



PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DALAM METODE DEMONSTRASI KELAS VIII DI MTS

Sendi Rahmadayani^{1*}, Darmansyah²

Universitas Negeri Padang, Indonesia

rahmadayanisendy@gmail.com^{1*}, darmansyah2013@gmail.com²

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Diterima : 07-02-2023

Direvisi : 15-02-2023

Disetujui : 20-02-2023

Kata kunci: Pengembangan;
Media Pembelajaran; Video
Animasi; Metode
Demonstrasi; Mata Pelajaran
Seni Budaya.

Pengembangan media video animasi pembelajaran seni budaya dalam metode demonstrasi kelas viii di mts negeri 2 kaur. Berdasarkan masalah yang terdapat di mts negeri 2 kaur pada mata pelajaran seni budaya kelas viii. Faktor permasalahan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar animasi yang berwarna, teks yang dilengkapi dengan audio agar peserta didik lebih semangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Media video animasi dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki permasalahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi atau bersifat lebih nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang valid dan praktis sesuai dengan kreteria kelayakan media dan kelayakan materi pada mata pelajaran seni budaya kelas viii di mts negeri 2 kaur. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah research and development (r&d), dengan menggunakan model pengembangan addie. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi dipelajari seni budaya kelas viii mts menunjukkan bahwa pengembangan ini melalui lima langkah model pengembangan addie. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah media video animasi pada mata pelajaran seni budaya sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Keywords: *Development;
Learning Media; Animation
Video; Demonstration
Method; Cultural Arts
Subject.*

Development of animated video media for cultural arts learning in class viii demonstration method at mts negeri 2 kaur. Based on the problems found at mts negeri 2 kaur in the 8th grade cultural arts subject. the problem factor is due to the lack of use of learning media that can display colorful animated images, text that is equipped with audio so that students are more eager to learn and more easily understand the learning material presented. animated video media can be used as an alternative to improve problems in the learning process by using demonstration methods or being more real. this study aims to develop a valid and practical animated video learning media in accordance with the criteria of media feasibility and material feasibility in cultural arts class viii subjects at mts negeri 2 kaur. The type of research used is development research or known as research and development (r&d), using the addie development model. based on the results of research on the development of animated video media in cultural arts class viii mts, it shows that this development goes through the five steps of the addie development model. The conclusion of the results of this study is that animated video media in cultural arts subjects are feasible to use in the learning process.

**Author: Sendi Rahmadayani*

Email : rahmadayanisendy@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan seni budaya adalah salah satu mata pelajaran yang mengangkat budaya lokal dapat mengintegrasikan pendidikan karakter bangsa untuk

membangun karakter peserta didik ([Prasetyo & Kumalasari, 2021](#)). Menurut ([Sustiawati et al., 2018](#)) pendidikan seni budaya disekolah tidak semata-mata membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman namun lebih menitikberatkan pada pembentukan sikap, perilaku, kreatif, etis, dan estetis. Pendidikan seni budaya menjadi sangat penting, karena ajarannya memiliki kaitan dengan kehidupan masyarakatnya, banyak mengangkat materi muatan lokal atau kearifan lokal sehingga pendidikan seni dapat berfungsi menjadi pelestari, pencipta dan pengembangan seni budaya ([Putra & Sugianto, 2021](#)).

Seni budaya adalah mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik ([Hartini et al., 2016](#)). Dalam mata pelajaran seni budaya, peserta didik melakukan interaksi terhadap benda-benda produk kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungan peserta didik, dan kemudian berkreasi menciptakan berbagai produk kerajinan maupun produk teknologi, secara sistematis sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif ([Sefmiwati, 2016](#)).

Berdasarkan karakteristiknya pembelajaran seni budaya bersifat rekreatif, dimana dapat membentuk karakter peserta didik yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, imajinatif, produktif, dan responsif ([Fatmawati, 2021](#)). Pembelajaran seni budaya membekali peserta didik agar berani dan siap bangga akan budaya bangsa sendiri dan menyokong dalam menghadapi tantangan masa depan ([YULMARNI, 2021](#)). Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran ini merupakan bagian dari pembekalan life skill kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran dapat membuat peserta didik merasakan pengalaman belajar secara nyata/langsung, dengan ini pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik akan menjadi lebih lancar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran menurut ([Purba et al., 2020](#)), adalah alternatif dalam kegiatan belajar mengajar yang bermanfaat untuk mempermudah pihak pendidik pada proses penyampaian inti pembelajaran kepada peserta didik agar tercapainya tujuan dari proses pembelajaran tersebut ([Afrida et al., 2018](#)).

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik mampu diserap secara optimal. Menurut ([Satrianingsih, 2022](#)), keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan efek terbesar yang diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan hasil wawancara yang dilakukan di MTs Negeri 2 Kaur yang dilaksanakan pada tanggal 1 Februari – 8 Februari 2022

dengan guru mata pelajaran menyatakan bahwa proses pembelajaran seni budaya sekarang ini hanya menggunakan media sederhana seperti media gambar dari buku cetak dan dilakukan dengan metode ceramah. Belum adanya penggunaan media video animasi karena keterbatasan kemampuan dibidang teknologi dan sarana prasarana masih terbatas.

Selain mewawancarai guru, penulis juga mewawancarai peserta didik. Beberapa diantaranya mengatakan bahwa kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena media yang disajikan hanya berupa media gambar sehingga peserta didik sulit untuk memahami saat pembelajaran berlangsung. Aktifitas pembelajaran cenderung monoton dan kegiatan peserta didik sebatas mendengarkan dan mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran seperti ini membuat peserta didik malas untuk belajar sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

Bagian pendahuluan utamanya memuat alasan dilakukan penelitian yang ditunjang dengan kajian literatur (teoritik). Bagian pendahuluan diharapkan memuat sebanyak mungkin kutipan dari jurnal-jurnal ilmiah (diutamakan dari jurnal-jurnal nasional dan jurnal internasional bereputasi).

Untuk memudahkan penulis, secara teknis penulis dapat menggunakan template ini secara penuh. Penulis dapat menyesuaikan seluruh isi tulisan dengan template ini (ditimpa) bagian per bagian, sehingga secara keseluruhan diharapkan artikel yang dikirimkan sudah sesuai dengan panduan yang diharapkan. Sebaiknya menghapus sesuai kebutuhan, untuk menghindari kesalahan di bagian-bagian lainnya.

Tabel 1. Rata-Rata Penilaian Harian Peserta Didik Kelas VIII.2

No	Nama Siswa	Nilai UH
1.	NRA	85
2.	DA	60
3.	AL	75
4.	SA	50
5.	BIPS	80
6.	VSU	85
7.	EM	85
8.	TA	60
9.	MR	60
10.	GAR	70
11.	FS	50
12.	RRSU	70
	Jumlah	830
	Rata-rata	6,9

Sumber: data diperoleh dari guru seni budaya

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan permasalahannya yaitu kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, tidak bisa mengamati peristiwa pembelajaran secara nyata dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Faktor permasalahan karena kurangnya penggunaan

media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar animasi yang berwarna, teks yang dilengkapi dengan audio agar peserta didik lebih semangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran video animasi berbasis Zoom Meeting untuk mata pelajaran IPA. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan media video animasi untuk pembelajaran ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media video animasi dengan media pembelajaran yang biasa digunakan guru. Hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dari sebelumnya sedangkan penggunaan media yang digunakan guru nilai belajar IPA tetap sama dari sebelumnya, karena dilihat selama penelitian peserta didik kurang aktif dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi. Penggunaan media pembelajaran video animasi membuat minat belajar peserta didik dari yang memperhatikan video dan aktif di dalam kelas kemudian mempengaruhi nilai IPA peserta didik. Sehingga berdampak baik untuk meningkatkan minat dan menghasilkan nilai-nilai yang memuaskan serta mencapai tujuan pembelajaran.

Dari karakteristik seni budaya, maka proses pembelajaran dapat menggunakan media yang menggambarkan keadaan langsung kepada sasaran yang dituju atau yang bersifat lebih nyata sehingga peserta didik dapat memahami materi secara maksimal dalam proses belajar. Media yang digunakan harus berkaitan dengan metode yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Dari penjelasan tersebut, (Sumantri & Permana, 2001) menyatakan bahwa metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada peserta didik suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Maka dari itu metode yang cocok diterapkan dalam pembelajaran seni budaya adalah metode demonstrasi (Aryani, 2019). Dengan metode demonstrasi diharapkan dapat membangun pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Menyikapi permasalahan tersebut, maka solusi yang dianggap mampu untuk memfasilitasi peserta didik belajar ialah dengan mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan ialah media video animasi. Media video animasi termasuk kedalam media pembelajaran audio visual karena menyajikan gambar yang bergerak disertai dengan suara. Pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga. Media video mampu menggambarkan suatu objek yang dapat bergerak bersamaan suara alami maupun buatan, dapat menyajikan informasi tanpa batas apapun, dapat memaparkan suatu konsep secara sederhana, mengajarkan suatu keterampilan, menjelaskan terjadinya suatu proses, memperpanjang atau menyingkat waktu, serta mampu mempengaruhi sikap.

Ada beberapa aplikasi pembuat media pembelajaran, dalam penelitian ini yang digunakan adalah Kinemaster. Menurut Wulandari (2021), mendefinisikan Kinemaster merupakan aplikasi khusus yang digunakan untuk keperluan editing video yang sangat lengkap dan mudah digunakan. Kinemaster dapat dioperasikan pada sistem operasi android dan IOS, serta tersedia dalam berbagai bahasa. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara bahkan memberi efek suara (Indriani & Pangaribuan, 2020). Aplikasi ini juga tidak memberatkan penyimpanan dan kinerja smartphone karena hanya berukuran 66 mb (megabyte). Selain itu aplikasi ini menyediakan berbagai jenis hamparan, efek transisi, animasi, latar belakang, font tambahan, musik, bahkan memungkinkan pengguna untuk mengganti latar belakang (chroma key) agar tampilan video yang dihasilkan lebih menarik.

Fungsi lain dari aplikasi ini adalah untuk memudahkan kita merekam aktivitas layar, mengeditnya (seperti menambah teks, menyisipkan gambar, memberikan animasi atau transisi), menyimpannya ke disk, mengonversi ke format video tertentu, atau mengonversinya menjadi flash video (FLV).

Berdasarkan uraian tersebut, penulis akan mengembangkan media video animasi pembelajaran dengan metode demonstrasi sebagai media pembelajaran seni budaya. Diharapkan program yang dikembangkan ini dapat mengatasi beberapa masalah dipelajaran seni budaya, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik dalam belajar yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui media video animasi pembelajaran ini penulis ingin memberikan sebuah nuansa yang berbeda terhadap pembelajaran sebelumnya di dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Seni Budaya Dalam Metode Demonstrasi Kelas VIII di MTs”.

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan metode research and development (R&D) yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Sugiyono (2015), “penelitian dan pengembangan atau research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Sedangkan menurut Bork dan Gall (dalam Setyosari Punaji 2013), “penelitian pengembangan adalah sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang digunakan dalam pendidikan”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa metode pengembangan adalah metode yang bertujuan untuk mengembangkan dan

menghasilkan suatu produk yang lebih efisien dan praktis. Adapun maksud dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan sebuah media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Kinemaster pada mata pelajaran Seni Budaya yang valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

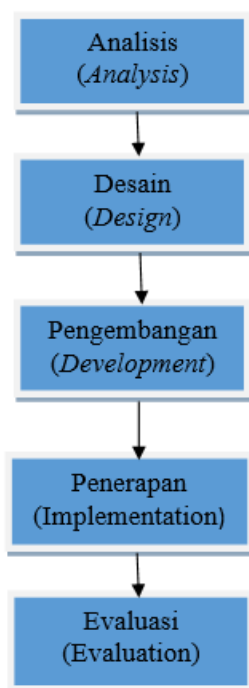
B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang system pembelajaran. Menurut Sugiyono (2015) model ADDIE ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, model pembelajaran, media dan bahan ajar.

Alasan dipilihnya model ADDIE ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajar. Ada beberapa kelebihan dari model ADDIE ini yang membuat peneliti tertarik menggunakannya antara lain:

1. Lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan system pembelajaran
2. Uraianya lebih lengkap dan sistematis
3. Dalam penilaiannya melibatkan ahli, sehingga sebelum diuji coba terlebih dahulu direvisi sesuai saran ahli media dan ahli materi.

Menurut Sugiyono (2015), model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yaitu: Analisis (analysis), Desain (design), Pengembangan (development), Implementasi (implementation), dan Evaluasi (evaluation). Adapun langkah-langkah dari penelitian pengembangan model ADDIE ini dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Sugiyono (2015)

Hasil Dan Pembahasan

1. Tahap Analisis (analysis)

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Budaya Bapak Sumardi S.Pd.I. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran seni budaya sekarang ini hanya menggunakan media sederhana seperti media gambar dari buku cetak dan dilakukan dengan metode ceramah.

Melalui wawancara dengan beberapa peserta didik diantaranya mengatakan bahwa kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena media yang disajikan hanya berupa media gambar sehingga peserta didik sulit untuk mengerti saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton dan kegiatan peserta didik sebatas mendengarkan dan mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan rasa semangat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Untuk memperbaiki proses pembelajaran Seni Budaya, diperlukan inovasi pada penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dan metode pembelajaran dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

hasil wawancara dengan Bapak Sumardi S.Pd.I dan peserta didik, maka diberikan solusi dari fenomena yang terjadi dengan mengembangkan media pembelajaran yaitu video animasi. Video animasi dipilih karena dapat

menampilkan gambar bergerak, video, teks, audio dan suara alami maupun buatan yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Media pembelajaran video animasi ini merupakan inovasi baru dalam mata pelajaran Seni Budaya di MTS Negeri 2 Kaur.

b. Analisis Kurikulum

Media pembelajaran berhubungan erat dengan kurikulum. Dalam merancang sebuah media perlu dilakukan analisis terhadap kurikulum sehingga media yang akan dibuat dapat sesuai dengan tujuan. Proses perancangan media ataupun program pembelajaran interaktif perlu mempertimbangkan berbagai hal dalam pembelajaran, sehingga kompetensi inti dan kompetensi dasar dapat dicapai tentunya sesuai dengan proses dan prosedur yang diterapkan. Hasil yang didapatkan dari wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya, peneliti mengetahui bahwasanya kurikulum yang digunakan di sekolah MTS Negeri 2 Kaur adalah kurikulum 2013. Materi yang dimuat pada video animasi ini adalah minggu ke 2, semester 1, kelas VIII dan disesuaikan dengan silabus mata pelajaran seni budaya yaitu materi keunikan gerak tari tradisional.

c. Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini analisis terhadap peserta didik dalam merancang media pembelajaran video animasi dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pengamatan penulis pada peserta didik kelas VIII di MTS Negeri 2 Kaur secara umum peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan cukup baik. Namun kurangnya penggunaan media pembelajaran membuat sebagian peserta didik kurang bersemangat untuk belajar. Selain itu peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda ada yang visual, auditori, kinestetik, gaya belajar membaca/menulis sehingga dengan media pembelajaran video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman dan mengimbangi berbagai macam gaya belajar peserta didik.

2. Tahap Design (perancangan)

Setelah tahap analisis dilakukan, dilanjutkan dengan tahap perancangan media. Rancangan produk dalam penelitian pengembangan ini adalah media video animasi pada materi Keunikan Gerak Tari Tradisional. Pada tahap ini ada beberapa langkah yang perlu dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Desain Isi

Pada tahap desain isi ini dilakukan dengan menelaah silabus untuk materi Keunikan Gerak Tari Tradisional agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dari tahapan yang telah dilakukan, maka peneliti menetapkan bahwa akan dikembangkan media video animasi untuk materi Keunikan Gerak Tari Tradisional kelas VIII dengan menggunakan aplikasi Kinemaster.

b. Desain Tampilan

a) Software

Berdasarkan pada media yang dikembangkan yaitu media video animasi. Pembuatan media video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi utama yaitu Kinemaster Pro dan aplikasi pendukung yaitu Adobe Premiere Elements 2022 dan Power Point.

b) Storyboard

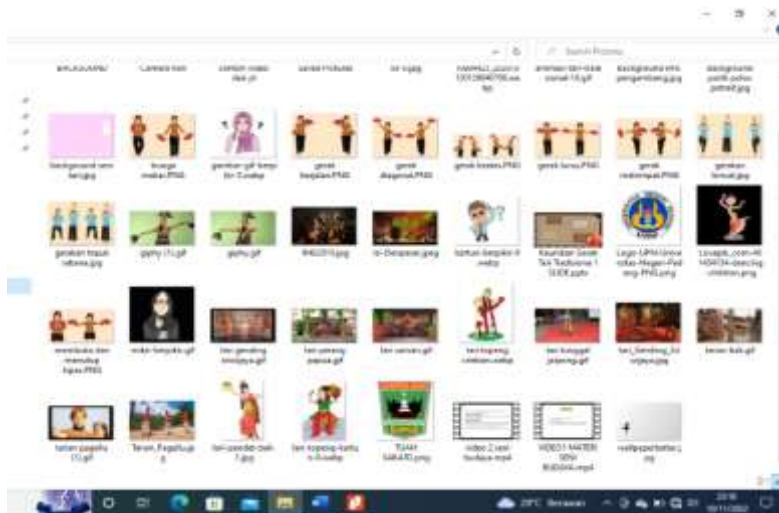
Merancang sebuah video diperlukan juga naskah sebagai pedoman dan acuan. Storyboard adalah urutan cerita yang dibuat dalam bentuk gambar-gambar beserta keterangan teks yang menggambarkan alur cerita dari video animasi. Storyboard yang dibuat dapat dilihat pada lampiran 1.

c) Membuat Media

Pada tahapan ini merupakan penggabungan semua unsur yang meliputi audio, gambar, animasi, teks, dengan menggunakan aplikasi Kinemaster Pro dan didukung juga dengan perangkat lunak Adobe Premiere Elements 2022 yang digunakan untuk membuat gambar animasi, dan Power Point 2019 yang digunakan untuk membuat template pada video animasi.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang media video animasi untuk materi Keunikan Gerak Tari Tradisional dengan aplikasi Kinemaster Pro sebagai berikut:

- a) Langkah pertama adalah menyiapkan semua bahan yang digunakan untuk merancang media video animasi baik gambar ataupun backsoundnya.



Gambar 2. Tampilan Bahan untuk Merancang Video Animasi

- b) Langkah kedua adalah membuka aplikasi Kinemaster Pro di handpone.



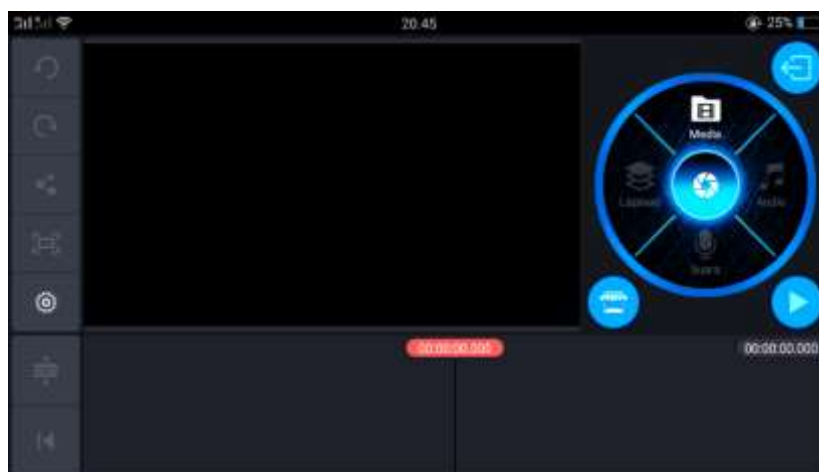
Gambar 3. Tampilan Awal Aplikasi KinemasterPro

- c) Langkah ketiga adalah memilih ukuran video yang akan digunakan.



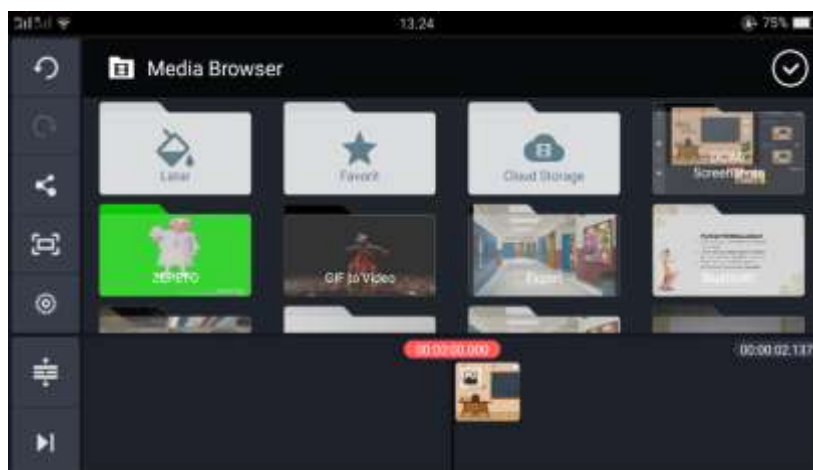
Gambar 4. Tampilan Ukuran Video yang Akan digunakan

- d) Setelah selesai memilih ukuran video yang akan digunakan akan muncul tampilan kosong sebagai berikut.



Gambar 5. Tampilan halaman kerja KinemasterPro

- e) Setelah itu pilih gambar background yang telah disiapkan dengan cara memilih icon media, lalu klik ok.



Gambar 6. Memasukkan Gambar yang Akan Digunakan

- f) Maka gambar background akan muncul seperti berikut ini.



Gambar 7. Memasukkan Gambar, Teks, Animasi

- g) Kemudian slide background yang kosong ini dapat diisi dengan teks, animasi dan gambar sesuai dengan kebutuhan dengan cara mengklik icon lapisan.



Gambar 8. Mengunggah Audio

- h) Setelah semua teks, gambar dan animasi selesai. Selanjutnya upload background dengan cara mengklik audio lalu klik ok, dan untuk rekaman suara dapat langsung dengan cara mengklik icon suara yang telah disediakan dimenu Kinemaster.



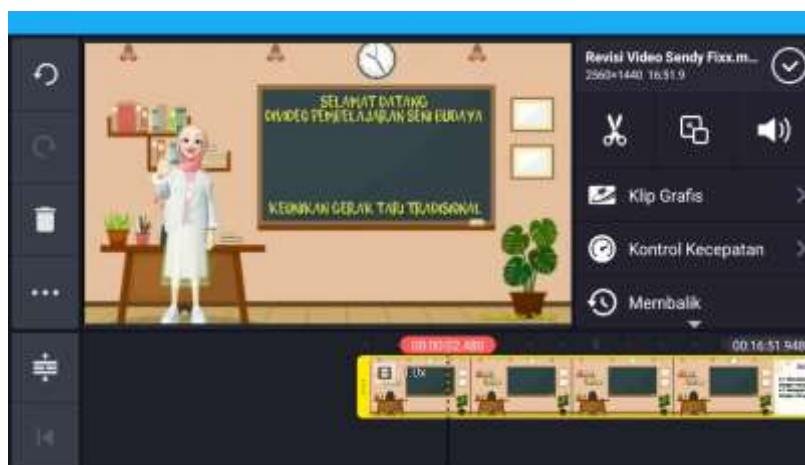
Gambar 9. Memilih dan Memasukkan Audio yang diinginkan

- i) Untuk menyesuaikan lama durasi slide dan audio dengan cara klik slide kemudian geser kesamping kanan.



Gambar 10. Mengatur Waktu Slide

- j) Selanjutnya untuk mengatur tinggi rendahnya suara audio bisa klik icon suara dan untuk memotong audio dan slide background bisa klik icon gunting.



Gambar 11. Mengatur Tinggi Rendahnya Suara Audio

- k) Jika dirasa telah selesai maka dapat mengklik icon ekspor, tunggu selesai mengekspor maka video akan tersimpan digaleri dalam format MP4.



Gambar 12. Mengunduh File

3. Tahap Development (pengembangan)

Tahap pengembangan ini merupakan kelanjutan dari tahap design atau perancangan. Pada tahap ini media video animasi yang sudah didesain akan divalidasi oleh validator media dan validator materi pada video animasi yang akan dikembangkan. Media video animasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi utamanya Kinemaster Pro serta aplikasi pendukung lainnya berupa Adobe Premiere Elements 2022 dan Power Point 2019.

4. Tahap Implementation (penerapan)

Setelah selesai melakukan revisi produk sesuai dengan kritik dan saran dari validator media dan validator materi, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk pada peserta didik kelas VIII MTS Negeri 2 Kaur. Tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui praktikalitas dari media, apakah media yang dihasilkan memiliki kualitas yang layak dan praktis untuk digunakan dilapangan. Sampel dalam penelitian ini melibatkan 32 orang peserta didik untuk menguji produk media video animasi pembelajaran.

Setelah melalui tahap analysis, desain, development, implementation, maka tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluation atau tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan mengevaluasi hal yang berkaitan selama proses pengembangan produk. Evaluasi dilakukan oleh penulis berdasarkan saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi yang terdapat pada lembar penilaian/angket yang telah disediakan. Setelah itu diuji cobakan kepada peserta didik kelas VIII MTS Negeri 2 Kaur untuk memperoleh respon dari pengguna tentang kepraktisan serta komentar dan saran yang diberikan peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Maka dapat dikatakan bahwa evaluasi ini dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi produk.

Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV SDN Kedaleman Iv. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat memahami materi dan sangat baik dalam menggunakan media pembelajaran animasi. Berdasarkan respon peserta didik terhadap video pembelajaran animasi berbasis kinemaster, respon peserta didik terhadap aspek hasil program memperoleh persentase 97,3% dan aspek efektivitas bagi peserta didik dengan persentase 96 %. Rata-rata keseluruhan respon peserta didik yaitu 97%.

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran audio visual memperoleh skor validitas ahli media 80% dan validitas ahli materi sebesar 81%. Media pembelajaran audio visual telah diuji cobakan kepada kelompok kecil sebanyak delapan orang dengan skor kepraktisan 84% dan uji coba lapangan sebanyak lima belas orang dengan skor ketuntasan 87%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual dengan materi hidrosfer dinyatakan valid, sangat praktis, dan sangat baik digunakan dalam pembelajaran IPA di SMP/MTS.

Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. Hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan hasil persentase sebesar 93,25% sangat baik, ahli desain pembelajaran 100% sangat baik, ahli media pembelajaran 89% baik, hasil uji coba perorangan sebesar 94,04% sangat baik, dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 95% sangat baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika layak untuk dikembangkan dan digunakan oleh siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas IV SD. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Sistem Pernafasan Manusia Sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar Dirumah. Berdasarkan penilaian angket ahli media diperoleh persentase 80%, penilaian angket ahli materi 75%, dan hasil uji coba individu 92,5%. Berdasarkan hasil validasi dan tes pencapaian belajar pengembangan media video pembelajaran animasi memperoleh kriteria valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dirumah. Disamping itu, penggunaan media video pembelajaran animasi sistem pernafasan manusia dapat memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran dirumah yakni menjadikan menarik minat belajar peserta didik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Pada penelitian ([Kusnulyaningsih et al., 2022](#)) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. Hasil penelitian tersebut mendapat skor validasi ahli media pada tahap II mendapatkan skor rata-rata 85 dengan persentase 88,54% sedangkan validasi mendapatkan rata-rata dengan skor sebesar 79% dengan persentase 98,75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi termasuk dalam

kategori sangat layak, hasil keseluruhan untuk respon siswa mendapatkan jumlah skor rata-rata 651 dengan persentase sebesar 90,41%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran dikelas VI SD.

Pada penelitian dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Siswa Kelas IV SD Pekanbaru menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan pada pembelajaran 3 memperoleh persentase 93,88% dengan kategori “Sangat Valid”, pada pembelajaran 4 diperoleh persentase 95,41% dengan kategori “Sangat Valid” dan pembelajaran 5 memperoleh persentase 96,18 dengan kategori “Sangat Valid”.

Penelitian (Lailia Arditya, 2020) dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat Cahaya Siswa Kelas IV SD memperoleh validitas media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dengan persentase 86,5 % dengan kategori “Sangat Layak”. Efektivitas media video animasi dilakukan dengan mengetahui hasil post-test dengan persentase di SDN Balung Lor 03 Jember sebesar 84,61% dan di SDN Kepatihan 07 Jember sebesar 80,76%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat diperoleh data bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “Sangat Efektif”.

Kemudian dalam (Ponza et al., 2018) dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar memperoleh hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi Sangat Baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi Sangat Baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi Baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi Sangat Baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93.08% dengan kualifikasi Sangat Baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi Sangat Baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid.

Dalam penelitian (Anggraini et al., 2022) dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Materi Hidrokarbon di SMA 1 Inuman. Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran kimia pada materi hidrokarbon di SMA 1 Inuman. Instrumen data yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menghitung skor persentase penilaian validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil perolehan validasi memenuhi kategori valid dari ahli materi sebesar 91,93%, ahli media sebesar 90,00%, dan ahli bahasa sebesar 90,47%. Media pembelajaran ini juga memenuhi kategori valid dari hasil respon siswa dengan perolehan validasi sebesar 91,59. Berdasarkan hasil perolehan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran kimia pada materi hidrokarbon.

Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi yang valid, praktis, dan efektif. Hasil uji validasi media video animasi yang dilakukan oleh beberapa ahli mendapatkan nilai rata-rata 86,5% yang termasuk kategori sangat valid, uji praktikalitas dikategorikan sangat praktis dengan nilai rata-rata 83,7%, dan hasil skor efektifitas diperoleh skor rata-rata 93,4% dikategorikan sangat efektif. Hasil media video animasi berbasis kinemaster yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Untuk penilaian validasi oleh ahli media, penelitian yang dilakukan oleh ([Defi & Faiza, 2021](#)) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik memperoleh hasil penelitian uji validitas oleh ahli materi yaitu mendapatkan skor persentase 90% dan ahli materi guru memperoleh skor 92%, serta uji validitas oleh ahli media dosen yaitu 100% dan ahli media guru diperoleh skor 91%, uji praktikalitas dari guru mata pelajaran diperoleh persentase 86%. Berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi tersebut media video animasi ini Sangat Layak digunakan pada mata pelajaran Listrik Elektronika.

Kesimpulan

Proses Pengembangan media video animasi pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII MTS Negeri 2 Kaur dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: membuat desain tampilan tiap halaman, menambahkan materi dengan tambahan animasi disetiap halaman, menggunakan backsound agar menarik minat peserta didik dalam belajar. Media yang telah dikembangkan secara keseluruhan dari produk video animasi dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan mudah dipahami walaupun diakses diperangkat android masing-masing peserta didik saat belajar dirumah.

Hasi dari uji validitas oleh ahli materi mendapat skor rata-rata 4,69 berada pada pencapaian “sangat valid”, kemudian dinilai oleh validator media pertama dengan memperoleh skor rata-rata 4,93 dan kedua 4,86 dengan berada pencapaian “sangat valid”. Hasil dari uji praktikalitas mendapat skor rata-rata 4,52 dengan berada pada pencapaian “Sangat Praktis” dengan variabel kreteria mencakup kemudahan, kualitas dan kemanfaatan.

Bibliografi

- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15–22. <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>
- Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi kinemaster pada materi hidrokarbon di SMAN 1 Inuman. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(1), 26–33. <https://doi.org/10.24014/jcei.v1i1.15929>
- Aryani, D. (2019). Penggunaan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Pokok Lagu-Lagu Daerah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(2), 172–180. <https://doi.org/10.17509/jpp.v19i2.19760>
- Ddefiefi, A. N., & Faiza, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(2), 112–118.
- Fatmawati, E. (2021). *Layanan Perpustakaan Sekolah: Panduan Bagi Pemula*. Deepublish.
- Hartini, H., Tryanasari, D., & Maruti, E. S. (2016). Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Seni Budaya. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 5(01). <https://doi.org/10.25273/pe.v5i01.329>
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- 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>
- Prasetyo, O., & Kumalasari, D. (2021). Nilai-Nilai Tradisi Peusijek Sebagai Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal: Indonesia. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(3), 359–365.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, F., Yanti, Y., Simarmata, J., & Chamidah, D. (2020). *Pengantar media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Putra, I. O. H., & Sugianto, H. (2021). Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Video Tutorial Desain Kartun Vektor Secara Daring Pada Siswa Xii Multimedia 1 Smk NEGERI 1 JABON. *Racana: Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 2(1), 20–27.

Satrianingsih, A. R. O. (2022). Penggunaan Video Interaktif untuk Pembelajaran Seni Budaya di SMA. *JOURNAL OF MUSIC EDUCATION AND PERFORMING ARTS*, 2(1), 11–14.

Sefmiwati, S. (2016). Pengembangan pembelajaran seni kriya menggunakan teknik pemodelan berbasis pendekatan saintifik. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 1(1).

Sustiwati, N. L., Suryatini, N. K., & Artati, A. A. A. M. (2018). Pengembangan desain pembelajaran seni tari di sekolah dasar berbasis localgenius knowledge berpendekatan integrated learning. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 128–143.

YULMARNI, Y. (2021). UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA MELALUI METODE DEMONSTRASI PADA TARI SELAMPIT DELAPAN DI SMAN 1 KOTA JAMBI. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 1(2), 207–214. <https://doi.org/10.51878/strategi.v1i2.622>

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

