasi oleh ahli media adalah untuk menilai validitas dan kelayakan media pembelajaran yang dibuat melalui video animasi. Bapak Riyanto, M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas PGRI Palembang, melakukan penilaian media pembelajaran ini. Peneliti menggunakan lembar validasi dengan skala *Likert* Berikut adalah evaluasi lembar validasi oleh ahli media:

Tabel 2. Hasil skor validasi ahli media

Nomor Butir Pernyataan										Skor Total
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	35

Sumber data : diolah dari hasil validasi materi

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = 8,7 \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = 87 \%$$

Berdasarkan hasil validasi pakar media, pembelajaran video animasi dari Animaker memperoleh persentase yang tinggi dalam kategori sangat valid. Setelah melakukan penyesuaian berdasarkan rekomendasi dari validator ahli media, media pembelajaran ini dinilai layak digunakan. Peneliti kemudian mengubah produk berdasarkan umpan balik dan rekomendasi dari validator ahli media, yang menjadi panduan dalam penyesuaian materi pembelajaran video animasi dengan Animaker.

3) Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Setelah mendapatkan nilai dari ahli materi dan ahli media, maka rekapitulasi hasil penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli

No.	Aspek Penilaian	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persentase %	Kategori
1.	Ahli Materi	36	32	88%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	40	35	87%	Sangat Valid
	Jumlah	76	67	88%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, validasi ahli materi diperoleh berdasarkan tabel yang diberikan. Skor 36, atau 88% dari total, termasuk dalam kategori "sangat valid". Mengenai hasil validasi, jurnalis menerima Kelompok skor yang sangat valid mencakup 35 skor, atau 87% dari total. Hasil rekapitulasi skor yang diperoleh dari spesialis material dan spesialis media mendapat skor 67 dari 76 poin, jika dimasukkan rumus maka akan memperoleh persentase:

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{67}{76} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = 0,88 \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai validator} = 88 \%$$

Hasil rekapitulasi dari ahli media dan ahli materi menghasilkan 88% kategori sangat valid. Oleh karena itu, materi pembelajaran video animasi animaker layak untuk digunakan jika dilakukan perubahan yang direkomendasikan oleh validator.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk diuji coba, peneliti pergi ke tahap implementasi. Uji coba dilakukan oleh peneliti di kelas VII SMP Tri Budi Mulia Palembang yang berlokasi di Jalan Yogya, Kelurahan Sukajaya, Kecamatan Sukarami, Palembang. Kegiatan tersebut melibatkan pengujian produk media pembelajaran video animasi Animaker yang telah dikembangkan. Produk yang diuji coba merupakan versi akhir yang telah disesuaikan berdasarkan kritik dan saran dari validator. Setelah melakukan validasi, selanjutnya peserta didik mengisi angket respon. untuk Berikut ini penjelasan mengenai uji coba dan pengisian angket respon yang dilakukan:

a. Uji Kelompok Kecil

Pada penelitian ini 5 orang peserta didik kelas VII SMP Tri Budi Mulia Palembang mengikuti uji coba kelompok kecil. Berikut hasil angket respon peserta didik uji coba kelompok kecil:

Berikut hasil perhitungan lembar angket respon peserta didik pada tahap skala kecil terhadap media pembelajaran video animasi animaker :

Tabel 4. Hasil perhitungan lembar angket skala kecil

Aspek penilaian	Nomor Pernyataan	Skor perolehan	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
Tampilan media	1,2,3,4	31	35	88	Sangat Praktis
Isi/ Materi	5,6	20	20	100	Sangat Praktis

Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Media	7,8,9,10	29	35	82	Sangat Praktis
Jumlah		80	90	88	Sangat Praktis

Dari tabel tersebut, peneliti menerima evaluasi dari tiga peserta didik berdasarkan beberapa aspek. Pada aspek tampilan media, diberikan nilai 31 dengan persentase 88%, masuk dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya aspek isi/materi mendapat skor 20 dengan persentase 100% yang termasuk ke dalam kategori praktis. Aspek yang terakhir ialah ketertarikan peserta didik terhadap media, mendapatkan skor 29 dengan persentase 88% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

$$\text{Ranting nilai} = \frac{\text{Total Skor Respondens}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai} = \frac{80}{90} \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai} = 0,88 \times 100\%$$

$$\text{Ranting nilai} = 88\%$$

Hasil dari survei respons individu peserta didik menunjukkan total skor sebesar 80 dengan persentase 88%, yang masuk dalam kategori "sangat praktis". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi Animaker sudah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran dan tidak memerlukan revisi.

b. Uji Kelompok Besar

Berikut hasil perhitungan lembar angket respon peserta didik pada tahap skala besar terhadap media pembelajaran video animasi animaker :

Tabel 5. Hasil perhitungan lembar angket skala besar

Aspek penilaian	Nomor Pernyataan	Sekor perolehan	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
Tampilan media	1,2,3,4	80	104	76	Praktis
Isi/ Materi	5,6	42	52	80	Praktis
Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Media	7,8,9,10	89	104	85	Sangat Praktis
Jumlah		221	260	85	Sangat Praktis

Dari tabel di atas, peneliti mendapat penilaian ketiga peserta didik dilihat dari beberapa aspek. Pada aspek tampilan media, mendapatkan skor 80 dengan persentase 76% yang termasuk ke dalam kategori praktis. Selanjutnya aspek isi/materi mendapat skor 42 dengan persentase 80% yang termasuk ke dalam kategori praktis. Aspek yang terakhir ialah ketertarikan peserta didik terhadap media, mendapatkan skor 89 dengan persentase 85% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis.

$$\text{Ranting nilai validator} = \frac{\text{Total Skor Respondens}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}\text{Ranting nilai validator} &= \frac{221}{260} \times 100\% \\ \text{Ranting nilai validator} &= 0,85 \times 100\% \\ \text{Ranting nilai validator} &= 85\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penelitian angket respon peserta didik pada tahap sekala besar diperoleh sekor total sebanyak 221 dengan persentase 85% yang termasuk ke dalam katagori “sangat praktis”.

c. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Respon

Hasil dari percobaan yang melibatkan peserta didik, dilakukan dalam dua tahap, yakni uji coba skala kecil dan juga uji coba skala besar terhadap produk media pembelajaran video animasi Animaker yang telah disusun. Berikut ini adalah rangkuman dari hasil uji respon peserta didik.

Tabel 6. Hasil rekapitulasi hasil uji respon peserta didik.

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Skor Maksimum	Total Nilai	Katagori
1.	Uji Skala Kecil	80	90	88%	Sangat Praktis
2.	Uji Skala Besar	221	260	85%	Sangat praktis
	Jumlah	301	350	86%	Sangat Praktis

Peneliti melakukan uji coba terhadap media pembelajaran video animasi menggunakan platform Animaker dalam dua tahap kepada total 31 peserta didik kelas VII SMP Tri Budi Mulia Palembang. Dengan demikian, peneliti menghitung skor yang diperoleh sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Ranting nilai} &= \frac{\text{Total Skor Respondens}}{\text{Total Skor Maksimum}} \times 100\% \\ \text{Ranting nilai} &= \frac{301}{350} \times 100\% \\ \text{Ranting nilai} &= 0,86 \times 100\% \\ \text{Ranting nilai} &= 86\%\end{aligned}$$

Dengan skor mencapai 86%, produk ini terklasifikasi dalam kategori "Sangat Praktis". Oleh karena itu, kesimpulannya adalah bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Animaker untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Surat Resmi Kelas VII SMP Tri Budi Mulia Palembang layak untuk diuji coba sebagai media pembelajaran di kelas VII SMP.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi Animaker untuk Materi Surat Resmi Kelas VII SMP Tri Budi Mulia Palembang dapat membantu proses pendidikan dan memberikan variasi yang lebih besar kepada siswa. Media pembelajaran ini dianggap praktis dan cocok untuk digunakan. Hasil validasi dilakukan oleh Bapak Dr. Achmad Wahidy, M.Pd. dan Bapak Riyanto, M.Pd. Hasil penilaian validasi materi memperoleh skor rata-rata 88% dan masuk dalam kategori "Sangat Valid". Hasil penilaian validasi media juga memperoleh skor rata-rata 87% dan masuk dalam kategori "Sangat Valid" secara keseluruhan.

Setelah divalidasi, itu dibagikan kepada siswa kelas VII SMP Tri Budi Mulia Palembang. Kegiatan ini dilakukan dalam dua tahap, skala kecil dan skala besar. Lima peserta didik melakukan skala kecil dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 88%, termasuk dalam kategori

sangat praktis. Pada skala besar, 26 peserta didik melakukannya dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 85%, termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil angket respons peserta didik dari kedua tahap menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat sangat praktis dengan 86%.

Video animasi yang dibuat oleh peneliti memiliki peran penting sebagai alat bantu dalam pengajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi surat resmi untuk kelas VII. Ini disebabkan oleh kevalidan tampilan media dan penyajian materi yang telah diverifikasi. Selain itu, dari hasil penelitian lapangan, terbukti bahwa media video pembelajaran animasi ini telah terbukti praktis, memudahkan siswa dalam pembelajaran pembuatan surat resmi. Penggunaan media ini juga meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, sesuai dengan pandangan (Djamarah & Aswan, 2020) bahwa media tidak hanya sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang inovatif, kreatif, dan menarik, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Adi Samsul Ma'arif (2021), Nadia Asrobanni (2023), dan Sri Rezeki Hasanah (2023), yang juga mengembangkan video pembelajaran yang valid dan praktis.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian tentang pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Problem Based Learning pada materi surat resmi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan. Analisis karakteristik peserta didik mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang konkret dan berbasis teknologi, sementara sekolah belum memanfaatkan media berbasis teknologi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran video animasi Animaker dinyatakan sangat valid dengan hasil validasi ahli materi sebesar 88% dan validasi ahli media sebesar 87%, menghasilkan rata-rata validasi 88% dalam kategori "Sangat Valid". Selain itu, media ini juga sangat praktis berdasarkan respons peserta didik, dengan skor 88% pada skala kecil dan 85% pada skala besar, menghasilkan rata-rata 86% dalam kategori "Sangat Praktis". Dengan demikian, media pembelajaran video animasi Animaker dapat dinyatakan valid, praktis, dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran materi surat resmi.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, M. (2021). Implementasi Pembelajaran pada Berbagai Jenjang Pendidikan di Daerah 3T Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ideas Publisng*, 47–56.
- Mardanila, W., Zakir, S., Ilmi, D., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan Video Animasi pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Animaker. *JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(4), 2870–2876.
- Maydiyanto, A. (2021). Model- Model Penelitian Pengembangan (Reserch and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*, 20–35.
- Putu, N., Krismony, A., Parmiti, D. P., Gusti, I., & Japa, N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 249(257). <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2>
- Saadah, R. N. W. (n.d.). *Metode Penelitian R&D*. CV Literasi Abadi.

- Silvianti. (2020). DAMPAK MODEL PEMBELAJARAN STAD TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA EKSTENSIF TEKS BERITA PESERTA DIDIK MTs HALABAN TAHUN PELAJARAN 2014-2015. *JELISA : Jurnal Edukasi Dan Literasi Bahasa*, 1(1), 34–41.
- Subarna, R. (2021). *Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi .
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian& Pengembangan Reserch and Development*. Alfabeta Bandung.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa . *Jurnal Edukasi Dan Sains* , 436–448.
- Triningsih, R. M. (2020). Efektivitas Problem Based Learning Ditinjau Dari Berpikiran Kritis Siswa SD . *Jurnal Risert Pendidikan Dasar* , 51–56.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab II Pasal 3, Pub. L. No. 20 (2003). https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>