

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 2 KADUGEDE

Yuni Nur Pika¹, Hifni Fitriah Nurjanah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: yuninurpika28@gmail.com

Article History

Received: 07-08-2025

Revision: 18-08-2025

Accepted: 18-08-2025

Published: 20-08-2025

Abstract. The lack of the use of technology-based learning media, especially in Social Sciences subjects, causes students to feel bored and easily sleepy because learning feels monotonous. This research aims to develop animated video learning media based on Animaker for IPS subjects at SMP Negeri 2 Kadugede. The development model used is ADDIE, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study involved 20 eighth-grade students conducted in 2 trial cycles, namely a small group of 6 people and a large group of 14 people. Data collection techniques were carried out using validation sheets and feasibility questionnaires by users (students). The results showed that the validity of the media obtained a value of 100% in the "Very Feasible" category from material experts and 91% in the "Very Feasible" category from media experts. Beta test 1 obtained a percentage of 73% in the "Good" category and beta test 2 obtained a percentage of 91% in the "Very Good" category. It can be concluded that the development of Animaker-based animated video learning media is suitable for use in Social Studies learning.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Animaker, IPS, ADDIE

Abstrak. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menyebabkan siswa merasa jenuh dan mudah mengantuk karena pembelajaran terasa monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis animaker pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kadugede. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas VIII sebanyak 20 siswa dilaksanakan dengan 2 siklus uji coba yaitu kelompok kecil berjumlah 6 orang dan kelompok besar berjumlah 14 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi dan angket kelayakan oleh pengguna (siswa). Hasil penelitian menunjukkan validitas media memperoleh nilai 100% kategori "Sangat Layak" dari ahli materi dan 91% kategori "Sangat Layak" dari ahli media. Uji beta 1 memperoleh persentase 73% kategori "Baik" dan uji beta 2 memperoleh persentase 91% kategori "Sangat Baik". Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Animaker, IPS, ADDIE

How to Cite: Pika, Y. N & Nurjanah, H. F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kadugede. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8268-8276. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4039>

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sudah berkembang pesat. Hal itu tentu mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seperti, ekonomi, politik, kebudayaan bahkan pendidikan. Teknologi memberikan banyak perubahan terutama pada aspek pendidikan, salah satunya yaitu mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan teknologi, pendidik dapat dengan mudah menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan. Namun sampai saat ini banyak sekolah masih menerapkan metode pembelajaran tradisional, yang bersifat monoton. Pendekatan ini sering membuat peserta didik penerima informasi pasif tanpa memberikan pilihan yang cukup untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik cepat merasa bosan, tidak termotivasi dalam belajar, terutama ketika mereka menghadapi bahan yang kompleks dan perlu mendapatkan pemahaman yang lebih dalam.

Pembelajaran yang baik tentunya didukung oleh beberapa aspek, salah satunya adalah media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu "*Medius*", yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara atau pengirim pesan'. Media merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pemberi ke penerima, sehingga mampu merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta minat guna mendukung terlaksananya proses pembelajaran (Shomad et al., 2022). Menurut Rizqi & Aghni (2018) media merupakan perantara, baik berupa manusia, materi, maupun peristiwa yang berperan dalam menciptakan kondisi untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media tidak hanya terkait dengan benda tetapi juga dapat berupa kegiatan yang membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan secara fisik oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik serta terbentuk interaksi sosial sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Pratiwi & Meilani, 2018).

Tujuan dari pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan haruslah bersifat menarik agar siswa tidak mudah mengantuk dan tidak cepat merasa bosan ketika kegiatan belajar mengajar di kelas sedang berlangsung. Sekarang ini, media pembelajaran sudah tersedia dengan berbagai bentuk mulai dari media pembelajaran cetak sampai dengan media pembelajaran digital. Media yang digunakan oleh guru sekarang, tidak hanya berupa media tradisional saja seperti zaman dulu. Hal ini, tentu mengharuskan guru untuk terus

berinovasi mengikuti perkembangan zaman yakni dengan melibatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif penunjang terlaksananya proses pembelajaran yang menarik, contohnya dengan menggunakan media video animasi. Media video animasi termasuk ke dalam jenis media pembelajaran audio visual karena di dalamnya terdapat unsur suara dan gambar. Salah satu media pembelajaran animasi yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa adalah dengan menggunakan media *Animaker* (Rahmadhani et al., 2022). *Animaker* merupakan platform berbasis web untuk membuat video animasi dengan gambar bergerak, yang dilengkapi transisi, suara, dan elemen lainnya yang dapat menarik perhatian siswa ketika menggunakan media tersebut (Rozikin et al., 2023). Selain memberikan kemudahan bagi guru, *Animaker* juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, karena *Animaker* ini dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, audio, dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk mendorong siswa berpikir secara mendalam dan melihat jauh ke depan. Pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan pemahaman tentang masyarakat, lingkungan, dan interaksi antar individu. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan menjadi individu yang peka terhadap perubahan sosial, memiliki kemampuan analisis yang baik, serta mampu berkontribusi positif dalam masyarakat. Oleh karena itu, untuk melaksanakan tujuan pembelajaran IPS, salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik seperti video animasi berbasis *Animaker* agar siswa dapat dengan mudah memahami konsep-konsep dasar ilmu sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 2 Kadugede, peneliti mengambil 2 subjek sebagai narasumber yaitu siswa dan guru mata pelajaran. Setelah melakukan wawancara, didapatkan bahwa rata-rata siswa kurang tertarik dengan pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya (1) kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan mudah mengantuk, (2) guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (yang didominasi oleh ceramah) dan *cooperatif learning*, dan (3) kurangnya kesempatan bagi siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis animaker pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Kadugede.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tujuan utama dari penelitian R &D ini adalah untuk mengembangkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Produk dalam penelitian ini Adalah media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk materi dinamika penduduk kelas VIII.

Subjek pada penelitian ini Adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kadugede yang terdiri dari 20 siswa yakni 6 orang siswa untuk uji kelompok kecil dan 14 orang siswa untuk uji kelompok besar. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, wawancara, dan kuesioner (angket). Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi, angket kelayakan media oleh pengguna (siswa) dan dokumentasi. Lembar validasi diajukan kepada 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media dan digunakan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid atau tidak. Kemudian, angket kelayakan media oleh pengguna (siswa) digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran di kelas. Angket kelayakan ini diberikan kepada siswa sebagai subjek dalam penelitian ini.

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu data berupa deskripsi, yang diperoleh dari masukkan tim ahli media dan ahli materi pada saat validasi produk meliputi tanggapan, kritik, dan saran. Sedangkan, data kuantitatif diperoleh dari perhitungan atau perumusan angka yang dikumpulkan melalui lembar validasi dan angket kelayakan media oleh pengguna (siswa). Hasil dari validasi ahli materi, ahli media, dan angket kelayakan media oleh pengguna (siswa) kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$x_i = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

S_{max} = Skor maksimal

$\sum S$ = Jumlah skor

x_i = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Tabel 1. Pedoman skor dan kriteria interpretasi

Skor	Jawaban	Persentase	Kategori
5	Sangat Setuju	80% - 100%	Sangat Layak
4	Setuju	60% - 79%	Layak
3	Ragu-Ragu	40% - 59%	Cukup Layak
2	Tidak Setuju	20% - 39%	Kurang Layak
1	Sangat Tidak Setuju	0% - 19%	Tidak Layak

HASIL

Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Produk media pembelajaran video animasi berbasis Animaker yang dikembangkan selanjutnya akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media sebanyak satu kali. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak digunakan untuk tahap uji coba berikutnya.

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Materi	40
2	Kebahasaan	20
Total Skor		60
Skor Maksimal		60
Persentase Skor		100%
Kategori		Sangat Layak

Tabel 2. menunjukkan hasil validasi ahli materi secara keseluruhan dengan dua aspek penilaian yaitu aspek materi dan kebahasaan. Berdasarkan tabel tersebut hasil validasi ahli materi mendapatkan total skor 60 dari skor maksimal 60 dengan persentase sebesar 100% kategori "Sangat Layak". Hal ini bermakna bahwa materi yang disajikan di dalam media pembelajaran video animasi sudah sesuai dengan kurikulum, modul ajar, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran efektif dan efisien sehingga memudahkan pengguna dalam memahaminya. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis Animaker ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi dinamika penduduk di kelas VIII SMP Negeri 2 Kadugede.

Selanjutnya setelah melalui tahap validasi oleh ahli materi, produk media pembelajaran video animasi berbasis Animaker yang dikembangkan akan dilakukan juga validasi oleh ahli media. Validasi ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak digunakan untuk tahap uji coba berikutnya.

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor
1	Desain Visual	20
2	Kemenarikan	28
3	Presisi	5
4	Relevansi	14
5	Kepraktisan	10
6	Kualitas	14
Total Skor		91
Skor Maksimal		100
Persentase Skor		91%
Kategori		Sangat Layak

Tabel 3. menunjukkan hasil validasi ahli media secara keseluruhan dengan enam aspek penilaian. Berdasarkan tabel tersebut hasil validasi ahli media mendapatkan total skor 91 dari skor maksimal 100 dengan persentase sebesar 91% kategori “Sangat Layak”. Hal ini bermakna bahwa keenam aspek tersebut sudah disajikan dengan baik dan rapih. Namun, walaupun demikian perlu adanya beberapa perbaikan pada produk media pembelajaran sesuai dengan komentar/saran yang diberikan oleh validator ahli media. Adapun hasil revisi produk yaitu tampilan media pembelajaran harus diperbaiki karena pada penulisan teks masih terlihat kurang rapih, jenis dan ukuran huruf sebaiknya diganti, jumlah soal ditambah, serta waktu pengerjaan soal dikurangi. Dengan demikian, hasil penilaian ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Animaker sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi dinamika penduduk di kelas VIII SMP Negeri 2 Kadugede tentunya dengan revisi kecil.

Hasil Angket Kelayakan Media oleh Pengguna (Siswa)

Setelah dilakukannya validasi oleh tim ahli, selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok yang dilaksanakan 2 siklus yaitu uji kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa dan uji kelompok besar yang terdiri dari 14 siswa. Uji coba kelompok ini dilakukan dengan pemberian angket kelayakan media kepada siswa guna mengetahui apakah media pembelajaran video animasi berbasis Animaker ini layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran dari sisi pengguna (siswa).

Tabel 4. Hasil angket kelayakan media oleh pengguna (siswa)

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	
		Uji kelompok Kecil	Uji Kelompok Besar
1	Tampilan	114	313
2	Penyajian Materi	25	67
3	Kejelasan	41	131
4	Manfaat	40	129
Total Skor		220	640
Skor Maksimal		300	700
Persentase Skor		73%	91%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4. diperoleh total skor 220 dari skor maksimal 300 dengan persentase 73% kategori “Baik” dari hasil uji coba kelompok kecil. Kemudian, hasil uji coba kelompok besar diperoleh total skor 640 dari skor maksimal 700 dengan persentase 91% kategori “Sangat Baik”. Keseluruhan siswa memberikan penilaian baik dan sangat baik untuk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran video animasi berbasis Animaker ini layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

DISKUSI

Hasil dari pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berupa produk media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi dinamika penduduk. Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti sebelumnya kepada guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII dan beberapa siswa perwakilan kelas VIII SMP Negeri 2 Kadugede, diketahui bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa merasa jenuh dan cepat bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas khususnya pada materi dinamika penduduk. Dari permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa dapat berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar mengajar.

Produk yang dikembangkan telah melalui *alpha test* (validasi) dan *beta test* (uji coba kelompok). Alpha test dilakukan satu kali yang melibatkan satu orang ahli materi dan satu orang ahli media. Ahli materi memberikan penilaian total skor 60 dari skor maksimal 60

dengan persentase 100% termasuk ke dalam kategori sangat layak. Dari hasil penilaian tersebut produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan. Sementara, ahli media memberikan penilaian total skor 91 dari skor maksimal 100 dengan persentase 91% termasuk ke dalam kategori sangat layak. Hal ini bermakna bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan tentunya dengan revisi sesuai komentar/saran yang diberikan oleh ahli media.

Proses beta test dapat dilakukan ketika produk media pembelajaran telah melalui tahap validasi oleh tim ahli dan dinyatakan layak untuk digunakan. Beta test ini dilakukan dengan 2 siklus yakni uji beta 1 (uji coba kelompok kecil) melibatkan 6 siswa kelas VIII dan uji beta 2 ((uji coba kelompok besar) melibatkan 14 siswa kelas VIII. Pada uji beta 1, keenam siswa memberikan penilaian total skor 220 dengan persentase 73% termasuk ke dalam kategori baik. Sementara, pada uji beta 2 diperoleh total skor 640 dengan persentase 91% yang diberikan oleh 14 siswa termasuk ke dalam kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian tersebut, produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan produk media pembelajaran video animasi berbasis Animaker ini yaitu, materi yang disajikan di dalam produk media pembelajaran hanya berisi satu sub bab saja yakni materi dinamika penduduk. Selain itu, elemen-elemen yang terdapat di dalam produk media pembelajaran video animasi ini menggunakan elemen yang tidak berbayar/gratis sehingga terlihat sederhana, namun walaupun demikian produk media pembelajaran yang dikembangkan sudah terlihat menarik untuk siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran video animasi berbasis Animaker pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Dinamika Penduduk diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Produk media pembelajaran video animasi berbasis Animaker pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Dinamika Penduduk ini dihasilkan melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap meliputi tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (desain), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi), dan tahap *evaluation* (evaluasi).
- Media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari penilaian *alpha test* dan *beta test* (uji coba kelompok). Produk media pembelajaran mendapat penilaian 100% kategori “Sangat Layak” dari ahli materi, 91% kategori “Sangat Layak” dari ahli media. Kemudian, hasil

beta test diperoleh persentase 73% kategori “Baik” dari uji beta 1 dan diperoleh persentase sebesar 91% kategori “Sangat Baik” dari uji beta 2. Secara keseluruhan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi berbasis Animaker layak digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi dinamika penduduk kelas VIII di SMP Negeri 2 Kadugede.

REFERENSI

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Febriyanti, N. (2021). Implementasi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(01), 96. <https://doi.org/10.32332/riayah.v5i01.2306>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Rozikin, M., & Ridwan, M. (2023). *Pengaruh Media Audiovisual Animaker Terhadap Hasil Belajar Melempar Dalam Permainan Bola Besar*. 11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archivehttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Rahmadhani, A. V., & Quro, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2967>
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*, 2(2), 2829–3363.