

**Pengembangan Media Animasi pada Mata Pelajaran  
Bahasa Indonesia di Kelas VII SMP.**

**Nabiilah<sup>1\*</sup>**

<sup>1</sup> Teknologi Pendidikan/ Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
Email: nabiilahnabiilah936@gmail.com



©2023 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0  
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

**Info Articles**

*History Articles:*

Submitted : 20-09-2022  
Revised : 29-09-2022  
Accepted : 30-01-2023  
Published : 31-01-2023

*Keyword:*

Media; Animasi; Sparkol  
Videoscribe.

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the needs of animation media in Indonesian subjects by using the ADDIE model and designing animated media products and measuring the validity and practicability of the animated media products developed. The research was conducted at SMPN 48 Makassar with 20 participants and an Indonesian teacher as a subject student. Data collection used interviews, needs assessment questionnaires, expert validation questionnaires, trial questionnaires, and supporting documentation in this study. The data analysis method consists of a qualitative descriptive analysis and a descriptive static analysis. The results indicated that: the animation media needs analysis is at the sufficient need level; Product Feasibility based on Expert Validation with Excellent scores, Student Response Trials with Good scores, and Teacher Responses with Excellent scores. Animation media developed with the Sparkol Videoscribe application are created through the use of an audio editing application to support sound backing sounds of 3-4 minutes duration, descriptive text material supported by audio, text and image media that developed audiovisual media, supported is valid and workable.*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kebutuhan media animasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan menggunakan model ADDIE dan mendesain produk media animasi serta mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan produk media animasi yang dikembangkan. Penelitian dilakukan di SMPN 48 Makassar dengan subjek siswa yang berjumlah 20 peserta dan 1 guru Bahasa Indonesia. Pengumpulan data menggunakan wawancara, angket identifikasi kebutuhan, angket validasi ahli, angket uji coba, serta dokumentasi pendukung dalam penelitian ini. Metode analisis data terdiri atas analisis deskriptif kualitatif dan analisis statik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: analisis kebutuhan media animasi berada pada tingkatan cukup dibutuhkan; kelayakan produk berdasarkan validasi ahli dengan hasil sangat baik, uji coba respon peserta didik dengan hasil baik, dan tanggapan guru dengan hasil berada pada kategori sangat baik. Media animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe didukung penggunaan aplikasi editing audio untuk backsound suara pendukung berdurasi 3-4 menit, materi tentang teks deskripsi, didukung media audio, teks, dan gambar, media audio visual yang dikembangkan sudah valid dan praktis.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan sebuah teknologi, informasi dan komunikasi memberikan dampak yang baik untuk semua bidang, khususnya pada bidang pendidikan. Pendidikan saat ini, mengharuskan adanya pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dilakukan oleh guru untuk menghasilkan peserta didik yang kreatif yang ditunjang dengan pembelajaran berbasis digital. Kualitas pembelajaran dilihat dari sebuah aktivitas peserta didik saat belajar dan kreativitas yang dilakukan setelah mengikuti pembelajaran. Gultom (Sani, 2013) mengungkapkan bahwa keberhasilan pembelajaran ditentukan sejauh mana efektifitas dari setiap komponen. Salah satu komponen tersebut adalah media pembelajaran sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam hal ini, media harus ada dan dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran karena merupakan sebuah komponen sistem. Nurhikmah H (2020) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal. Selain itu, Haddar dan Juliano (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan media informasi yang membantu guru mempermudah dalam proses mengajar. Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan guru dapat mempermudah dan membantu proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta dapat meningkatkan minat pembelajaran. Hal itu, dikaji dalam penelitian yang dilakukan oleh Adilah dan Minsih (2020) mengatakan bahwa rendahnya minat pebelajar dalam pembelajaran karena dipengaruhi oleh media pembelajaran yang sangat terbatas.

Dari hasil pengumpulan data awal yang dilakukan melalui observasi awal, wawancara, dan dokumentasi bahwa salah satu guru menyatakan bahwa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, ia menganggap bahwa media pembelajaran penting untuk membantu dalam proses pembelajaran namun karena keterbatasan dalam mengembangkan media interaktif maka pembelajaran terasa cenderung membosankan.

Dari pernyataan guru tersebut, melihat kebutuhan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran maka peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan sebuah media animasi *sparkol videoscribe* yang menarik dan lebih hidup dengan variasi animasi. Khuzaini, Marhaeni dan Nuryadi (2022) menyatakan bahwa *sparkol videoscribe* merupakan media yang berbentuk video berupa animasi, teks, dan gambar. Dengan menggunakan media animasi *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki karakteristik berupa oral, sistematis, konvensional dan lainnya, sehingga sangatlah cocok menggunakan media animasi yang dimana media tersebut memberikan informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan media animasi menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada mata kuliah di SMP Negeri 48 Makassar yang dirumuskan dalam bentuk penulisan Skripsi dengan judul: “Pengembangan Media Animasi Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP 48 Makassar”. Dengan pengembangan media animasi ini, diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh Siswa saat proses pembelajaran. Berdasarkan karakteristik Mata Pelajaran yang tidak hanya berisi teori namun praktek yang digunakan.

## METODE

Penelitian ini menghasilkan suatu produk media animasi dengan menggunakan aplikasi *Sparkol videoscribe* dan peneliti menggunakan penelitian penelitian *Research and Development (R&D)* serta menggunakan model *ADDIE*. Adapun langkah langkah model yang digunakan di bawah:



Gambar 3.1 Tahap model *ADDIE*

**HASIL DAN PEMBAHASAN****Hasil**

Adapun hasil yang diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

**1. Kebutuhan media animasi pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa di SMP Negeri 48 Makassar**

Berikut data hasil identifikasi kebutuhan siswa bagian I:

**Tabel 3.1** Hasil Identifikasi Kebutuhan Siswa Bagian I

Indikator	Jumlah Responden		
	Ya	Kadang-Kadang	Tidak
Apakah anda merasa cepat bosan terhadap pelaksanaan pembelajaran secara daring?	2	13	3
Apakah pelajaran Bahasa Indonesia sulit dipahami?	3	4	11
Apakah penyampaian pembelajaran oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring dapat membantu anda dalam memahami materi?	4	11	3
Apakah guru menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia (seperti: video, buku, quiz, dan sebagainya)	6	6	6
Apakah anda lebih mengikuti pembelajaran dengan baik bila menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah	9	4	5
Menurut anda apakah penggunaan video dalam proses pembelajaran dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik?	8	8	2
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>46</b>	<b>30</b>

Berdasarkan angket identifikasi kebutuhan dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia secara daring terkadang dirasa cukup membosankan karena situasi dan kondisi pelaksanaan pembelajarannya tersebut, namun siswa kelas VII menganggap pembelajaran Bahasa Indonesia bukanlah mata pelajaran yang cukup sulit untuk dipahami, meskipun ada juga beberapa siswa yang menganggap Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang sulit dipahami. Pada pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 48 Makassar. Oleh karena itu berdasarkan kondisi tersebut, diketahui bahwa guru juga memanfaatkan beberapa media dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring hal ini berarti pemanfaatan media animasi bukan menjadi hal yang asing bagi SMP Negeri 48 Makassar dan penggunaan media salah satunya media animasi dianggap dapat membuat pelajaran lebih menarik. Identifikasi kebutuhan siswa pada bagian ini berisi informasi tentang pemahaman siswa mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia. Berikut data hasil identifikasi kebutuhan siswa bagian II:

**Tabel 3.2** Hasil Identifikasi Kebutuhan Siswa Bagian II

Pertanyaan	Jumlah Responden	
	Ya	Tidak
Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sulit dipahami	4	14
Materi-materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia disajikan dalam berbagai jenis teks	16	2
Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang terkadang membosankan karena pengajarannya kurang variatif dan materinya banyak berkutat dalam penyampaian teori	7	11
Dalam pelajaran Bahasa Indonesia anda merasa masih kesulitan memahami teks yang hanya didengarkan	11	7
Pembelajaran Bahasa Indonesia Membutuhkan waktu yang cukup untuk mempelajari setiap materi namun dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring membatasi waktu dalam penyampaian materi pembelajaran	16	2
<b>Total</b>	<b>54</b>	<b>36</b>

Berdasarkan angket identifikasi kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa dari pendapat peserta didik kelas VII SMPN 48 Makassar, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia bukanlah pembelajaran yang sulit untuk dipahami, serta pelajaran Bahasa Indonesia yang dominan dengan teks dianggap terkadang menjadi pelajaran yang materinya perlu dikembangkan secara variatif dan butuh waktu untuk mempelajarinya sehingga membutuhkan media yang dapat dipelajari kapanpun dan dimana saja.

**2. Mendesain produk media animasi pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa di SMP Negeri 48 Makassar**

Setelah adanya perancangan produk yang dikembangkan, kemudian dilakukan pembuatan media animasi. Tahap pengembangan ini sebagai tahap pengembangan naskah menjadi sebuah *output* berupa file MP4 menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dan Aplikasi editing audio. Objek yang dikembangkan berupa teks, suara, audio effect, dan gambar sehingga menjadi produk media animasi. Teks yang dikembangkan sesuai dengan sumber belajar materi pembelajaran teks deskripsi yaitu berupa poin-poin materi yang disampaikan. Kemudian didukung dengan penggunaan suara yang direkam langsung oleh pengembang media terkait penjelasan materi teks deskripsi, dan gambar-gambar pendukung media audio visual diambil langsung dari aplikasi *sparkol videoscribe* dan pencaharian di google.

**3. Mengukur Tingkat validitas dan kepraktisan produk media animasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa di SMP Negeri 48 Makassar**

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk, produk yang dikembangkan diuji cobakan

kepada peserta didik dan diuji cobakan ke guru mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik mencakup beberapa indikator yang dianggap dapat menilai kepraktisan media animasi yang dikembangkan. Media animasi berbentuk teks deskripsi dan gambar yang bergerak berbasis *sparkol videoscribe*, indikator yang menunjukkan bahwa kemudahan menggunakan media animasi memperoleh rerata persentase jawaban berada pada kategori baik. Media memiliki kepraktisan dalam menyajikan materi dengan auditif dan visual yang menarik serta mudah di pahami, animasi dapat memberikan pengalaman belajar dengan metode mendengarkan sambil melihat. Ada beberapa animasi berbentuk teks dan narasi, yang memudahkan peserta didik mendengarkan dan mengetahui isi/pesan yang terkandung dalam animasi tersebut.

**Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media animasi yang bertujuan untuk membantu penyampaian pembelajaran. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 48 Makassar terkadang masih menerapkan metode pembelajaran secara daring. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMPN 48 Makassar juga

biasanya memanfaatkan beberapa media pendukung dalam penyampaian pembelajarannya. Sehingga dalam penerapan media animasi yang dikembangkan bukan hal yang asing bila digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui uji ahli terhadap media animasi yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Sparkol videoscribe*, mengacu pada indikator yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan relevan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, serta kejelasan tujuan pembelajaran berada pada kategori baik. Penyampaian materi pembelajaran dinyatakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, keakuratan konsep, gambar dan audio, dan ketepatan penggunaan Bahasa yang digunakan dalam media animasi yang dikembangkan berada dalam kategori sangat baik, serta media yang dikembangkan dianggap dapat meminimalisir kesalahan persepsi pada peserta didik. Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa produk media animasi yang dikembangkan telah dikategorikan valid berdasarkan hasil validasi oleh ahli. Produk media animasi diyakini mampu membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat Minarnii (2016) mengungkapkan kelebihan dari *sparkol videoscribe* yaitu; 1) mudah untuk digunakan, 2) memiliki tampilan yang kompleks dan sederhana, dan 3) dapat diakses baik online maupun offline. Melalui penelitian ini, peneliti berharap produk yang dihasilkan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas, dan menjadi solusi terbaik dalam mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran secara daring. Setiap media membutuhkan dukungan berupa penyesuaian komponen pembelajaran agar penggunaan dan pemanfaatannya dalam proses pembelajaran dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa: Tingkat analisis kebutuhan media animasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia berada pada kualifikasi cukup dibutuhkan. dan kebutuhan media pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 51% berada pada kualifikasi dibutuhkan. Desain bahan ajar video berupa media animasi *videoscribe*. Produk media animasi berbasis *videoscribe* yang dikembangkan sudah valid

berdasarkan pada aspek kepraktisan dan validitas. Serta telah diujicobakan berdasarkan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan tanggapan guru yang telah dilaksanakan pada tahap implementasi.

### Saran

Bagi guru untuk lebih kreatif dan aktif dalam mengedukasi, memotivasi dan mendorong menggunakan salah satu media pembelajaran yaitu media animasi sebagai alternatif pilihan yang dapat diperhitungkan untuk proses belajar mengajar. Bagi siswa tetap belajar, produktif dan berprestasi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076-5085.
- Haddar, Al. G., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794-4801.
- Khuzaini, N., Marhaeni, N. H., & Nuryadi, N. (2022). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan software *sparkol videoscribe* di sma dharma amiluhur. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 2(2), 19-25.
- Minarni. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video menggunakan Aplikasi *Videoscribe* untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, Vol. 5.
- Nurhikmah H. (2020). *Belajar & Pembelajaran (Teori dan Implementasi)*. Makassar: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Sani, (2013). Inovasi pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara,