

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Teks Biografi

Hermansyah Hermansyah *, Rudi Hartono, Frimadhona Syafri, Rahayu Puji Haryanti

Ilmu Pendidikan Bahasa Inggris, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Sekaran, Gunung Pati, Central Java, Indonesia

*Corresponding Author: hermansyah@students.unnes.ac.id

Abstrak. Video Animasi ialah satu dari banyak media yang biasa dan sering digunakan dalam kebutuhan pembelajaran di kelas khususnya pembelajaran bahasa. Penggunaan video animasi ini diklaim dapat membantu mendongkrak hasil belajar peserta didik karena peserta didik dapat merangsang proses pembelajaran dengan cara melihat objek nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi bagi siswa kelas X yang sedang mempelajari buku biografi untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik. Penelitian R&D atau biasa kita kenal dengan penelitian dan pengembangan merupakan teknik penelitian yang diterapkan dalam studi ini. Dokumentasi, angket, dan tes digunakan bersamaan dengan bahan ajar seperti teks biografi yang diberikan kepada peserta didik, sebagai bagian dari teknik pengumpulan data penelitian ini. Harapannya, hasil penelitian ini akan berguna bagi para pengajar, lembaga, dan peneliti lainnya. Berdasarkan temuan validasi dari ke-tiga ahli, maka desain produk materi, media pembelajaran, dan video dinyatakan layak digunakan di kelas X. Hasil uji coba produk kelompok kecil sebesar 96,00%, dan hasil uji coba produk kelompok besar sebesar 96,80% dinilai sangat baik.

Kata kunci: pengembangan; media; pembelajaran; video; animasi.

Abstract. Animated video is one of the media that is biased and widely used in class learning needs, especially language learning. It is claimed that using this animated video can aid boost student learning results since students can stimulate the learning process by gazing at real objects. The purpose of this research is to develop animated video-based learning media for class X students who are studying biographical books to increase students' enthusiasm and interest in learning. Developmental research, or R&D, is the research method used in this research. The data collection technique employed in this research involves the use of documentation, questionnaires, and tests in conjunction with teaching materials such as biographical texts provided to students. The objective is to obtain valuable findings that can benefit teachers, educational institutions, and other researchers. The design of material products, instructional media, and videos is assessed as suitable for use in class X based on the validation findings of the three experts. The results of the small group product trial were 96.00%, and the large group product trial results were 96.80% which were regarded as excellent.

Key words: development; media; teaching; video; animation.

How to Cite: Hermansyah, H., Hartono, R., Syafri, F., & Haryanti, R. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 379-384.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar yang memungkinkan siswa untuk memahami, mengevaluasi, dan menerapkan pengetahuan atau pengalaman yang diperoleh di dalam kelas dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan memiliki peran utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menjaga keberlanjutan sebuah negara. Pendidikan memiliki kemampuan untuk mengubah individu dari yang tidak berpengetahuan menjadi yang berpengetahuan. Pembelajaran bahasa memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan siswa dan merupakan mata pelajaran yang wajib diperkenalkan di Indonesia di semua tingkatan pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Kelas bahasa khususnya bahasa Inggris selalu diujikan dalam ujian nasional.

Tujuan dari mata pelajaran ini adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan benar menggunakan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Larsen-Freeman (2018), bahasa adalah sistem kompleks yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi melalui simbol, suara, dan gerakan. Ia menyatakan bahwa bahasa merupakan fenomena sosial yang erat kaitannya dengan konteks dan budaya. Sehingga, pengajaran yang dilakukan di sekolah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan baik secara lisan maupun tertulis. Pembelajaran bahasa adalah proses yang sangat penting dalam pengembangan individu. Dengan mempelajari bahasa, seseorang dapat meningkatkan pemahaman terhadap karya sastra Indonesia yang ada. Dalam bidang pendidikan, bahasa memiliki peran utama dalam mengembangkan peserta didik, baik dalam hal

kecerdasan, interaksi sosial, maupun kesejahteraan emosional. Bahasa memiliki peran penting dalam mencapai kesuksesan dalam mempelajari berbagai bidang akademik. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa harus dilakukan dengan hati-hati dan tepat agar peserta didik dapat menguasai bahasa dengan baik dan mencapai hasil maksimal dari pembelajaran tersebut. Bahasa memegang peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sebagai media komunikasi untuk berinteraksi dengan orang lain. Selain komunikasi lisan, kemampuan menulis juga harus dikuasai dengan baik karena menulis memiliki peran yang esensial dalam ekspresi dan produktivitas. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa yang memberikan perhatian khusus pada keterampilan menulis sangat penting dalam pengembangan individu. Peserta didik perlu memahami dan menguasai sistem penulisan, struktur bahasa, dan kosakata yang tepat agar dapat menulis dengan baik. Selain itu, pembelajaran menulis juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan inovatif peserta didik, serta membantu mereka menyampaikan ide dan gagasan dengan lebih terstruktur dan jelas.

Menulis merupakan kegiatan yang melibatkan penerimaan pesan atau informasi secara produktif dan kreatif melalui tulisan, yang membutuhkan kecermatan dalam menyampaikan ide dan perasaan. Dalam pembelajaran bahasa, salah satu aspek menulis yang diajarkan adalah penulisan teks biografi. Teks biografi adalah tulisan yang menggambarkan kehidupan seseorang dari lahir hingga meninggal atau saat ini. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan menulis mereka dengan lebih baik dan memperluas wawasan mereka tentang kehidupan orang-orang yang menjadi objek biografi.

Seperti yang disebutkan oleh Emilia (2017), menulis merupakan keterampilan berbahasa yang melibatkan pemahaman konsep dan penggunaan bahasa dengan tepat. Menulis juga dapat diartikan sebagai kegiatan ekspresif yang melibatkan kemampuan lainnya yang strategis. Dalam kaitannya di kelas, seorang guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengembangkan potensi mereka dalam pengetahuan dan keterampilan yang akan berguna di masa depan. Dalam situasi pembelajaran pandemi Covid-19 ini, banyak siswa yang harus mengikuti pembelajaran secara online dan mandiri atau menyelesaikan pendidikan mereka dari jarak jauh. Pembelajaran online membawa sejumlah tantangan, seperti

keterbatasan kuota internet dan fasilitas untuk belajar secara online. Namun, dalam konteks ini, pemerintah memberikan fasilitas sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 14 Tahun 2020 mengenai Petunjuk Teknis Bantuan Kuota Data Internet Tahun 2020. Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Ainun Na'im, menyatakan bahwa peserta didik, mahasiswa, pendidik, dan dosen diberikan bantuan kuota dan akses internet. Bantuan dari Kemendikbud berupa kuota belajar. Selain itu, terdapat kendala lain yang menghambat, yaitu kesulitan peserta didik dalam menerima dan memahami isi materi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kejenuhan peserta didik terhadap pembelajaran online yang belum terbiasa dengan metode ini. Permasalahan ini perlu segera diatasi agar pencapaian akademik siswa dapat berjalan dengan baik.

Pemanfaatan animasi video sebagai media pembelajaran alternatif merupakan pilihan yang tepat. Media ini dapat disesuaikan agar lebih menarik dan dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun online. Metode penelitian yang umum digunakan dalam bidang pendidikan adalah penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan istilah R&D. Dalam metode ini, peneliti mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang telah ada. Dengan cara ini, peneliti dapat mengumpulkan data berharga untuk menciptakan dan memvalidasi produk yang lebih unggul.

Menurut Santrock (2016), tujuan dari penelitian perkembangan adalah sebagai pemahaman yang lebih luas tentang perubahan dan kontinuitas dalam perilaku manusia, serta bagaimana faktor-faktor biologis, psikologis, dan sosial mempengaruhi perkembangan tersebut. Penelitian tersebut juga bertujuan untuk memahami bagaimana manusia belajar, berinteraksi, dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan model materi ajar merupakan penelitian yang dilakukan untuk menciptakan produk atau model terbaru dalam bidang pendidikan. Penelitian ini meliputi tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi terhadap model atau produk yang telah dibuat. Berdasarkan beberapa diskusi yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memperbarui atau memodifikasi produk yang ada guna meningkatkan kualitasnya. Dalam konteks pendidikan, peran media pembelajaran sangat

signifikan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, seperti media pembelajaran berbasis video, pembelajaran kontekstual, dan situasional, dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Benar, istilah "media" merujuk pada lebih dari satu bentuk medium. Medium sendiri dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung dalam proses komunikasi dari pengirim ke penerima. Suharsono & Slamet (2018) menyatakan bahwa media mengacu pada alat-alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan dan informasi dari satu pihak kepada pihak yang lain melalui berbagai bentuk dan teknologi yang tersedia.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa dukungan media berbasis audi-visual sangatlah di butuhkan dalam pengembangan dan membantu aktifitas belajar mengajar di dalam kelas, khususnya pembelajaran bahasa asing yaitu bahasa inggris, media sebagai sarana penyampaian dapat berupa media yang menarik yang seyogyanya dapat membantu dan membuat active learning di dalam kelas

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development* atau penelitian pengembangan. Sugiyono (2019), menjelaskan bahwa metode yang di gunakan dalam penelitian dan pengembangan digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji efektivitasnya. Untuk menciptakan produk tertentu, dilakukan penelitian analisis kebutuhan, sedangkan untuk menguji efektivitas produk, dilakukan penelitian pada masyarakat umum. Dalam penelitian ini, telah berhasil menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang menggunakan Video Animasi sebagai basisnya. Untuk memastikan bahwa media tersebut praktis dan efektif, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Data dikumpulkan dengan menggunakan beberapa metode, termasuk analisis kebutuhan peserta didik, *validation, questionnaire and test*. Metode-metode ini digunakan untuk menilai validitas dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan, serta untuk memastikan bahwa media tersebut memenuhi kebutuhan peserta didik.

Metode untuk memastikan keabsahan produk adalah melalui validasi oleh pakar media, pakar materi, dan validasi desain masing-masing

dengan menerapkan formula sebagai berikut:

$$V_{\text{ahli materi}} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{\text{ahli media}} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{\text{desain}} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

TSe = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Setelah itu, nilai yang sudah divalidasi akan dihitung validasi gabungan dengan menganalisis hasil ke dalam formula berikut:

$$V_{\text{gabungan}} = \frac{V_{\text{ahli materi}} + V_{\text{ahli media}} + V_{\text{ahli desain}}}{3} = \dots\%$$

Dari evaluasi keabsahan yang dilakukan oleh pakar media, materi dan desain, serta hasil penilaian gabungan yang mengungkap tingkat persentasenya, dapat disatukan. Produk tersebut dapat dianggap sebagai praktis apabila presentase nilai jawaban dari seluruh responden untuk setiap pernyataan yang diberikan berada dalam kategori yang praktis dan sangat praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Untuk memulai penelitian, peneliti melakukan observasi, melakukan wawancara dengan guru Bahasa mengumpulkan referensi dari buku-buku, dan mencari sumber daya yang relevan. Kemudian, Peneliti telah membuat pengembangan media pembelajaran yang spesifik untuk siswa SMK dalam pembelajaran materi teks biografi. Temuan-temuan yang ditemukan dalam observasi adalah sebagai berikut:

Menurut guru Bahasa, penting bagi mereka untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran teks biografi agar siswa SMK menjadi lebih antusias terhadap materi tersebut.

Guru Bahasa menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran teks biografi, terutama melalui produk kreatif seperti video animasi. Guru ini meyakini bahwa penggunaan media tersebut dapat merangsang minat siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah.

Guru Bahasa mengamati bahwa media pembelajaran yang kreatif dan menarik dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang

diajarkan oleh guru Bahasa. Hal ini didukung oleh pendapat beberapa ahli yang menyimpulkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian

Validator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase %	Kategori
Ahli Desain	82	88	93,18	Sangat Valid
Ahli Media	66	80	82,5	Valid
Ahli Materi	35	36	97,22	Sangat Valid
Validator Gabungan			90,96	Sangat Valid

Berikut adalah gambaran singkatnya:

- Ketika video animasi diputar dan materi dijelaskan kepada peserta didik, mereka terlihat antusias dan tertarik dengan media pembelajaran tersebut.
- Saat angket dibagikan kepada peserta didik, mereka memperhatikan penjelasan tentang aturan dan cara mengisi angket. Dengan tekun dan fokus, peserta didik mengisi angket dengan teliti dan semangat.

besar, berikut adalah gambaran secara keseluruhan:

- Ketika video animasi diputar dan materi dijelaskan kepada peserta, mereka menunjukkan ketertarikan dan antusiasme. Mereka terlihat memperhatikan dengan seksama dan penasaran dengan isi video animasi yang ditampilkan selama proses pembelajaran.
- Saat peserta didik diminta untuk mengisi angket, mereka sangat memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket. Mereka menunjukkan ketertarikan dalam memahami petunjuk yang diberikan dan berusaha melaksanakannya dengan baik.

Uji Coba Kelompok Besar

Pada tanggal 21 Juni 2021, dilakukan uji coba kelompok besar dengan melibatkan 20 peserta didik dari kelas X SMK PGRI 1 Palembang. Selama proses uji coba kelompok

Tabel 2. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Media Pembelajaran		Presentase	Nilai tes	Kategori
Kelompok Besar	Video animasi	98,20	85,8	Sangat Valid
Kelompok Kecil	Video animasi	98	85,6	Sangat Valid

Penelitian ini adalah sebuah studi pengembangan yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk kelas X di SMK dengan materi teks biografi. Media pembelajaran tersebut akan divalidasi oleh sejumlah ahli, dalam proses ini melibatkan berbagai ahli seperti ahli materi, ahli media, dan ahli desain untuk mendapatkan masukan dan rekomendasi guna perbaikan. Setelah melalui proses validasi oleh ahli media, termasuk memberikan komentar dan saran terkait latar belakang video animasi, produk akhir siap untuk diuji coba pada siswa kelas X di SMK. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran video animasi ini efektif dalam proses pembelajaran dan mampu memotivasi peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, media pembelajaran video animasi ini dinilai "layak" untuk digunakan dalam mata pelajaran Bahasa dengan materi teks biografi bagi siswa kelas X.

SIMPULAN

Dalam penelitian tersebut, dinyatakan bahwa media pembelajaran video animasi cocok dan baik digunakan sebagai alat bantu pembelajaran teks biografi di kelas X SMK. Persentase kelayakan gabungan mencapai angka 90,96%. Percobaan produk dari kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran yang didasarkan pada video animasi cocok untuk digunakan dalam pembelajaran teks biografi di mata pelajaran Bahasa Inggris dengan tingkat kesesuaian mencapai angka 98,00%, sedangkan pada percobaan produk dari kelompok besar mencapai angka 98,20%. Kesimpulannya, semua media video animasi yang telah dikembangkan telah dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik di SMK. Pengembangan media video animasi ini telah mencapai tingkat kesesuaian yang memadai dan dapat menjadi sumber daya yang berharga bagi

pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pengajaran materi teks biografi.

REFERENSI

- Abdul Wahab. (2017). *13 Macam Jenis Animasi dan Contoh Gambar Animasi*. TeknoJurnal.
- Emilia, E. (2017). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Prenada Media Group.
- Handayani, D., & Widiastuti, N. (2018). Penulisan Biografi dalam Buku Nonfiksi. *Jurnal Ilmiah Edukasi*, 6(1), 1–10.
- Larsen-Freeman, D. (2018). *Research on second language development*. In T. K. Bhatia & W. C. Ritchie (Eds.), *The handbook of bilingualism and multilingualism* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Nurkencana, W. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 7(2), 242–247.
- Rahmatullah, A. (2019). Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah. *Journal of Elementary Education*, 3(1), 19–26.
- Santrock, J. W. (2016). *Life-Span Development*. McGraw-Hill Education.
- Sari, A. R., & Afriyanti, D. (2019). *Media pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Setiawan. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik . *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 27–32.
- Somantri, M. (2018). Pembelajaran Audio Visual. *Cerdas Cermat*, 3(1), 1–8.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Suharsono & Slamet. (2018). *Media dan Sistem Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sulistyo, G. H. (2018). Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(2), 31–41.
- Warsito. (2018). *Media pembelajaran*. Deepublish.
- Wijaya, T. (2016). *Apa Itu Animasi? Definisi dan Cara Membuatnya*. Sribulancer.
- Wulandari, E., & Setiawan, A. (2017). Penulisan Buku Biografi Sebagai Inspirasi Teladan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 7(2), 91–100.