

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO-VISUAL* BERBASIS VIDEO ANIMAS 2D PADA MATERI “TEKS PROSEDUR SEDERHANA” UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

**Zumrotu Alviani Soliqah**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[Zumrotu.19029@mhs.unesa.ac.id](mailto:Zumrotu.19029@mhs.unesa.ac.id)

**Maria Mintowati**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[mintowati@unesa.ac.id](mailto:mintowati@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sebuah fenomena penerapan kurikulum merdeka pertama kali di SMP Negeri 39. Dalam penerapan kurikulum merdeka kini guru dituntut untuk dapat memberlakukan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas, salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan dengan menerapkan video animasi 2D sebagai media pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *audio-visual* video animasi 2D dan mendeskripsikan kualitas berdasarkan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media. Video animasi 2D berisi mengenai materi “Teks Prosedur Sederhana” untuk siswa kelas VII SMP. Media pembelajaran *audio-visual* video animasi 2D dikembangkan menggunakan desain pengembangan Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2019) berdasarkan enam tahapan pengembangan, yaitu Pertama (analisis potensi dan masalah), kedua (pengumpulan data), ketiga (desain produk), keempat (validasi desain), kelima (revisi desain), keenam (uji coba produk). Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) melalui pendekatan kuantitatif deskriptif. Sedangkan instrumen penelitian menggunakan enam tahapan pengembangan model Borg and Gall untuk proses pengembangan, menggunakan angket validasi yang dinilai oleh validator untuk mengukur kevalidan, menggunakan lembar asesmen/evaluasi untuk mengukur keefektifan, dan menggunakan angket respon peserta didik untuk mengukur kepraktisan. Kemudian hasil yang diperoleh berdasarkan pengambilan data yaitu, kelayakan media pembelajaran dinyatakan “sangat valid” dengan persentase nilai 89% untuk media dan persentase nilai 100% untuk materi, media pembelajaran dinyatakan “sangat efektif” dengan persentase nilai 83%, dan media pembelajaran dinyatakan “sangat praktis” dengan persentase nilai 87%.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Kevalidan, keefektifan, kepraktisan

### **Abstract**

*This research was motivated by a phenomenon of implementing the independent curriculum for the first time at SMP Negeri 39. In implementing the independent curriculum, teachers are now required to be able to implement innovation in the learning process in the classroom, one form of innovation that can be done is by implementing 2D animated videos as a learning medium. This research also aims to describe the process of developing 2D animated video audio-visual learning media and describe the quality based on the validity, effectiveness and practicality of the media. The 2D animation video contains the material "Simple Procedure Text" for class VII SMP students. 2D animated video audio-visual learning media was developed using the Borg and Gall development design in (Sugiyono, 2019) based on six development stages, namely first (potential and problem analysis), second (data collection), third (product design), fourth (validation design), fifth (design revision), sixth (product trial). This research applies research and development methods through a descriptive quantitative approach. Meanwhile, the research instrument uses the six stages of the Borg and Gall model for the development process, uses a validation questionnaire assessed by validators to measure validity, uses an assessment/evaluation sheet to measure effectiveness, and uses a student response questionnaire to measure practicality. Then the results obtained based on data collection were, the suitability of the learning media was declared "very valid" with a score percentage of 89% for the media and a score percentage of 100% for the material, the learning media was declared "very effective" with a score percentage of 83%, and the learning media was declared "very practical" with a score percentage of 87%.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Validity, effectiveness, practicality*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu rangkaian mencakup kegiatan mendidik, mengajar, dan melatih yang harus berjalan secara serempak dan terpadu serta serasi dengan perkembangan anak didik sebagai wujud usaha untuk mentransformasikan nilai-nilai (Roesminingsih, 2018:11). Seiring dengan berjalannya masa, peran pendidikan semakin terdepan dalam membentuk karakter umat manusia. Semakin berkembangnya zaman, pendidikan terus menciptakan inovasi untuk disesuaikan dengan masa dan zamannya. Dalam mewujudkan inovasi pendidikan yang efektif dan selaras dengan zamannya merupakan peran dari seluruh pihak yang terlibat dalam pendidikan, baik pihak lembaga, kelompok maupun perorangan. (Rozak dkk., 2021) mengemukakan Menelaah dari pihak lembaga sebagai pelaku inovasi pada contohnya kementerian pendidikan, beragam kebijakan yang menyinggung masalah pendidikan selalu diupayakan untuk diberdayakannya inovasi baik dari segi kebijakan untuk pelaku pendidikan, maupun kebijakan pembaharuan pada sistem pendidikan.

Sejalan dengan pernyataan (Rahayu dkk., 2022) pihak pendidik pun memiliki peran penting dalam mengupayakan dan mewujudkan pendidikan yang efisien dan selaras dengan zamannya, hal ini sejalan lurus dengan adanya perubahan penetapan kurikulum dari masa ke masa. Perubahan kurikulum tersebut dapat dipengaruhi oleh beragam faktor diantaranya, faktor budaya, sosial, politik, ekonomi, dan iptek. Hal ini dapat memberikan pengaruh pembaharuan kurikulum yang terus dilaksanakan secara dinamis dengan tujuan untuk menyesuaikan pendidikan dengan tuntutan dan perubahan zaman (Ananda, 2021). Pendidik memiliki peran untuk mendidik, mengajar dan melatih peserta didik. Serangkaian proses tersebut tertuang dalam kategori kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran mencakup pemberian materi dan pemberian pengetahuan kepada peserta didik. Proses pembelajaran dalam pendidikan lebih lanjut diterapkan dalam suatu lembaga, yang bernama sekolah. (Amri dkk., 2021) Sekolah memberikan pelayanan pendidikan yang lebih memadai sehingga dapat menjadi tempat yang tepat untuk mengembangkan potensi diri manusia dalam segi psikomotorik, kognitif dan afektif. Demi menunjang terselenggaranya serangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien serta sesuai dengan zaman, diperlukan pula inovasi pada media pembelajaran.

Penerapan inovasi pada media pembelajaran dapat pula menjadi pen jembatan pemahaman antara pendidik dan peserta didik, selain itu media pembelajaran memiliki peran dapat membantu proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Hasan dkk, 2021)

penerapan media sangat berdampak pada motivasi belajar peserta didik, proses pengelolaan kelas dengan penggunaan media yang beragam dapat dengan mudah dirindukan oleh peserta didik, oleh sebab itu guru sebagai pendidik diharapkan dapat mengolah kreativitas dan menciptakan inovasi pada saat pengelolaan kelas melalui media pembelajaran. Media pembelajaran yang memiliki ragam manfaat berdasarkan penggunaannya juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar, memperjelas informasi dan pesan, meningkatkan peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi (Ramdani, 2021). Oleh sebab itu, media pembelajaran dapat membantu menerjemahkan segala sesuatu yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang terlihat konkrit dalam proses belajar mengajar. (Hasan dkk., 2021:15) menyatakan tipe belajar visual dengan mengenakan media audio-visual dapat memberikan keuntungan bagi peserta didik sebab pemilihan media pembelajaran hendaknya memertimbangkan dari beberapa segi karakteristik, diantaranya karakteristik peserta didik, karakteristik media hingga karakteristik media pelajaran itu sendiri bukan atas dasar kehendak pendidik semata, berdasarkan landasan nasional empiris. Salah satu bentuk media pembelajaran audio-visual adalah video animasi. Video animasi pun merupakan salah satu contoh pengembangan media pembelajaran dengan menerapkan dan memanfaatkan perkembangan teknologi (Walanghadi & Pratama, 2018).

Dalam proses pengembangan media pembelajaran animasi 2D, perlu memerhatikan beberapa hal sebelum pada penerapan dan pemanfaatan yakni adanya tahapan evaluasi kelayakan pada media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, menurut (Hasan dkk., 2021) evaluasi kelayakan media pembelajaran dapat meliputi pertama, diperlukan adanya evaluasi kelayakan pada kesesuaian materi dalam media pembelajaran, kedua Evaluasi kesesuaian terkait audio yang terkandung dalam media pembelajaran, dan ketiga Penilaian dan pengukuran penyajian media pembelajaran audi visual sebagai bentuk evaluasi kelayakan. Artinya tiga evaluasi dan penilaian yang disampaikan tersebut merupakan bagian dari bentuk syarat kelayakan dari media pembelajaran sehingga media yang dikembangkan memiliki cakupan kategori kevalidan. Kemudian media yang telah dikembangkan haruslah memepertimbangkan dari berbagai fungsi berdasarkan yang disampaikan oleh Kempt & Dayton (1989:28) dalam (Hasan dkk., 2021) pengelompokan tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu, fungsi memotivasi minat dan tindakan, fungsi menyajikan informasi dan fungsi berdasarkan tujuan pembelajaran. Artinya media pembelajaran seharusnya dapat memberikan dampak dan dapat mempermudah pengguna media sehingga hal tersebut dapat menjadi pengukur tingkat keefektifan media yang telah dikembangkan. Berikutnya Ramli (2012:2-3)

dalam (Hasan dkk., 2021) juga mengemukakan tiga fungsi media pembelajaran yaitu, pertama dapat membantu guru dalam bidang tugasnya, kedua membantu para pembelajar, dan yang ketiga perbaikan proses belajar mengajar. Artinya media yang dikembangkan selain dapat membantu pengguna juga dapat memperbaiki proses pembelajaran sehingga hal tersebut dapat menjadi patokan bahwa media pembelajaran mengandung nilai kepraktisan.

Dengan demikian, Sasaran penerapan media pembelajaran video animasi untuk peserta didik SMP kelas VII, SMP Negeri 39 Surabaya pada materi pembelajaran teks prosedur. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi 2D yang berisi materi mengenai teks prosedur. (Subarna dkk., 2021:81) mengemukakan teks memberikan panduan, petunjuk ataupun instruksi sehingga seseorang dapat melakukan pekerjaan secara tepat, berdasarkan hal tersebut teks prosedur disajikan dengan berbagai ragam maupun bentuk berdasarkan kebutuhan dan target sasaran pembaca, teks prosedur dapat berisi ajakan, perintah ataupun larangan yang bisa dijumpai pada berbagai macam tempat maupun pada suatu kemasan produk. Teks yang mengandung panduan, petunjuk ataupun instruksi kini disajikan dalam sebuah video animasi 2D. Materi yang disajikan tersebut kini divisualkan sehingga peserta didik dapat belajar pada sebuah media yang dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun. Pengembangan video animasi tidak hanya berpusat pada satu teks prosedur saja, namun beragam materi terkait teks prosedur dapat terurai dalam media pembelajaran video animasi tersebut. Dikembangkan dan diterapkannya video animasi 2D sebagai media pembelajaran dapat menjadi peluang besar bagi pendidik untuk memberlakukan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini sejalan dengan pemberlakuan Kurikulum Merdeka yang menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam pengelolaan kelas. Berdasarkan hasil observasi lapangan pada saat pelaksanaan PLP di SMP Negeri 39 Surabaya, SMP Negeri 39 Surabaya telah memberlakukan Kurikulum Merdeka, pendidik diberikan hak untuk pemberlakuan media pembelajaran yang lebih bervariasi pada proses pengelolaan kelas, namun untuk saat ini pendidik masih terfokus pada pemberlakuan media cetak dalam pengelolaan kelas.

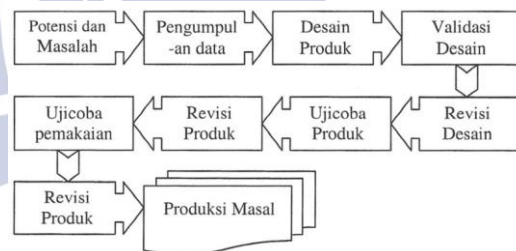
## METODE

Penelitian dan Pengembangan atau bisa dikenal dengan *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk dan menguji produk. (Sugiyono, 2019:395) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan memiliki fungsi dalam mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk yang

sudah dirancang dalam pengembangan mencakup pembaharuan terhadap produk yang telah ada atau dapat berupa menciptakan sebuah produk baru. Penelitian dan pengembangan (*R&D*) menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif yang memiliki tujuan untuk mengukur sampel dan populasi tertentu. Abdullah (2015) dalam kuantitatif deskriptif hanya menggambarkan, menjelaskan suatu peristiwa, kondisi, atau fenomena tertentu yang menjadi objek penelitian berdasarkan data yang didapat, data tersebut dianalisis kemudian hasil dari data tersebut dideskripsikan untuk memberikan penjelasan dan menggambarkan hasil simpulan data. Sedangkan desain penelitian berupa desain penelitian pengembangan yang berguna untuk mengukur kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan

Model penelitian pengembangan yang menjadi dasar pada penelitian ini ialah model penelitian dan pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2019) yang memiliki 10 tahapan. Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi langkah penelitian sampai pada tahap keenam yakni pada uji coba produk, hal tersebut disebabkan penelitian ini bertujuan untuk mengukur kualitas produk, keefektifan produk dan respon peserta didik karena pada tahap keenam sudah dapat memberikan tujuan yang diharapkan peneliti.

Gambar 1 Bagan Model Pengembangan Borg and Gall



Pada tahapan pertama dan kedua yakni potensi dan masalah, serta pengumpulan data dilakukan di SMP Negeri 39 Surabaya. Tahapan ketiga berupa desain produk, produk yang dihasilkan berupa video animasi 2D berisi materi mengenai teks prosedur. Tahapan keempat dan kelima berupa validasi desain dan revisi desain, pada tahapan tersebut untuk mengukur kelayakan media yang telah dikembangkan oleh ahli media dan ahli materi. Tahapan keenam uji coba produk yang dilakukan di SMP Negeri 39 Surabaya, bertujuan untuk mengukur keefektifan dan kepraktisan produk.

Beberapa data yang termuat dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diantaranya, pertama data mengenai proses pengembangan media yang mengacu pada tahapan pengembangan produk, kedua data mengenai kualitas produk berdasarkan kategori kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk. Sedangkan instrumen penelitian menggunakan enam tahapan pengembangan model Borg and Gall dalam Sugiyono



(2019) untuk proses pengembangan. Berikutnya instrumen untuk mengukur kualitas produk yang pertama menggunakan angket validasi yang divalidasi oleh validator untuk mengukur kevalidan, kedua menggunakan lembar asesmen/evaluasi untuk mengukur keefektifan, dan ketiga menggunakan angket respon peserta didik untuk mengukur kepraktisan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam mengukur kevalidan dan kepraktisan berpedoman pada rentang skala likert dengan perhitungan frekuensi relatif, sedangkan mengukur keefektifan berpedoman pada AKM skoring dengan menggunakan perhitungan frekuensi relatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diuraikan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas produk berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan. Media pembelajaran *audio-visual* berbasis animasi 2D yang dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2019) yang memiliki 10 tahapan. Namun dalam penelitian ini, peneliti membatasi langkah penelitian sampai pada tahap keenam yakni pada uji coba produk, hal tersebut disebabkan penelitian ini bertujuan untuk mengukur kualitas produk berdasarkan kevalidan produk, keefektifan produk dan kepraktisan produk karena pada tahap keenam sudah dapat memberikan tujuan yang diharapkan peneliti.

### 1. Hasil Penelitian

#### 1.1 Proses Pengembangan Video Animasi 2D

##### 1.1.1 Potensi dan Masalah

Pada tahapan potensi dan masalah dilakukan kegiatan menggali dan mengumpulkan informasi mengenai produk yang akan dikembangkan. Analisis potensi dan masalah dilakukan oleh peneliti berdasarkan observasi lapangan saat pelaksanaan PLP di SMP Negeri 39 Surabaya pada Agustus-November 2022. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti menggali beberapa permasalahan, sebagai berikut :

- a) Proses kegiatan belajar mengajar yang masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang berperan aktif pada proses kegiatan belajar mengajar. Sedangkan kurikulum merdeka mengedepankan proses kegiatan belajar mengajar yang terpusat pada peserta didik dan guru hanya sebagai fasilitator.
- b) Perangkat dan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga motivasi peserta didik kurang dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- c) Pendidik masih terfokus pada penggunaan buku sebagai media pembelajaran sehingga kurangnya pemanfaatan teknologi digital dalam proses kegiatan belajar mengajar, sedangkan dalam

kurikulum merdeka mengedepankan pemanfaatan teknologi digital di era teknologi modern.

#### 1.1.2 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data pra penelitian. Untuk mengumpulkan data terkait penggunaan media pembelajaran dan proses belajar mengajar di dalam kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara yang ditujukan untuk peserta didik dan pendidik. Berdasarkan wawancara pra penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan data yang berdasar pada jawaban dari narasumber bahwa media pembelajaran kurang bervariasi karena keterbatasan pendidik dalam menggali pengetahuan mengenai cara pemanfaatan teknologi digital untuk pemanfaatan media pembelajaran, peserta didik cenderung jenuh mengenai proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru karena peserta didik merasa kurang bebas dalam menyampaikan pendapat, dan transisi penerapan kurikulum yang dirasa masih memerlukan penyesuaian dari pendidik yang beriringan dengan transformasi pembelajaran di era digital.

#### 1.1.3 Desain Produk

Desain media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran *audio-visual* berbasis animasi 2D. Adapun dalam tahap ini peneliti melakukan beberapa langkah dalam penyusunan video animasi 2D, sebagai berikut :

##### (1) Menyusun peta kebutuhan video animasi 2D

Penyusunan peta kebutuhan video animasi 2D bertujuan untuk menentukan video animasi 2D yang akan diproduksi sesuai dengan jenjang kelas dan tingkat kategori siswa. Video animasi 2D yang diproduksi untuk jenjang kelas VII kategori siswa reguler.

##### (2) Menentukan topik video animasi 2D

Penentuan topik pada video animasi 2D bertujuan untuk mengarahkan pada materi yang akan dimuatkan ke dalam video animasi 2D. Topik pembahasan atau pembelajaran dalam animasi 2D adalah "Teks Prosedur Sederhana"

##### (3) Membuat Video Animasi 2D

###### a. Merumuskan Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran yang termuat dalam kurikulum merdeka pada sub materi "Hal Yang Baik Bagi Tubuh" memuat materi seputar teks prosedur sederhana. Dalam capaian pembelajaran

tersebut berisi mengenai kegiatan “menyimak dan memirsa” yang memuat deskripsi “peserta didik mampu membaca teks sederhana dengan lancar, membaca teks petunjuk atau arahan sederhana.”

**b. Menentukan Alat Penilaian**

Alat penilaian yang digunakan berdasar pada lembar validasi oleh validator ahli, lembar asesmen untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran video animasi 2D, dan angket respon peserta didik untuk mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran animasi 2D setelah uji coba penggunaan video animasi 2D.





**c. Menyusun Materi**








Materi yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran kurikulum merdeka fase D. Materi yang tercantum seputar teks prosedur sederhana yang meliputi, pengertian teks prosedur, struktur teks prosedur sederhana, kaidah kebahasaan teks prosedur sederhana, dan contoh-contoh teks prosedur sederhana.

**(4) Memperhatikan Struktur Video Animasi 2D**

Pembuatan media pembelajaran video animasi 2D harus memperhatikan struktur dan bagian yang terdapat di dalamnya, supaya mempermudah dalam penggunaan media pembelajaran video animasi 2D. Adapun bagian-bagian dalam media pembelajaran video animasi 2D dirincikan dalam tabel berikut :

**Tabel 1 Struktur Video Animasi 2D**

Bagian	Keterangan
<p><b>Bagian awal/pembuka</b></p> <p><b>1. Sapaan</b></p>  <p><b>2. Perkenalan</b></p>  <p><b>3. Pengenalan Materi</b></p>  	<p>Pada bagian awal/pembuka terdiri dari tiga komponen yaitu :</p> <p><b>1. Sapaan</b>, berfungsi untuk menyapa peserta didik dan untuk memikat perhatian peserta didik. Sapaan dapat juga menjadi salah satu cara bahwa peserta didik seolah harus memperhatikan apa yang ada di depan mereka</p> <p><b>2. Perkenalan</b>, berfungsi untuk perkenalan diri guru, sekaligus bentuk hak cipta suatu karya tersebut</p> <p><b>3. Pengenalan materi</b>, berfungsi untuk memperkenalkan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik.</p>
<p><b>Bagian Pembahasan I (Materi Pengantar)</b></p>	<p>Pada bagian pembahasan I berisi mengenai materi</p>

<p><b>1. Pengertian Teks Prosedur</b></p>  <p><b>2. Macam-macam teks prosedur</b></p> 	<p><b>pengantar, yang diantaranya :</b></p> <p>1. <b>Pengertian</b> teks prosedur secara umum, berfungsi untuk memberikan rincian materi secara umum berdasarkan teks prosedur.</p> <p>2. <b>Macam teks prosedur</b>, memberikan informasi kepada peserta didik bahwa ada beberapa macam teks prosedur dan salah satu teks prosedur yang sedang di pelajari saat ini ialah teks prosedur sederhana</p>
<p><b>Bagian Pembahasan II (Teks Prosedur Sederhana)</b></p> <p><b>1. Pengertian</b></p>  <p><b>2. Struktur</b></p>  <p><b>3. Kaidah Kebahasaan</b></p> 	<p><b>Pada bagian pembahasan II berisi mengenai materi seputar teks prosedur sederhana, yang mencakup beberapa komponen diantaranya :</b></p> <p>1. <b>Pengertian teks prosedur sederhana</b>, berfungsi untuk memberikan informasi mengenai pengertian dari teks prosedur sederhana agar siswa dapat membedakan pengertian antara teks prosedur dan teks prosedur sederhana</p> <p>2. <b>Struktur</b>, berfungsi memberikan informasi kepada peserta didik seputar struktur yang ada pada teks prosedur sederhana</p> <p>3. <b>Kaidah Kebahasaan</b>, berfungsi untuk memberikan informasi kepada peserta didik mengenai kaidah kebahasaan yang terdapat pada teks prosedur.</p>
<p><b>Contoh Teks Prosedur Sederhana</b></p> <p><b>1. Teks Prosedur Membuat The Manis</b></p>  <p><b>2. Tutorial Mematikan Lampu</b></p> 	<p><b>Pada bagian ini disajikan contoh-contoh seputar teks prosedur sederhana. Yang terdiri dari dua macam :</b></p> <p>1. <b>Teks prosedur membuat the manis</b>, merupakan teks prosedur untuk membuat dan mengolah sesuatu yang disertai alat dan bahan.</p> <p>2. <b>Prosedur mematikan lampuu</b>, berisi mengenai langkah-langkah atau tahapan untuk melakukan</p>

	sesuatu tanpa disertai alat dan bahan
--	---------------------------------------

### 1.1.4 Validasi Desain

Tahap validasi desain merupakan tahapan media dinilai berdasarkan kualitas video selain mendapatkan penilaian, media yang telah dikembangkan yakni video animasi 2D akan mendapatkan masukan beserta saran untuk perbaikan dari validator atau ahli. Terdapat dua validator atau ahli dalam penilaian media pembelajaran video animasi 2D, yakni berdasarkan validator materi oleh dosen prodi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Dr. Riki Nasrullah., M.Hum dan validator media dan desain oleh Dr. Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn. Dalam tahapan ini kedua validator memberikan persetujuan untuk validasi produk dan diajukan produk video animasi 2D sebagai tahap pertama, kemudian mendapat penilaian dan masukan sehingga dapat lanjut ke tahap selanjutnya untuk revisi. Pengajuan desain satu kali dan tahap revisi satu kali.

Tabel 2 Validasi Desain

No	Nama	Jabatan	Komentar dan Saran	Rata-rata Penilaian
1.	Dr. Riki Nasrullah., M.Hum.	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra	1. Transisi tiap materi terlalu cepat 2. Tambahkan satu materi tentang ciri-ciri teks prosedur 3. Perbaiki beberapa penulisan kata	75 (Sedikit revisi dan layak digunakan)
2.	Dr. Meirina Lani Anggapuspa., S.Sn., M.Sn.	Dosen Desain Komunikasi Visual	1. Backsound bisa dikurangi volumenya, supaya tidak mengganggu informasi utama 2. Teks kurang sesuai dengan target audience,	63,8 (Sedikit revisi dan layak digunakan)

			bisa dibuat lebih kompleks 3. Gerak karakter guru masih monoton	
--	--	--	--	--

### 1.1.5 Revisi Desain

Setelah adanya tahap validasi dan desain disetujui oleh kedua validator ahli sekaligus mendapat penilaian, kritik, dan saran. Berikutnya tahap revisi desain sebelum produk digunakan dalam uji coba terbatas di lapangan. Berikut penilaian, komentar dan saran serta hasil uji validitas oleh validator setelah melalui tahapan revisi.

Tabel 3 Revisi Desain

No	Nama	Jabatan	Komentar dan Saran	Rata-rata Penilaian
1.	Dr. Riki Nasrullah., M.Hum.	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra	Media telah layak digunakan	100 (Tanpa revisi dan layak digunakan)
2.	Dr. Meirina Lani Anggapuspa., S.Sn., M.Sn.	Dosen Desain Komunikasi Visual	Layak digunakan sebagai media pembelajaran	88 (Tanpa revisi dan layak digunakan)

### 1.1.6 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan melalui uji coba terbatas, uji coba produk dilakukan di SMP Negeri 39 Surabaya untuk kategori siswa reguler kelas VII dengan jumlah 31 siswa dalam satu kelas. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan penilaian berdasarkan tahap awal uji coba produk sebelum mengukur tingkat keefektifan produk yang telah dikembangkan yang diukur melalui lembar kerja peserta didik dan diberikan secara individual, namun dikerjakan secara berkelompok.

Tabel 4 Hasil Uji Coba

No.	Nama Siswa	LKPD Uji Coba	Kelompok
1.	AC	80	4
2.	ALS	80	4
3.	ANS	75	5



4.	AALN	75	1
5.	BOS	75	1
6.	BGA	75	5
7.	CAF	65	3
8.	CNH	75	1
9.	DNAS	70	2
10.	DN	80	4
11.	EDE	70	2
12.	FSH	75	5
13.	HAFS	75	5
14.	IKA	80	4
15.	KD	80	4
16.	KFPH		
17.	LAM	75	1
18.	LDS	75	5
19.	MAF	75	1
20.	MSA.	70	2
21.	MNA	65	3
22.	MSV	65	3
23.	NF	70	2
24.	PMIA	75	1
25.	RPI	75	5
26.	RAR	65	3
27.	RBW	70	2
28.	SAN	70	2
29.	SAY	65	3
30.	YNF	80	4
31.	YOA	65	3
32.	ZPA	75	5
<b>JUMLAH</b>		<b>2265</b>	
<b>RATA-RATA</b>		<b>73</b>	

Adapun rata-rata nilai yang dihasilkan dari uji coba produk pada setiap peserta didik berdasarkan tabel di atas. penerapan produk dengan tes tahap pertama dan didapatkan persentase nilai dengan rata-rata 73% dengan kategori “efektif”.

## 1.2 Kualitas Video Animasi 2D

Kualitas video animasi terbagi atas kevalidan produk yang diukur melalui lembar validasi oleh validator atau ahli, keefektifan produk yang diukur melalui lembar asesmen peserta didik, dan kepraktisan produk yang diukur melalui angket respon peserta didik. hal ini sejalan pada pernyataan Hasan, dkk (2021:15) bahwa sebuah media pembelajaran hendaklah mempertimbangkan dari beberapa segi karakteristik, diantaranya karakteristik peserta didik, karakteristik media, hingga karakteristik media pelajaran itu sendiri bukan atas dasar kehendak pendidik semata, melainkan berdasarkan landasan nasional empiris. Oleh sebab itu, uji kevalidan produk perlu dilakukan sesuai prosesnya.

### 1.2.1 Kevalidan Video Animasi 2D

Penilaian kevalidan produk dilakukan dua kali, tahap pertama sebagai pengujian kevalidan dan tahap kedua revisi sebagai penentu produk dapat digunakan dalam praktik lapangan atau tidak. Penilaian kevalidan didasarkan pada dua kategori yaitu berdasarkan kevalidan isi yang mencakup “kebahasaan dan materi” serta berdasarkan media yang mencakup “grafik desain dan audio” Berikut ini data yang diperoleh berdasarkan penilaian kevalidan produk sebelum revisi dan sesudah revisi beserta kriteria penilaian uji validitas produk.

Tabel 5 Kriteria kevalidan produk

Nilai Skala	Kriteria Penilaian
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

#### a) Kevalidan produk berdasarkan Materi

Jumlah skor yang muncul untuk validasi materi sebelum dilakukan revisi mencapai persentase nilai 89% pada kategori penilaian “valid”. Kemudian peneliti mendapat kesempatan untuk melakukan revisi sekali lagi untuk melakukan perbaikan pada produk yang telah dikembangkan dengan perolehan sebagai berikut :

Tabel 6 Penilaian kevalidan produk setelah revisi dari segi materi

No	Kriteria Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kebahasaan</b>					
1.	Pemilihan dan penggunaan kata				X
2.	Ketepatan ejaan dalam pada media				X
3.	Keefektifan kalimat yang disajikan				X
4.	Kesesuaian kaidah kebahasaan “teks prosedur”				X
<b>Materi</b>					
5.	Kelayakan materi berdasarkan : a. Tema b. Struktur c. Kebahasaan (Teks Prosedur Sederhana)				X
6.	Ketepatan materi berdasarkan : a. Definisi b. Unsur teks prosedur c. Contoh teks prosedur				X
7.	Kesistematisan Materi berdasarkan : a. Kelogisan materi b. Tata urutan penyajian				X

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari validasi materi oleh validator maka jumlah skor tersebut dianalisis menggunakan perhitungan persentasi sebagai berikut :

$$f_{\text{frekuensi relatif}} = \frac{f - \text{mutlak (jumlah yang diperoleh)}}{n \text{ (jumlah keseluruhan)}} \times 100\%$$

$$f_{\text{frekuensi relatif}} = \frac{28}{28} \times 100\% = 100\%$$

Setelah dilakukannya revisi jumlah persentase nilai 100% pada kategori penilaian “sangat valid” yang artinya produk layak dipergunakan sebagai media pembelajaran pada segi kelayakan isi yang mencakup kebahasaan dan isi materi

**b) Kevalidan produk berdasarkan Media**

Penilaian yang telah diberikan oleh validator media mencakup jumlah skor yang muncul untuk validasi media sebelum dilakukan revisi mencapai persentase nilai 64% pada kategori penilaian “valid”. Kemudian peneliti mendapat kesempatan untuk melakukan revisi sekali lagi untuk melakukan perbaikan pada produk yang telah dikembangkan dengan penilaian sebagai berikut :

*Tabel 7 Penilaian kevalidan produk setelah revisi dari segi media*

No.	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Animasi yang digunakan sesuai dan menarik			X	
2.	Kesesuaian penggunaan huruf (font, warna, dan ukuran)				X
3.	Kesesuaian proporsi animasi (warna, gerak)			X	
4.	Kualitas audio dalam video				X
5.	Ketepatan audio dan video				X
6.	Kejelasan vokal audio				X
7.	Desain menarik secara keseluruhan			X	
8.	Audio menarik secara keseluruhan				X
9.	Kualitas keseluruhan video animasi 2D			X	

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari validasi desain oleh validator maka jumlah skor tersebut dianalisis menggunakan perhitungan persentasi sebagai berikut :

$$f_{\text{frekuensi relatif}} = \frac{f - \text{mutlak (jumlah yang diperoleh)}}{n \text{ (jumlah keseluruhan)}} \times 100\%$$

$$f_{\text{frekuensi relatif}} = \frac{32}{36} \times 100\% = 88,88\% = 89\%$$

Setelah dilakukannya revisi jumlah persentase nilai 89% pada kategori penilaian “sangat valid” yang artinya produk layak dipergunakan sebagai media pembelajaran

pada segi kelayakan media yang mencakup desain, grafik, dan audio.

**1.2.2 Keefektifan Video Animasi 2D**

Untuk mengukur keefektian produk yang telah dikembangkan, Peserta didik dibagikan lembar tes yang berupa lembar asesmen peserta didik dengan rincian soal yang terdiri dari lima soal tipe soal AKM kurikulum merdeka dengan kategori bobot penilaian dan kategori interpretasi skor berikut :

*Tabel 8 Interpretasi keefektifan produk*

Persentase (%)	Kriteria
0-20	Tidak Efektif
21-40	Kurang Efektif
41-60	Cukup Efektif
61-80	Efektif
81-100	Sangat Efektif

**Tabel 9 Kategori Bobot Penilaian Lembar Asesmen**

No.	Kategori Soal	Nilai	Keterangan
1.	Pilihan Ganda	10	Tipe soal pilihan ganda berisi mengenai pilihan jawaban dari “a sampai d” jika Jawaban salah mendapatkan nilai 0
2.	Pilihan Ganda Kompleks	15	Tipe soal pilihan ganda kompleks berisi jawaban lebih dari satu, jik jawaban salah 1 maka nilai yang didapat 10
3.	Isian Singkat	25	Tipe soal isian singkat berisi mengenai isian singkat berdasarkan deskripsi soal yang telah disajikan dan kunci telah ditentukan.
4.	Uraian	30	Tipe soal uraian berisi mengenai deskripsi soal dengan jawaban panjang dan diuraikan, sehingga siswa dapat mengasah kreativitas dan pengetahuan pada tipe soal seperti ini, jika jawaban benar sempurna sesuai kunci maka nilai 30 dan jika jawaban kurang sesuai kunci jawaban maka nilai akan menyesuaikan uraian jawaban dan bergantung kreativitas jawaban siswa
5.	Menjodohkan	20	Tipe soal menjodohkan berisi mengenai soal menentukan jawaban yang benar berdasarkan jawaban yang telah disediakan, terdapat empat deskripsi



		soal dan empat deskripsi jawaban. Peserta didik perlu memasangkan deskripsi soal dengan pilihan jawaban yang sesuai. Untuk bobot soal dengan jawaban salah 1 = 15, salah 2 = 10, salah 3 = 5
--	--	--

Berdasarkan deskripsi penilain lembar asesmen peserta didik, berikut ini merupakan hasil penilaian lembar asesmen peserta didik yang dibagi kepada 31 siswa sebagai objek penelitian untuk menilai keefektifan produk dan tabel kriteria penskoran :

*Tabel 10 Nilai individu peserta didik pada lembar asesmen*

No.	Nama Siswa	Nilai Lembar Asesmen/Evaluasi
1.	AC	75
2.	ALS	75
3.	ANS	90
4.	AALN	100
5.	BOS	95
6.	BGA	75
7.	CAF	75
8.	CNH	70
9.	DNAS	85
10.	DN	100
11.	EDE	75
12.	FSH	70
13.	HAFS	75
14.	IKA	95
15.	KD	75
16.	KFPH	-
17.	LAM	90
18.	LDS	95
19.	MAF	100
20.	MSA.	75
21.	MNA	70
22.	MSV	95
23.	NF	100
24.	PMIA	90
25.	RPI	75
26.	RAR	100
27.	RBW	75
28.	SAN	100
29.	SAY	70
30.	YNF	90
31.	YOA	75
32.	ZPA	90
<b>JUMLAH</b>		<b>2620</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>81,8</b>

Berdasarkan tabel lembar nilai yang didapat dari masing-masing individu terangkum perolehan rata-rata nilai pada setiap nomor soal sebagai berikut:

*Tabel 11 Hasil Lembar Asesmen Peserta Didik*

No.	Kategori Soal	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal	Keterangan
1.	Pilihan Ganda	10x30=300	310	Bobot nilai soal 10. 30

				siswa dengan jawaban benar maka nilai 10x30
2.	Pilihan Ganda Kompleks	15x30=450	465	Bobot nilai soal 15. Terdapat 30 siswa dengan jawaban benar, maka 15x30
3.	Isian Singkat	25x16=400	775	Bobot nilai soal 25. Terdapat 16 siswa dengan jawaban benar maka nilai 25x16
4.	Uraian	30x13=390 25x8=200 20x10=200 <b>Total Nilai 790</b>	930	Bobot nilai soal 30. Terdapat 13 siswa dengan jawaban benar, 8 siswa jawaban kurang lengkap dan kurang sesuai, terdapat 10 siswa dengan jawaban tidak lengkap
5.	Menjodohkan	20x31=620	620	Bobot nilai soal 20. Terdapat 31 siswa dengan jawaban benar, maka nilai 20x31
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>2.560</b>	<b>3.100</b>	<b>Jumlah skor maksimal yang seharusnya diperoleh adalah 3.100, tetapi jumlah skor yang didapat setelah dilaksanakan uji coba adalah 2.560. Jadi nilai yang didapat 2.560 dari 3.100</b>

Selanjutnya berdasarkan skor tes peserta didik yang diperoleh maka perlu dianalisis pada rumus berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{frekuensi relatif} &= \frac{f - \text{mutlak (jumlah yang diperoleh)}}{n \text{ (jumlah keseluruhan)}} \\
 &\times 100\% \\
 \text{persentase} &= \frac{2.560}{3.100} \times 100\% = 82,58 = 83\%
 \end{aligned}$$

Hasil yang diperoleh dari penilaian lembar asesmen peserta didik menunjukkan nilai rata-rata berada pada angka 83% pada kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan berdasarkan uji coba produk untuk menilai tingkat keefektifan media pembelajaran telah memenuhi kriteria bahwa media pembelajaran animasi 2D efektif untuk dijadikan media pembelajaran dalam materi teks prosedur sederhana untuk kelas VII SMP.

### 1.2.3 Kepraktisan Video Animasi 2D

Berikutnya angket respon peserta didik diberikan setelah pengerjaan lembar asesmen dan ketika media pembelajaran animasi 2D telah diterapkan, lembar angket tersebut diberikan kepada siswa kelas VII-H yang berjumlah 31 siswa. Berikut data yang diperoleh dari hasil persebaran angket respon peserta didik yang diisi secara individu.

Tabel 12 Nilai individu angket respon peserta didik

No.	Nama Siswa	Nilai Angket Respon Peserta Didik
1.	AC	87,5
2.	ALS	82,5
3.	ANS	82,5
4.	AALN	90
5.	BOS	40
6.	BGA	100
7.	CAF	82,5
8.	CNH	100
9.	DNAS	92,5
10.	DN	67,5
11.	EDE	87,5
12.	FSH	87,5
13.	HAFS	70
14.	IKA	100
15.	KD	87,5
16.	KFPH	-
17.	LAM	95
18.	LDS	77,5
19.	MAF	87,5
20.	MSA.	40
21.	MNA	87,5
22.	MSV	100
23.	NF	90
24.	PMIA	87,5
25.	RPI	87,5
26.	RAR	85
27.	RBW	75
28.	SAN	87,5
29.	SAY	87,5

30.	YNF	95
31.	YOA	97,5
32.	ZPA	92,5
<b>JUMLAH</b>		<b>2.630</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>82,1</b>

Berdasarkan tabel lembar nilai persebaran angket respon peserta didik secara individu terangkum perolehan rata-rata nilai dengan perhitungan sebagai berikut :

Tabel 13 penetapan kriteria kepraktisan media

Nilai Skala	Kriteria Penilaian
0-20%	Tidak Menarik
21-40%	Kurang Menarik
41-60%	Cukup Menarik
61-80%	Menarik
81-100%	Sangat Menarik

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari angket respon peserta didik maka jumlah skor tersebut dianalisis menggunakan perhitungan persentasi berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{frekuensi relatif} &= \frac{f - \text{mutlak (jumlah yang diperoleh)}}{n \text{ (jumlah keseluruhan)}} \\
 &\times 100\% \\
 \text{persentase} &= \frac{1.081}{1.240} \times 100\% = 87,17
 \end{aligned}$$

Hasil yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data dari angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata perolehan skor >87 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa rentang minat peserta didik pada penerapan produk media pembelajaran video animasi cukup tinggi dan mencapai kategori sangat menarik. Hal tersebut menjadi keabsahan data bahwa media pembelajaran video animasi 2D dapat terus digunakan dan diterapkan secara berkelanjutan.

## 2. Pembahasan

### 2.1 Proses Pengembangan Video Animasi 2D

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 2D telah dilakukan dengan metode *Research and Development (RnD)* berdasarkan model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2019)* yang memiliki sepuluh tahapan, namun untuk menguji kualitas dapat dibatasi sampai pada tahap keenam. Keenam tahapan tersebut telah cukup menjawab penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Proses pengembangan memerlukan waktu yang cukup panjang yang dimulai dari tahapan pengumpulan potensi dan masalah, pengumpulan data, pembuatan produk, validasi produk, revisi produk, hingga tahap uji coba produk. Peneliti mengklasifikasikan pengumpulan potensi dan masalah serta pengumpulan data sebagai tahap awal sebelum dilakukannya pembuatan produk.

Analisis potensi dan masalah dilakukan pada saat pelaksanaan PLP di SMP Negeri 39 Surabaya, SMP negeri 39 Surabaya pertama kali menerapkan kurikulum merdeka

pada semester ganjil di tahun 2022 tahun ajaran 2021/2022 dan pertama kali diuji coba untuk siswa kelas VII. Peneliti menemukan beberapa masalah yang dapat menjadi potensi di sekolah tersebut untuk kemudian dijadikan sebagai tempat penelitian. Berdasarkan permasalahan yang muncul, peneliti kemudian membuat sebuah pengamatan sederhana dan wawancara secara lisan kepada guru dan siswa mengenai adanya penerapan kurikulum terbaru. Hasil wawancara tersebut dapat dijadikan sebagai data bagi peneliti untuk berangkat pada sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran. Desain produk bermula pada bulan Desember 2023 dengan tahapan awal menyusun peta kebutuhan peserta didik, menentukan topik video animasi, hingga pada tahap pembuatan video animasi 2D yang mencakup beberapa proses di antara, merumuskan capaian pembelajaran, menentukan alat penilaian produk, menyusun materi, dan proses perbaikan struktur video animasi 2D. Bulan Februari 2024 proses desain produk selesai

Validasi produk dimulai pada 7 Maret 2024 dengan menemui dua validator, yakni validator media dan validator materi. Diberikan waktu untuk proses validasi selama dua kali dan satu kali revisi, pada tahap ini peneliti memberikan lembar instrumen penilaian kepada validator, kemudian validator memberikan penilaian, komentar dan saran untuk dilakukan tahap berikutnya yaitu revisi produk yang dilakukan setelah proses validasi tahap satu, revisi produk bertujuan untuk memperbaiki produk untuk disempurnakan menjadi media pembelajaran yang layak untuk uji coba. Berikutnya dilakukan uji coba produk di SMP Negeri 39 Surabaya, selama 2x pertemuan pada 5JP dan berdasarkan acuan sintaks pembelajaran. Uji coba produk bertujuan untuk pengambilan data pada peserta didik saat penerapan media pembelajaran untuk mengukur keefektifan produk dan kepraktisan produk.

## 2.2 Kualitas Video Animasi 2D

Kualitas produk dinilai berdasarkan tiga kategori, yaitu kevalidan produk, keefektifan produk, dan kepraktisan produk. Kevalidan video animasi 2D yang telah diukur melalui lembar validasi produk berdasarkan lembar penilaian oleh validator atau ahli, sehingga video animasi 2D dapat dinyatakan kelayakan untuk dipergunakan dalam tahap uji coba, hal ini sejalan pada pernyataan Hasan, dkk (2021:15) bahwa sebuah media pembelajaran hendaklah memertimbangkan dari beberapa segi karakteristik, diantaranya karakteristik peserta didik, karakteristik media, hingga karakteristik media pelajaran itu sendiri bukan atas dasar kehendak pendidik semata, melainkan berdasarkan landasan nasional empiris. Oleh sebab itu, uji kevalidan produk perlu dilakukan sesuai prosesnya.

Uji validitas yang berisi penilaian berdasarkan dua kategori, yaitu kevalidan yang dinilai oleh validator materi dan kevalidan yang dinilai oleh validator desain. Berdasarkan data yang diperoleh dengan perhitungan hasil dinyatakan bahwa indikator yang dinilai telah mencapai rata-rata nilai 4 atau  $>4$  maka, indikator atau aspek tersebut dinyatakan "sangat layak atau sangat valid" kemudian perhitungan jumlah skor yang muncul berdasarkan modus mencapai rentang nilai 100% dari "81-100%" untuk validasi materi dan nilai 89% dari rentang "81-100%" untuk validasi desain. Dapat diberikan kesimpulan produk sangat valid/sangat layak digunakan pada tahap uji coba. Uji kevalidan pada video animasi 2D menjadi petunjuk bagi peneliti bahwa video animasi 2D dapat menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran *audio-visual*. Media pembelajaran video animasi 2D yang diuji cobakan menjadi salah satu bentuk media sebagai *bridging* dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik pada proses belajar mengajar, hal ini sejalan lurus dengan pernyataan (Arsyad, 2011) bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara maka video animasi 2D yang telah dipergunakan dapat membantu menerjemahkan segala sesuatu yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang terlihat konkrit dalam proses belajar mengajar.

Keefektifan video animasi 2D sebagai media pembelajaran diukur dengan menggunakan lembar asesmen peserta didik atau dapat dikenal dengan lembar tes peserta didik. Lembar asesmen peserta didik diberikan kepada peserta didik setelah penerapan media pembelajaran video animasi 2D. Berdasarkan lembar asesmen yang telah dikerjakan oleh peserta didik pasca penerapan media pembelajaran *audio-visual* video animasi 2D diketahui keefektifan mencapai pada nilai 83% pada skala persentase 81-100% dalam kategori "sangat efektif". Oleh sebab itu, penerapan video animasi 2D sebagai media pembelajaran dapat dikategorikan memenuhi kriteria fungsi dari suatu media pembelajara yang telah dikemukakan oleh Kempt & Dayton (1989:28) dalam (Hasan dkk., 2021) berdasarkan tiga fungsi utama media pembelajaran, yakni pertama berfungsi memberikan motivasi terhadap minat dan tindakan hal ini menunjukkan sebagai sebuah media video animasi 2D dapat menarik motivasi siswa untuk lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran, kedua berfungsi menyajikan informasi hal ini memiliki makna bahwa video animasi 2D sebagai sebuah media tidak hanya mengedepankan tampilan visual tetapi juga memuat informasi yang menunjang pengetahuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, dan ketiga berfungsi atas dasar menyampaikan tujuan pembelajaran yang bermakna capaian pembelajaran pada materi dapat dirangkum dalam video animasi 2D sebagai sebuah media. Pemberian lembar asesmen ini menjadi pengukur bahwa video



animasi 2D telah dipergunakan sebagaimana fungsinya sebagai sebuah media pembelajaran.

Kepraktisan video animasi 2D diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik. Angket respon peserta didik diberikan setelah pengerjaan lembar asesmen dan ketika media pembelajaran animasi 2D telah diterapkan. Hasil yang diperoleh berdasarkan angket respon yang telah diberikan mencapai nilai 87,17% dari rentang 81-100% yang menyatakan bahwa video animasi 2D tersebut “sangat menarik/sangat praktis”. Video animasi 2D yang telah diterapkan dan berdasarkan survey siswa dalam angket respon peserta didik menunjukkan bahwa sebagai sebuah media pembelajaran video animasi 2D dapat memenuhi kriteria fungsi media pembelajaran hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ramli (2012:2-3) dalam (Hasan dkk., 2021) yaitu, pertama membantu guru dalam bidang tugasnya yang berarti guru sebagai seorang fasilitator dapat menunjukkan kreativitasnya dalam pengelolaan kelas, membantu para pemelajar yang berarti peserta didik merasa terbantu akan adanya video animasi 2D sebagai sebuah media pembelajaran, dan yang ketiga perbaikan proses belajar mengajar yang berarti peserta didik merasakan suasana baru dalam kegiatan pembelajaran serta sebagai salah satu wujud inovasi dari praktik pembelajaran di era digital, sehingga video animasi 2D layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan secara kontinu.

Adapun beberapa keunggulan dan kelemahan yang dapat diuraikan dalam penelitian ini berdasarkan penelitian terdahulu sebagai referensi dapat dikemukakan sebagai berikut, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Arjun, 2023) persamaan terdapat pada penerapan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Borg and Gall yang dikemukakan oleh Sugiyono melalui enam tahapan dan perbedaan terdapat pada produk yang dihasilkan berupa buku berjenjang yang bertujuan untuk mengukur kualitas produk melalui lembar *pretest* dan *post test*, sedangkan pada penelitian ini produk yang dihasilkan berupa video animasi 2D tujuan dari penelitian untuk mengukur kualitas produk yang didasarkan pada kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh (Alfarobby, 2021) perbedaan terletak pada model penelitian pengembangan, model pengembangan tersebut mengacu pada 4D Thiagrajan yang memiliki enam tahapan sedangkan pada penelitian ini menggunakan model *Borg and Gall* yang dikemukakan oleh Sugiyono, berikutnya perbedaan persamaan terletak pada produk yang dihasilkan yakni media pembelajaran berupa video pembelajaran serta salah satu instrument yang penilaian yaitu pada angket respon peserta didik. Adapun dari segi perbedaan dan persamaan dari penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki manfaat dan tujuan masing-

masing. Salah satu tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur kualitas produk yang telah dikembangkan dan manfaat yang diharapkan maupun yang dirasakan adalah peserta didik merasa terbantu dengan adanya video animasi 2D sebagai media pembelajaran mereka.

Untuk mendapatkan hasil berdasarkan kualitas media pembelajaran merupakan dalam jenis penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan salah satu proses penelitian yang cukup panjang, pasalnya terdiri dari tiga bagian inti yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pra produksi yang memuat mengenai proses sebelum pembuatan produk, yakni mengumpulkan data-data yang menunjang untuk lanjut pada tahap produksi. Tahap produksi yang memuat mengenai proses pengembangan produk atau pembuatan produk sehingga dapat diperoleh data kevalidan produk. Berikutnya pada tahap pasca produksi yang memuat mengenai proses uji coba produk, uji coba produk dilakukan bertujuan untuk memperoleh data berdasarkan keefektifan dan kepraktisan produk dengan siswa kelas VII SMP sebagai objek penelitian.

## SIMPULAN

Proses penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2019) dengan melalui enam tahapan pengembangan, yaitu (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data pra pengembangan, (3) desain produk video animasi 2D, (4) tahapan validasi produk oleh validator, (5) tahap revisi produk, dan (6) uji coba produk animasi 2D. Penelitian pengembangan bertujuan untuk meneliti mengenai proses pengembangan dan kualitas produk yang terdiri dari kevalidan produk, keefektifan produk, dan kepraktisan produk. Tahapan pertama sekaligus berlanjut pada tahap kedua yang dilakukan sebelum mengembangkan video animasi 2D dilaksanakan observasi dan wawancara di SMP Negeri 39 Surabaya. Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, data tersebut menjadi bahan untuk melakukan sebuah pengembangan terkait media pembelajaran. Tahapan ketiga dilakukan desain produk video animasi 2D. Berdasarkan potensi yang ada dan data yang sudah dimiliki oleh peneliti, video animasi 2D diproduksi. Setelah proses produksi, selanjutnya dilakukakan tahap keempat dan kelima yaitu validasi oleh validator dan revisi. Kedua tahapan tersebut digunakan untuk menguji kelayakan dan kevalidan produk, sebelum produk diuji coba pada objek yang tertuju. Tahap keenam dan terakhir adalah uji coba. Uji coba pada objek yang tertuju adalah siswa kelas VII-H di SMP Negeri 39 Surabaya.

Kualitas media pembelajaran video animasi 2D mencakup tiga kategori yaitu kevalidan, keefektifan, dan

kepraktisan. Kevalidan media pembelajaran audio-visual berbasis video animasi 2D pada materi teks prosedur sederhana dinilai berdasarkan aspek materi dan aspek media. Aspek materi dinilai “sangat valid atau sangat layak” dengan rata-rata persentase 100% dan aspek media dinilai “sangat valid atau sangat layak” dengan rata-rata persentase “89” sehingga disimpulkan bahwa video animasi 2D pada materi teks prosedur sederhana layak digunakan sebagai media pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran audio-visual berbasis video animasi 2D pada materi teks prosedur sederhana dinilai melalui penerapan lembar asesmen peserta didik. Berdasarkan pengerjaan lembar asesmen peserta didik mencapai persentase nilai rata-rata 83%, hasil tersebut termasuk dalam kategori “sangat efektif”. Keefektifan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi 2D dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Selanjutnya untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran audio-visual berbasis video animasi 2D pada materi teks prosedur sederhana dinilai berdasarkan angket respon peserta didik. Hasil yang didapat dari persebaran angket respon peserta didik menunjukkan bahwa animasi 2D “sangat praktis dan sangat menarik” digunakan sebagai media pembelajaran dengan cakupan persentase nilai rata-rata 87%. Pengisian angket respon peserta didik selain bertujuan untuk mengukur kepraktisan, angket tersebut juga sebagai acuan bahwa rata-rata siswa merasa terbantu dengan adanya video animasi 2D sebagai media pembelajaran dan rata-rata peserta didik menyetujui bahwa video animasi 2D dapat diterapkan secara berkelanjutan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alfarobby, I. M. (2021). Pengembangan Media Video Menulis Berita Berbasis Informasi untuk Pembelajaran Menulis Teks Berita bagi Siswa Kelas VIII SMP. *BAPALA*, 8(2).
- Amri, U., Rifma, R., & Syahril, S. (2021). Konsistensi Kebijakan Pendidikan di Indonesia. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2200–2205. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.778>
- Ananda, A. P. (2021). Perkembangan Kurikulum Pendidikan Indonesia dari Masa ke Masa. *Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 3(2).
- Arjun, M. (2023). *Pengembangan Buku Berjenjang Teks Prosedur untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Madrasah Aliyah Darul Ulum Sidoarjo*.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. *Academia Edu*.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (t.t.). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Pendidikan, K., Teknologi Badan Penelitian, D., Pengembangan, D., Perbukuan, D., & Kurikulum, P. (t.t.). *Rakhma Subarna, dkk Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Alfabeta
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Roesminingsih, MV. & Susarno, Lamijan Hadi. 2018. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Rozak, A., Tinggi, S., & Islam Az-Ziyadah, A. (2021). *KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI INDONESIA*. 3(2), 2021.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan RnD*. Bandung:Alfabeta
- Walanghadi, H., & Pratama, W. P. (2018). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3).