

**PENGEMBANGAN DAN PENERAPAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI  
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA SISWA SMP  
NEGERI 16 KOTA JAMBI**

**Nurul Fitri<sup>1</sup>, Ridho Praja Dinata<sup>2</sup>, Willy Satria<sup>3</sup>  
Universitas Batanghari Jambi<sup>1,2</sup>, Universitas PGRI Sumatera Barat<sup>3</sup>**

**Email**

**Nurul.fitri@unbaci.ac.id  
ridho.prajinata@gmail.com  
satriawilly@gmail.com**

***Abstract***

*This research aims to develop and implement animated learning videos as supporting media in English language learning to enhance the interest in learning among eighth-grade students at SMP Negeri 16 in Jambi City. In addition, this research also aims to test the quality of the developed animated video products. This research uses a research and development method with the ADDIE model through the stages of analysis, design, development, and evaluation. Data collection was carried out using observation, interviews, and questionnaires. The data was analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis. Based on the validation results from two media experts, which scored 90% and 85%, this animated video is categorized as suitable for use as supporting teaching material in the learning process. Additionally, the animated video has also been validated by one content expert with a score of 90%, which also falls into the category of being appropriate for use as a learning medium. The results of the trial conducted on 35 eighth-grade students showed a percentage score of 83%, proving that the animated video designed as a learning medium is a very engaging video and can enhance students' interest in learning English.*

**Keywords:** *Animated video, Learning Media, Students' Learning Interest*

---

<sup>1</sup> Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi

<sup>2</sup> Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi

<sup>3</sup> Dosen Universitas PGRI Sumatera Barat

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah alat atau media yang digunakan dalam institusi pendidikan untuk mempermudah penyebaran informasi dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dapat menyampaikan informasi yang tidak dapat disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan komunikasi dengan siswa adalah dengan menggunakan media pembelajar andalam proses belajar. Bahan ajar harus disajikan semenarik mungkin agar siswa terlibat dan tertarik pada suatu subjek (Afif Rofii, 2019). Media pembelajaran adalah sarana yang dapat membantu guru dan siswa selama proses pengajaran dan pembelajaran. (Ariesta & Olifia, 2019; Puspitarini & Hanif, 2019). Guru dapat menyampaikan materi dengan efisien, dan siswa juga dapat memahami materi dengan cepat dengan menggunakan media pembelajaran di kelas. (Batubara et al., 2021; Munari et al., 2018; Ompi et al., 2020; Widiyasanti & Ayriza, 2018).

Ini menunjukkan bahwa alat pembelajaran yang menarik diperlukan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Salah satu cara untuk menyelesaikan masalah dalam waktu singkat adalah dengan menggunakan video animasi sebagai alat belajar. Video animasi sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka. Untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan lancar, minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat penting. Siswa yang sangat tertarik pada pelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Harrison, H.L., dan Hummell (2010) menyatakan bahwa animasi adalah

tampilan cepat dari serangkaian gambar statis yang menciptakan ilusi gerakan. Animasi juga telah menjadi terobosan besar di dunia multimedia sejak lama. Seperti *Disney*, *Pixar*, *Studio Ghibli*, dan studio terkenal lainnya. Animasi juga memiliki banyak kategori seperti animasi 2D, animasi 3D, *stop motion*, dan lain-lain. Animasi juga memiliki banyak manfaat seperti pembelajaran yang lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran yang lebih efisien, efektif karena siswa dapat mengulanginya sesuai kebutuhan, dapat meningkatkan kualitas hasil belajar, serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu antara guru dan siswa. Animasi juga dapat memberikan kesan kedalaman yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Oleh karena itu, peneliti menemukan bahwa animasi dapat digunakan sebagai media dalam pendidikan, karena animasi memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran bahasa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan seorang guru bahasa di SMP Negeri 16 Kota Jambi terlihat bahwa hanya beberapa guru yang dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif guna mendukung proses belajar mengajar, terutama sesuai dengan gaya belajar siswa. Itu bertentangan dengan tujuan memiliki *Pengetahuan Konten Pedagogis Teknologi* (TPACK) bagi guru. Guru harus mampu mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogis, dan pengetahuan konten untuk menciptakan kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. (Absari et al., 2020; Ilmi et al., 2020; Rohmitawati, 2018; Santos & Castro, 2021). Akibatnya, siswa menjadi malas dan tidak tertarik untuk belajar.

Oleh karena itu, salah satu cara yang digunakan untuk mengatasi masalah

yang dihadapi oleh guru dan siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Video pembelajaran animasi menjadi media pembelajaran yang paling sesuai yang dapat dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan guru dan siswa. Video pembelajaran animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan mendorong motivasi mereka untuk lebih fokus pada proses pembelajaran. (Batubara et al., 2021; Laksmi et al., 2021). Video pembelajaran animasi menyediakan visual dan audio yang disajikan dengan menarik sehingga siswa akan lebih memperhatikan materi yang disampaikan dalam video pembelajaran tersebut. (Melda et al., 2021; Suprianti, 2020; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Ini dapat meningkatkan rasa senang siswa dan mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran. (Astuti et al., 2021; Rahayu et al., 2021;

A. L. Sari et al., 2019). Diharapkan bahwa video pembelajaran animasi dapat menjadi bantuan yang besar bagi siswa untuk memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

## METODE

Pendekatan pada penelitian ini merupakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Wulandari et al., 2020). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Metode observasi dan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang dialami guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara untuk hasil kuesioner diukur dengan instrument skala Likert. Instrumen yang digunakan untuk melihat validitas dari ahli media dan konten dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Validasi Instrumen oleh Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Rubrik	Nomor Rubrik
1	Aspek Pembelajaran	- Materi conformity dengan kompetensi dasar	1	1
		- Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	1	2
		- Materi <i>conformity</i> dengan tujuan pembelajaran	1	3
2	Aspek Konten	- Kejelasan materi yang disampaikan pada video animasi	1	4
		- Video animasi bisa melengkapi materi pembelajaran dalam lingkup luas	1	5
		- Video animasi bisa digunakan untuk membantu dalam memahami materi	1	6
		- Materi yang dihadirkan menarik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar	1	7
		- Kejelasan bahasa yang digunakan dalam video animasi	1	8

Adaptasi (Ponza et al., 2018)

**Tabel 2. Validasi Instrumen oleh Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Rubrik	Nomor Rubrik
1	Aspek Visual	- Penyajian animasi sesuai dengan sistematika video (pendahuluan, konten, dan penutup)	1	1
		- Gambar yang ditampilkan menarik	1	2
		- Gambar jelas	1	3
		- Latar gambar sesuai dengan keefektivan dari pesan yang disampaikan	1	4
		- Penulisan akurat	1	5
2	Aspek Audio	- Kualitas suara narator	1	6
		- Keakuratan animasi sesuai dengan suara narator	1	7
		- Kualitas dari latar suara	1	8

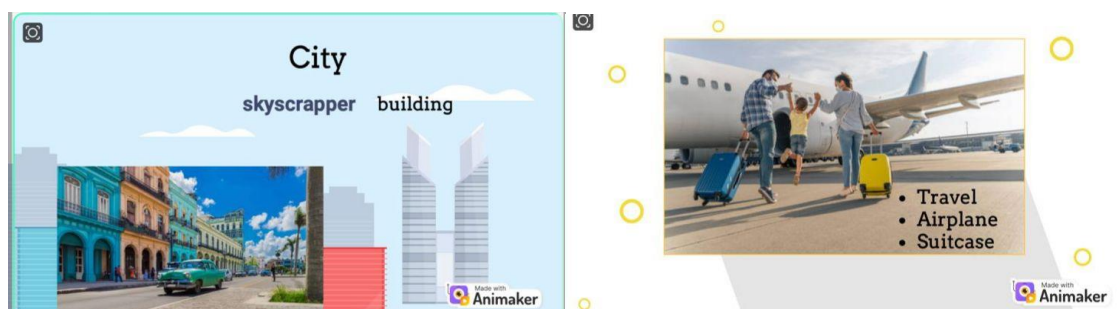
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran animasi untuk topik teks recount dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis adalah tahap pertama dalam melaksanakan penelitian ini. Pada tahap ini, kebutuhan, kurikulum, dan fasilitas dianalisis untuk mengetahui masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa.

Dari hasil observasi dan wawancara, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran jarang ditemukan, terutama dalam kursus bahasa, karena guru sebagian besar menggunakan metode ceramah untuk mengajar siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal. Guru bahasa mengalami kesulitan dalam

mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Kurangnya media pembelajaran untuk mendukung proses belajar dan suasana belajar yang monoton membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa. Video animasi membantu siswa untuk dapat memahami materi dengan cepat dan jelas. Selain itu, media pembelajaran tersebut juga dapat membantu siswa untuk lebih fokus dalam belajar bahasa yang akan mempengaruhi hasil belajar dan minat siswa secara signifikan. Berikut merupakan contoh hasil media pembelajaran video animasi yang dihasilkan



**Gambar 1. Desain Video Pembelajaran Animasi**

*Pengembangan dan Penerapan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SMP Negeri 16 Kota Jambi*

Media pembelajaran video animasi ini telah diuji validasi oleh dua orang ahli media dan satu orang ahli materi yang melewati tahap validasi dan revisi produk. Setelah direvisi, produk kemudian diuji coba kembali oleh ahli media dan ahli materi. Pengujian kelayakan dari media pembelajaran dengan memberikan angket kepada ahli media dan ahli materi.

Hasil persentase yang diperoleh dari ahli materi adalah 90% dengan kategori sangat setuju. Kemudian dari ahli media 1 diperoleh persentase 90% dan dari ahli media 2 diperoleh persentase 85% dengan kategori sangat bagus. Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran oleh siswa diberikan angket kepada 35 siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang telah ditampilkan di kelas. Dari hasil tanggapan siswa diperoleh persentase 83% dengan kategori sangat setuju. Hal ini relevan dengan hasil penelitian Rofii, Murtadho dan Rahmat (2019) bahwa jika persentase jawaban responden berada di atas 80% maka model yang dirancang dikategorikan baik. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil analisis data siswa SMN Negeri 16 Kota Jambi sangat tertarik belajar bahasa dengan menggunakan media video animasi. Selain itu, adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa aktif dan semangat dalam belajar. Media pembelajaran video animasi dapat menghasilkan atmosfer belajar yang menyenangkan, mengurangi tingkat kebosanan pada siswa, dan sangat fleksibel untuk dipergunakan dimanapun selama akses internet tersedia

## **SIMPULAN**

Pengembangan media animasi ini menggunakan aplikasi Animaker

sebagai media belajar pendukung untuk siswa. Hasil dari sebaran angket yang diberi kepada siswa tentang produk memperoleh persentase 83% yang berada pada kategori sangat setuju dengan penggunaan media animasi Animaker sebagai salah satu pendukung bahan ajar. Selanjutnya, hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam belajar dengan adanya penggunaan video animasi dan video tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran pendukung untuk belajar bahasa pada kelas 8 di SMN Negeri 16 Kota Jambi.

## **Rekomendasi**

Media pembelajaran dalam bentuk video animasi dapat diterapkan pada sekolah yang sudah menggunakan laptop sebagai penunjang kegiatan belajar siswa. Selain itu, aplikasi video animasi Animaker sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam meningkatkan keinginan belajar siswa dalam pelajaran apapun. Hal ini dikarenakan banyaknya fitur-fitur yang bisa digunakan pada aplikasi tersebut.

## **Ucapan Terima Kasih**

Penelitian berjudul "*Pengembangan dan Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SMP Negeri 16 Kota Jambi*" ini didanai oleh Universitas Batanghari melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Jambi (Hibah PkM 2024). Oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada Universitas Batanghari dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Batanghari serta pihak-pihak yang terlibat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, R., Nisak, N., Nadlif, A., & Hajjatul, A. W. (2021). *Animated video as a media for learning science in elementary school*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012051>.
- Ariesta, W., & Olifia, R. (2019). The effectiveness of e-learning media to improve natural science learning outcomes in elementary school. *Journal of Education Research and Evaluation*, 3(2), 88–94. <https://doi.org/10.23887/jere.v3i2.17203>.
- Batubara, M. D., Zohri Hamdani, & Mark Philip Paderan. (2021). Google Classroom: A Learning Media In Increasing Students' Motivation. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(2), 1–12. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i2.893>.
- Brinkerhoff, Delroy A. 2001. "Survey of Instructional Development Models, Third Edition." *TechTrends* 45(1):48–50.
- Harrison, H.L., and Hummell, L. J. 2010. *Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Education*. USA: The Technology Teacher.
- Ilmi, A. M., Sukarmin, & Sunarno, W. (2020). Development of TPACK based-physics learning media to improve HOTS and scientific attitude. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012049>.
- Melda, F., Hilda Putri, D., & Hamka Air Tawar Barat, J. (2021). Development of microbiology learning animation videos for biology students at padang state university. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 26(1), 46–53. <https://doi.org/10.52155/ijpsat.v26.1.2938>.
- Munari, R., Hidayatulloh, F., Sakura, H., & Arga, P. (2018). Use of learning media ict-based to improve motivation and the result of learning science in solar system materials. *Collase*, 01(06), 382–391. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i6.2300>.
- Ompi, Sompie, & Sugiarto. (2020). Video animasi interaktif 3d dampak penggunaan gadget pada anak sekolah dasar tingkat awal. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 9(2). <https://doi.org/10.35793/jtek.9.2.2020.29717>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://eric.ed.gov/?id=EJ124445>.
- Rahayu, N. D., Zulherman, & Yatri, I. (2021). Animated Video Media Based on Adobe After Effects (AEF) Application: An Empirical Study for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1),

- 012116.<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012116>.
- Rofii, A, Murtado, F., & Rahmat, A. (2019). Lecturers ' and Students ' Perception on Learning Model of Contextual-Based Academic Writing. In *International Conference on advances in Educational, Humanities and laguange*. Malang: EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.23-3-2019.2284915>
- Rofii, Afif. (2019). Needs Analysis : A Learning Models for CTL-Based Academic Writing. In *Eleventh Conference on Applied Lingyistics (Conaplin)* (Vol. 254, pp. 30–34). Bandung: Atlantis Press.
- Rohmitawati, R. (2018). The implementation of TPACK (yechnology, pedagogy, and content knowledge) framework on indonesian online mathematics teachers training. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, 8(1), 61–68. <https://doi.org/10.46517/seamej.v8i1.64>.
- Santos, J. M., & Castro, R. D. R. (2021). Technological Pedagogical content knowledge (TPACK) in action: Application of learning in the classroom by pre-service teachers ( PST ). *Social Sciences & Humanities Open*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100110>.
- Suprianti, G. A. P. (2020). Powtoon animation video: a learning media for the sixth graders. *VELES Voices of English Language Education Society*, 4(2), 152–162. <https://doi.org/10.29408/veles.v4i2.2536>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.
- Yue, X. (2019). Exploring Effective Methods of Teacher Professional Development in University for 21<sup>st</sup> Century Education. *International Journal for Innovation Education and Research*, 7(5), 248–257. <https://doi.org/10.31686/ijer.vol7.iss5.1506>.