

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN ANIMAKER PADA MATERI IKAN SISWA SMK KULINER FASE E

Aida Sanggarwati^{1*}, Sri Handajani², Hidayatun Muyasyaroh³, Febriani Lukitasari⁴

¹Pendidikan Tata Boga, Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Surabaya, Indonesia

²Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Surabaya, Indonesia

*Koresponden penulis (Alamat email): sanggarwatiida@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan video pembelajaran berbantuan *Animaker* pada materi Ikan untuk siswa SMK Kuliner Fase E; 2) Mengetahui kelayakan materi video pembelajaran hasil pengembangan materi ikan; 3) Mengetahui kelayakan media video pembelajaran hasil pengembangan materi ikan; 4) Mengetahui respons peserta didik terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan pada materi Ikan. Penelitian pengembangan ini menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan melibatkan 3 validator untuk menilai kelayakan materi dan media. Pengambilan data respons dilakukan oleh 30 peserta didik Kuliner SMKN 1 Buduran Fase E melalui instrumen kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Video pembelajaran *Animaker* materi Ikan <https://bit.ly/4tbqobI>; 2) Kelayakan materi video pembelajaran menunjukkan kriteria Cukup Tinggi (0,767); 3) Kelayakan media termasuk dalam kategori Tinggi (0,834); 4) Respons peserta didik terhadap video pembelajaran termasuk dalam kategori "Sangat Praktis" (86,8%). Kesimpulan penelitian ini adalah video pembelajaran berbantuan *Animaker* pada materi Ikan dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK Kuliner Fase E.

Kata kunci: *Animaker*, Video Animasi, Pengembangan, Materi Ikan.

Abstract

This study aims to: 1) Develop an Animaker-assisted learning video on Fish material for Culinary Vocational School Phase E students; 2) Determine the feasibility of the learning video material resulting from the development of fish material; 3) Determine the feasibility of the learning video media resulting from the development of fish material; 4) Determine the students' responses to the animated video that has been developed on Fish material. This development research applies the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) by involving 3 validators to assess the feasibility of the material and media. Response data collection was carried out by 30 Culinary students of SMKN 1 Buduran Phase E through a questionnaire instrument. The data analysis technique used is descriptive quantitative. The results of the study show: 1) Animaker learning video on Fish material <https://bit.ly/4tbqobI>; 2) The feasibility of the learning video material shows the criteria of Quite High (0.767); 3) The feasibility of the media is included in the High category (0.834); 4) Students' responses to the learning video are included in the category of "Very Practical" (86.8%). The conclusion of this study is that the Animaker-assisted learning video on Fish material is declared valid and suitable for use as a learning medium for Culinary Vocational School Phase E students.

Keywords: *Animaker, Animation Video, Development, Fish Material.*

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan institusi yang menekankan pada penguasaan keahlian yang menekankan pada penguasaan keahlian praktis sesuai bidang studi. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran di SMK terbagi menjadi dua tahap utama, yaitu Fase E (Kelas X) sebagai penguatan dasar – dasar kejuruan yang mencakup materi kompleks seperti dasar kuliner, K3, dan teknik pengolahan. Salah satu materi esensial yang menuntut pemahaman visual mendalam adalah materi Pengetahuan Bahan Makanan mengenai Ikan, yang mencakup klasifikasi, pemilihan kualitas, hingga teknik potongan. Namun, penggunaan media konvensional berupa buku cetak dan *PowerPoint* yang kurang interaktif menyebabkan rendahnya pemahaman siswa. Kurangnya visualisasi dinamis membuat proses pembelajaran mandiri tidak tercapai, sehingga siswa kesulitan fokus dan hasil belajar menjadi kurang maksimal.

Seiring berkembangnya teknologi, implementasi Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Integrasi teknologi dalam media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi belajar siswa di sekolah kejuruan (Nasution dkk., 2021). Video animasi merupakan salah satu instrumen teknologi digital yang efektif untuk menyampaikan materi tanpa membuat siswa merasa bosan (Ariyanto dkk., 2020). Penggunaan video animasi dapat meningkatkan visualisasi konsep sehingga perhatian siswa tetap terfokus pada materi. Salah satu platform yang mendukung pembuatan video penjelasan (*explainer videos*) yang interaktif adalah Animaker, yang menyediakan asset kustomisasi karakter dan musik latar yang sesuai untuk materi dasar di kelas X SMK Fase E.

Berdasarkan observasi peneliti selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMKN 1 Buduran Sidoarjo, didapatkan gambaran bahwa guru masih dominan menggunakan media statis yang berdampak pada kurangnya keaktifan siswa pada materi berbasis teori. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif seperti video animasi berbantuan Animaker untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada materi Ikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Setyawan (2021) serta Putri & Surjani (2022) yang menekankan bahwa visualisasi dinamis sangat membantu siswa SMK Kuliner dalam memahami teknik identifikasi potongan bahan secara spesifik dan sistematis karena mampu memvisualisasikan struktur bahan yang sulit diamati secara langsung.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbantuan Animaker pada materi Ikan untuk siswa SMK Kuliner Fase E.

Selain untuk mendeskripsikan proses pengembangan, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dan media video animasi yang dikembangkan, serta mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Buduran.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun, penelitian ini dibatasi hingga tahap implementasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran dan respon peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada kurun waktu Januari 2023 hingga April 2026, bertempat di SMKN 1 Buduran, Sidoarjo. Subjek penelitian melibatkan tim ahli sebagai validator yang terdiri dari 3 ahli materi (2 dosen UNESA dan 1 guru SMKN 1 Buduran) serta 2 ahli media (2 dosen UNESA dan 1 guru SMKN 1 Buduran), ditambah dengan subjek uji coba sebanyak 30 peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Buduran.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan model ADDIE. Tahap analisis (*analysis*) dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik siswa kelas X Kuliner dan menganalisis materi Pengetahuan Bahan Makanan khususnya kompetensi potongan ikan. Tahap perancangan (*design*) mencakup penyusunan naskah (*scriptwriting*) dan *storyboard* sebagai acuan visual. Tahap pengembangan (*development*) meliputi proses produksi video menggunakan platform Animaker, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan masukan perbaikan. Terakhir, tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan mengujicobakan media video animasi kepada 30 peserta didik di SMKN 1 Buduran untuk mengukur respon dan kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran.

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan instrumen berupa lembar validasi untuk para ahli dan angket respon untuk peserta didik yang disusun menggunakan skala likert. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Kevalidan media dianalisis menggunakan formula Aiken's V untuk mendapatkan koefisien validitas dari para ahli, yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kevalidan tinggi hingga buruk. Sementara itu, data kepraktisan dari

respon siswa dianalisis dengan menghitung presentase tingkat pencapaian berdasarkan skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal. Hasil akhir dari analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media video pembelajaran berbantuan Animaker yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan video pembelajaran berbantuan *Animaker* pada materi Ikan di SMK Negeri 1 Buduran dilakukan melalui tahapan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap pengembangan (*development*). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperlukan inovasi media visual yang dinamis untuk mengatasi keterbatasan media konvensional dalam menyampaikan materi ikan secara efektif kepada siswa X Kuliner.

Kelayakan Media (Validasi Ahli)

Tahap pengembangan melibatkan validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan formula Aiken's V. Hasil validasi ini menjadi dasar penentuan kelayakan instrumen sebelum diuji cobakan di lapangan.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Aiken's V	Kriteria
1.	Materi	0,800	Tinggi
2.	Pembelajaran	0,834	Tinggi
3.	Bahasa	0,667	Cukup Tinggi
V		0,767	
Kriteria Keseluruhan		Cukup Tinggi	

Sumber: Dokumen Pribadi, 2026

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Aiken's V	Kriteria
1.	Visual	0,778	Cukup Tinggi
2.	Audio	0,889	Tinggi
3.	Penggunaan	0,834	Tinggi
V		0,834	
Kriteria Keseluruhan		Tinggi	

Sumber: Dokumen Pribadi, 2026

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2, nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa video pembelajaran *Animaker* baik secara materi dan media dinyatakan layak dan valid serta membunhi standar kelayakan pembelajaran Dasar – Dasar Kuliner Kelas X

Fase E. Beberapa revisi telah dilakukan berdasarkan saran validator, antara lain perbaikan pada kejelasan aspek bahasa untuk penilaian materi dan visual pada penilaian media dengan cara peneliti meringkas narasi video menjadi lebih jelas dan padat serta untuk visual peneliti merapikan pada bagian *background* agar hiasan tidak bertabrakan dengan materi serta menambah video gerak yang dapat membantu meningkatkan fokus dan ketertarikan siswa.

2. Kepraktisan Media (Respon Peserta Didik)

Implementasi dilakukan kepada 30 peserta didik kelas X Kuliner untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran dalam penggunaan oleh peserta didik melalui kuesioner (angket).

Tabel 3. Hasil Uji Coba Respon Peserta Didik

No.	Aspek	No. Butir	Jumlah Skor	NP (%)	NP (%)	Kriteria
1.	Visual	1	103	85,9	83,4	Sangat Praktis
		2	102	85		
		3	112	93		
		4	99	82,5		
		5	85	70,8		
2	Materi	6	111	92,5	89,2	Sangat Praktis
		7	109	90,8		
		8	102	85		
		9	107	87,5		
		10	105	90		
3.	Manfaat	11	108	89,2	88,3	Sangat Praktis
		12	104	82,5		
		13	99	86,7		
		14	106	95		
4.	Penggunaan	15	114	88,3	86,2	Sangat Praktis
		16	101	84,1		
Presentase Praktikalitas Keseluruhan					86,8	
Kategori Keseluruhan					Sangat Praktis	

Sumber: Dokumen Pribadi, 2026

Pembahasan

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa integrasi video pembelajaran animasi dalam mata pelajaran Dasar Kuliner materi Pengetahuan Bahan Makanan (Ikan)

memberikan kemudahan bagi siswa dibuktikan dengan hasil uji coba dengan skor 86,8% (Sangat Praktis). Maka dari hasil ini bisa menjawab masalah yang ditemukan diawal, dimana yang awalnya siswa sebelumnya merasa kesulitan fokus karena penggunaan materi pelajaran yang konvensional yakni buku paket dan *PowerPoint* statis, maka dengan adanya video pembelajaran berbantuan *Animaker* ini bisa digunakan untuk sebagai sarana untuk membantu mereka dalam proses pembelajaran mengajar terutama pada siswa Kuliner Fase E.

Berdasarkan keterkaitan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi *Animaker* tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk menguasai materi secara mandiri dan mendalam yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang digunakan yaitu *student centered* (berpusat pada siswa) yang memberikan fleksibilitas bagi mereka.

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Wulandari & Hidayat (2020), yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi *Animaker* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa SMK pada mata pelajaran produktif. Hal ini membuktikan bahwa pergeseran dari media statis ke media dinamis adalah langkah yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi generasi Z.

Efektivitas penggunaan media ini juga dibuktikan oleh penelitian relevan yang dilakukan Mosrif, C.T. (2023), dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan *Animaker* Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas VII SMP/MTS”, ia memperoleh nilai rata – rata 90,5%. Hal ini memperkuat temuan peneliti bahwa penggunaan *software Animaker* memang secara konsisten memberikan hasil yang sangat layak dan efektif dalam pengimplementasian materi pembelajaran yang awalnya bersifat teoritis dan membosankan menjadi lebih menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa secara signifikan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbantuan *Animaker* pada materi ikan untuk siswa SMK Kuliner Fase E dinyatakan layak dan valid untuk digunakan. Hasil ini dibuktikan dengan perolehan koefisien Aiken’s V sebesar 0,767 (Cukup Tinggi) dari ahli materi dan 0,834 (Tinggi) dari ahli media. Selain itu respon peserta didik mencapai presentase praktikalitas

sebesar 86,8% dengan kriteria sangat praktis yang mencakup akses visual, materi, manfaat, dan penggunaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada tim dosen pembimbing yang telah membimbing proses penelitian hingga penulisan laporan tak lupa semua yang terlibat dalam proses penyelesaian penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 6(1).
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, R. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Febriandi, R., Winata, A., & Sugianto. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Materi IPA. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 5(1), 31-42.
- Hafidza & Adikahriani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2).
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nuritta, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1).
- Permadi, A. S., & Huda, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 1(1).
- Permana, A., dkk. (2021). Validasi Praktisi Pendidikan dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Industri di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Boga*, 9(2), 78-85.
- Putri, R. A., & Surrjani, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbantuan Animaker dalam Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Bahan Makanan pada Siswa SMK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-58.
- Rahmatia, Monawati, & Darnius. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil belajar Murid Pada Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Kelas V SD Negeri 1 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Riyanto. (2020). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi*. Penerbit Lakeisha.

- Setyawan, A. (2021). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pengetahuan Bahan Makanan. *Jurnal Pendidikan Vokasi Kuliner*, 10(2), 115-122
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, & Hidayat. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Animaker untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa SMK pada Mata Pelajaran Produktif. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1), 123-131.