

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Sekolah Menengah Pertama

Author:

Sahrul¹
Hendra Nelva Saputra²
Razilu Zila³

Afiliation:

Universitas Muhammadiyah Kendari^{1,2,3}

Correspondingemail

sahrulpti@gmail.com

HistoriNaskah:

Submit: 2025-11-08
Accepted: 2025-12-22
Published: 2026-01-02



*ThisisanCreativeCommonsLicenseThisworkislicen
sedunderaCreativeCommonsAttribution-
NonCommercial 4.0 International License*

Abstract:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Animaker pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) materi Sistem Komputer untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama, serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas tiga ahli media, tiga ahli materi, satu guru TIK, serta 15 siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap 1 Towea. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video Animaker memperoleh kategori sangat valid dengan persentase 82,4% berdasarkan penilaian ahli media dan 89,8% berdasarkan penilaian ahli materi. Uji coba kepada siswa menunjukkan respons sangat positif dengan skor rata-rata 4,60 atau setara dengan persentase 92%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi Sistem Komputer yang bersifat abstrak. Selain itu, guru menilai media ini praktis digunakan karena tidak bergantung pada ketersediaan laboratorium komputer. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video Animaker dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran TIK di sekolah, khususnya pada kondisi keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi.

Keywords: ADDIE; Animaker; Pembelajaran; TIK; Video

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode konvensional (Pangestu. D. M. & Wafa. A. A., 2018). Salah satu media yang banyak digunakan adalah video pembelajaran, karena mampu menyajikan informasi secara visual dan audio sehingga meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa (Barokah & Lestari, 2020). Menurut video yang menggabungkan teks, narasi, dan animasi sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pemrosesan informasi dalam memori jangka panjang.

Video pembelajaran juga dapat membantu memperjelas konsep, menumbuhkan perhatian, dan memberikan

pengalaman belajar yang lebih konkret (ASTUTIK, 2021). Temuan ini sejalan dengan teori (Wahidin, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual seperti gambar, grafik, dan video mempermudah siswa dalam memahami informasi yang lebih kompleks. Media tersebut dapat membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, (Metalin et al., 2025) menekankan bahwa media video menyediakan kesempatan belajar yang lebih variatif, sehingga cocok digunakan untuk materi abstrak seperti sistem komputer.

Namun, hasil observasi awal di SMP Negeri Satu Atap 1 Towea menunjukkan bahwa pembelajaran TIK masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Tidak tersedianya laboratorium komputer menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar visual-interaktif. Kondisi ini membuat siswa cepat bosan, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan memahami materi sistem komputer yang bersifat abstrak.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media video efektif meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Ristiana, 2019) ; (Wahyuni et al., 2022). Namun, sebagian besar penelitian menggunakan video konvensional yang tidak menyertakan animasi dinamis. Penelitian (Kasri et al., 2023) juga menunjukkan bahwa fitur animasi pada media digital membantu meningkatkan keterlibatan siswa.

Selain itu, banyak penelitian sebelumnya hanya melakukan validasi melalui ahli media dan ahli materi, namun belum banyak yang melibatkan respon siswa secara langsung untuk menilai daya tarik dan kemudahan penggunaan media. Gap ini menunjukkan perlunya pengembangan video pembelajaran yang tidak hanya inovatif dari sisi visual, tetapi juga dievaluasi secara komprehensif melalui pengalaman pengguna akhir.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Animaker pada materi Sistem Komputer kelas VII. Animaker dipilih karena menyediakan fitur animasi, karakter interaktif, dan visualisasi konsep yang lebih dinamis. Prinsip pengembangannya merujuk pada model ADDIE yang menekankan analisis kebutuhan, desain terstruktur, pengembangan media, implementasi dalam konteks pembelajaran, serta evaluasi untuk memastikan kualitas. (Asmara et al., 2023)

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media video pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap materi Sistem Komputer. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP di era digital.

Studi Literatur

Media Video dalam Pembelajaran

Media video merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan animasi sehingga mendukung pemahaman konsep secara lebih efektif. (Suriyono et al., 2024) mengembangkan video pembelajaran berbasis kearifan lokal menggunakan model 4D dan terbukti efektif untuk materi perangkat keras komputer. Namun, penelitian tersebut belum memanfaatkan teknologi animasi modern yang dapat memberikan visualisasi konsep secara lebih luas dan dinamis.

Kasri, Saharuddin, dan (Kasri et al., 2023) menggunakan aplikasi Canva untuk membuat video pembelajaran TIK. Meskipun penggunaannya mudah, fitur animasi Canva terbatas sehingga kurang optimal untuk menjelaskan konsep abstrak seperti sistem komputer. Selain itu, penelitian (Putri et al., 2023) hanya menilai pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar tanpa mengembangkan produk baru, sehingga tidak

memberikan kontribusi terhadap inovasi media pembelajaran.

Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran TIK

Pembelajaran TIK menuntut tersedianya media yang mampu memvisualisasikan proses kerja komputer yang tidak dapat diadap secara langsung oleh peserta didik. (Rahayu et al., 2023) mengembangkan video berbasis animasi Doratoon pada jenjang sekolah dasar dan terbukti meningkatkan motivasi belajar. Namun, perbedaan jenjang dan konteks materi menyebabkan temuan tersebut belum dapat diterapkan pada pembelajaran TIK di tingkat SMP. Sebagian besar penelitian TIK lebih memfokuskan pada pengembangan media mengenai perangkat keras atau aplikasi tertentu. Penelitian mengenai media pembelajaran yang memadukan animasi profesional, narasi struktural, dan aktivitas interaktif pada materi Sistem Komputer masih terbatas.

Materi Sistem Komputer sebagai Materi Abstrak

Materi Sistem Komputer memiliki karakteristik abstrak, seperti hubungan antara hardware, software, dan brainware, sehingga siswa membutuhkan bantuan visualisasi agar dapat memahami konsep secara konkret. Penelitian terdahulu belum banyak berfokus pada pengembangan media yang secara khusus membahas materi ini. Minimnya media pembelajaran yang mendukung visualisasi menjadi salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi TIK.

Kesenjangan Penelitian (Research Gap)

Berdasarkan kajian literatur, terdapat sejumlah kesenjangan penelitian yang perlu mendapatkan perhatian. Media video pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian terdahulu sebagian besar masih menggunakan visual konvensional dan belum memanfaatkan animasi modern yang mampu memberikan visualisasi konsep secara lebih dinamis (Suriyono et al., 2024); (Kasri et al., 2023) Selain itu, pengembangan media yang secara khusus berfokus pada materi Sistem Komputer masih minim, padahal materi ini bersifat abstrak dan memerlukan dukungan visualisasi yang komprehensif. Dari aspek metodologis, sebagian besar validasi produk hanya melibatkan ahli tanpa mengikutsertakan respon siswa sebagai pengguna utama. Penelitian sebelumnya juga belum mengintegrasikan animasi, narasi, visualisasi konsep, dan kuis interaktif dalam satu media video. Selain itu, penggunaan aplikasi Animaker sebagai platform pengembangan masih jarang ditemukan, meskipun aplikasi ini memiliki keunggulan dalam menyediakan fitur animasi variatif yang dapat membantu memvisualisasikan konsep abstrak secara lebih menarik.

Kebaruan dan Posisi Penelitian

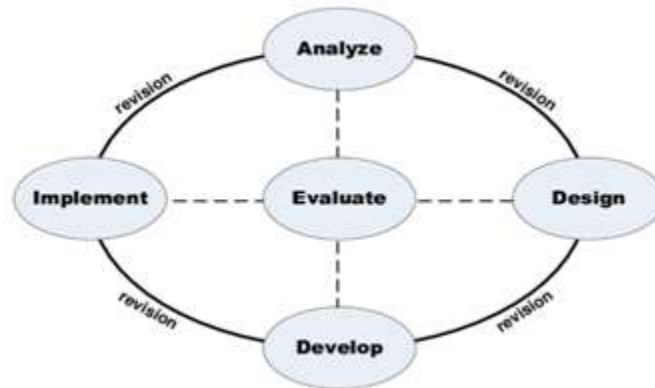
Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Animaker untuk materi Sistem Komputer kelas VII SMP. Animaker dipilih karena menyediakan fitur animasi yang bervariasi, karakter interaktif, dan kemampuan visualisasi konsep yang lebih komprehensif dibandingkan aplikasi pembuat video sederhana.

Penelitian ini juga melibatkan siswa secara langsung dalam proses evaluasi, sehingga memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai efektivitas, daya tarik, dan kemudahan penggunaan media. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan media pembelajaran TIK yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di era digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D). dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE salah satu desain pembelajaran yang berorientasi sistem, yakni sebuah desain yang menghasilkan sistem pembelajaran yang mencakup seluruh komponen pembelajaran. ADDIE merupakan akronim dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate.

(menganalisis, mendesain, mengembangkan, implementasi, dan mengevaluasi (Syahputra, 2020). ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, implement dan Evaluate. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation. Konsep model ADDIE diterapkan pada struktur kegiatan dasar pembelajaran, yaitu pengembangan konsep desain produk pembelajaran. Model ADDIE didasarkan pada pendekatan terorganisir dengan baik dan efektif serta adanya proses interaktif antara peserta didik, pendidik dan lingkungan (Rahayu et al., 2023). Berikut prosedur pengembangan dengan model ADDIE terdapat pada gambar 1.



Gambar 1. Model ADDIE

Model ADDIE digunakan untuk mengembangkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. pengembangan memilih model penelitian ADDIE karena produk yang dikembangkan adalah pengembangan berbasis video, sehingga metode ADDIE cocok untuk proses pengembangan produk.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Pemilihan teknik pengumpulan data harus diselesaikan dengan jenis penelitian dan sumber data yang digunakan agar hasil yang diperoleh valid dan reliabel. Observasi digunakan untuk memperoleh data melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran, wawancara dilakukan untuk menggali informasi secara mendalam dari responden, kuesioner digunakan untuk menyaring tanggapan atau penilaian responden terhadap produk yang dikembangkan, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh data pendukung seperti foto, catatan kegiatan, dan dokumen sekolah. (Sugiyono, 2019). Metode angket digunakan untuk mengetahui kualitas produk dengan menguji validitas produk yang kami kembangkan. Untuk menjaga kualitas instrumen, maka perlu diperoleh opini dari ahli atau dengan kata lain perlu validasi instrumen agar data yang diperoleh memiliki kitingkat keabsahan yang tinggi (Kasri et al., 2023). Data yang akan dianalisis adalah data kuantitatif yang diperoleh dari angket pemilihan validate. Data penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis video mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dianalisis secara deskriptif. Dimana data penilaian ini bersumber dari hasil validasi yang dilakukan oleh 3 orang ahli media, 3 orang ahlimateri, serta tanggapan dari 15 siswa sebagai pengguna media pembelajaran.

Skor yang diperoleh selanjutnya dihitung Untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran, digunakan skala Likert dengan skor 1–5. Nilai rata-rata respons siswa dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Animaker pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) materi Sistem Komputer untuk siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap 1 Towea. Pada tahap desain dan pengembangan, media video dirancang dalam bentuk storyboard yang terdiri dari 13 slide dengan 6 layout storyboard, meliputi layout judul, tujuan pembelajaran, penyampaian materi, contoh materi, ringkasan, dan penutup, dengan tampilan sederhana dan ramah anak. Video pembelajaran ini menggunakan tiga jenis animasi utama, yaitu fade, slide, dan zoom ringan, yang diterapkan secara konsisten pada setiap layout, sehingga media pembelajaran tetap menarik tanpa tampilan yang berlebihan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Prosedur pengembangan media mengikuti lima tahapan utama model ADDIE, yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*, yang hasil dari setiap tahap dijelaskan pada bagian berikutnya.

Analisis

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, observasi, dan dokumentasi. Data tersebut diorganisasikan kedalam kategori, dijabarkan menjadi unit-unit, disintesis, disusun dalam pola tertentu, dipilih hal-hal yang penting, kemudian ditarik kesimpulan agar mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain. Tahap analisis dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru TIK, serta pengumpulan data mengenai kondisi pembelajaran di sekolah. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber utama. Keterbatasan fasilitas laboratorium komputer menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman belajar visual-interaktif, sehingga sebagian siswa kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, terutama pada topik Sistem Komputer. Temuan ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis video yang lebih menarik, mudah dipahami, dan dapat digunakan tanpa bergantung pada fasilitas laboratorium komputer.

Desain

Pada tahap desain, peneliti mulai menyusun rancangan awal media video pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi Animaker. Tahap ini berfokus pada perencanaan tampilan visual, alur penyajian materi, serta unsur audio yang akan mendukung kejelasan isi pembelajaran.

Pertama, peneliti menentukan konsep visual untuk setiap slide dalam video. Hal ini meliputi pemilihan background yang menarik, pemilihan gaya animasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta penempatan elemen gambar pendukung materi. Setiap slide dirancang agar konsisten, tidak terlalu ramai, dan mampu membantu pemahaman siswa terhadap materi.

Selanjutnya, peneliti menyusun struktur isi video, dimulai dari pembuatan bagian opening yang memuat judul materi dan pengantar pembelajaran. Setelah itu, dirancang urutan penyajian materi yang terdiri dari penjelasan tujuan pembelajaran, pemaparan komponen sistem komputer, serta uraian fungsi masing-masing komponen. Peneliti juga mendesain tampilan yang menjelaskan alur kerja sistem komputer, perbedaan antara hardware, software, dan brainware, hingga contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam tahap desain ini, peneliti juga menyiapkan bagian akhir video yang mencakup penyampaian kesimpulan materi, penyusunan soal kuis sebagai bentuk evaluasi ringan, serta kutipan penutup untuk memberikan penguatan motivasi kepada siswa.

Setelah seluruh slide dirancang dengan baik, langkah berikutnya adalah merencanakan penggunaan narasi suara. Peneliti membuat alur penjelasan yang selaras dengan tampilan visual pada video. Suara narator akan direkam mulai dari bagian pembuka hingga penutup, dengan memperhatikan kejernihan suara, intonasi yang sesuai, dan keselarasan dengan materi agar meningkatkan daya tarik serta memudahkan siswa memahami isi

video.

Tahap desain ini menjadi dasar penting sebelum masuk ke proses produksi video. Seluruh rancangan dibuat untuk memastikan media pembelajaran yang dikembangkan terarah, sistematis, dan mampu menjawab tujuan penelitian.

Development

Tahap pembuatan video dimulai dengan pemilihan background yang menarik, huruf, animasi-animasi dan pembagian materi per slide yang akan dibahas pada video. Setelah per slide dibuat background, huruf, animasi dan materi kemudian ditambahkan suara pengisi materi untuk menambah kesan menarik pada video yang dibuat dan tidak membuat siswa terlalu bosan dalam menonton video yang dikembangkan. Berikut tampilan gambar pengembangan media pembelajaran berbasis video.



Gambar 2. Tampilan Video Dengan Judul Sistem Komputer

Tahap Awal Pada gambar terlihat tampilan pembukaan video yang berfungsi sebagai pengantar materi. Bagian ini biasanya memuat judul, identitas pembuat, dan tujuan video sehingga memberikan gambaran umum kepada penonton tentang isi pembelajaran. Tampilan ini penting karena menjadi daya tarik pertama yang memotivasi siswa untuk memperhatikan materi. video merupakan suatu alat yang memanfaatkan

Teknologi dalam melakukan sebuah perekaman, pemindahan, pemindahan, penyimpanan, dan pengkonstruksian urutan gambar-gambar melalui penyajian adegan dalam gerak elektronik. Agnew kellemen menyatakan bahwa video merupakan suatu media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar melalui ilusi dan fantasi yang bergerak (Fakhriyana et al., 2021).

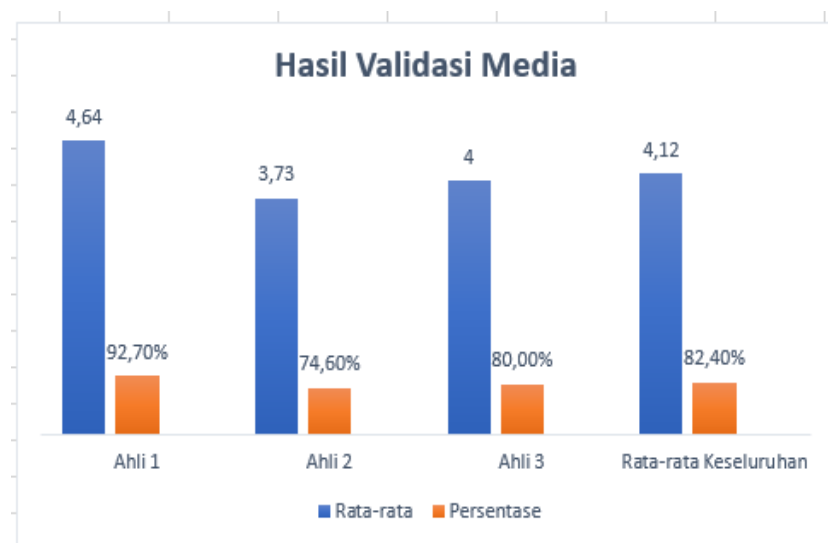
Gambar tampilan berikutnya dalam video yaitu menampilkan proses penyampaian materi inti dengan memanfaatkan kombinasi teks, gambar, dan animasi sederhana. Tahap ini berfungsi untuk menyampaikan konsep utama agar lebih mudah dipahami siswa. Dengan visual yang menarik, siswa dapat lebih fokus dan tidak cepat bosan saat mengikuti pembelajaran. Pada gambar berikutnya terlihat penyajian contoh atau studi kasus yang relevan dengan materi. Bagian ini membantu siswa menghubungkan teori dengan praktek, sehingga mereka lebih mudah memahami penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Contoh visual yang jelas juga memperkuat daya ingat siswa terhadap materi. Tahapan selanjutnya menunjukkan tampilan interaktif, misalnya berupa pertanyaan atau latihan sederhana. Bagian ini dibuat untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai penonton. Dengan adanya sesi interaktif, siswa dapat mengukur pemahaman mereka sendiri sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Gambar terakhir memperlihatkan bagian penutup video yang biasanya berisi rangkuman materi, pesan motivasi, dan ucapan terimakasih. Fungsidaritahapiniadalahmemberikanesimpulansingkat agar siswa lebih mudah mengingat inti pelajaran, sekaligus menumbuhkan kesan positif setelah selesai menonton video.

Setelah proses pembuatan dan penyusunan seluruh elemen pembelajaran berbasis video selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan uji validasi terhadap produk yang telah dikembangkan. Tahap validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. validasi dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi guna menilai kualitas tampilan, ketepatan isi, kejelasan penyajian, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. melalui tahap ini, peneliti ini dapat memperoleh masukan dan saran perbaikan agar agar media yang dihasilkan benar-benar layak, menarik, dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi peserta didik.

Tahap validasi dilakukan oleh dua kelompok, yaitu ahli media dan ahli materi. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai tingkat kelayakan kelayakan produk dari segi tampilan, isi materi dan kemanfaatannya dalam proses pembelajaran. penilain dilakukan menggunakan instrumen lembar validasi dengan skala likert (1-5), dimana skor satu menunjukan kriteria sangat kurang dan skor 5 menunjukan kriteria sangat baik.

Hasil Validasi Ahli media

Validasi dilakukan terhadap kelayakan media dengan tiga validator. Adapun hasil yang diperoleh pada uji ahli media:



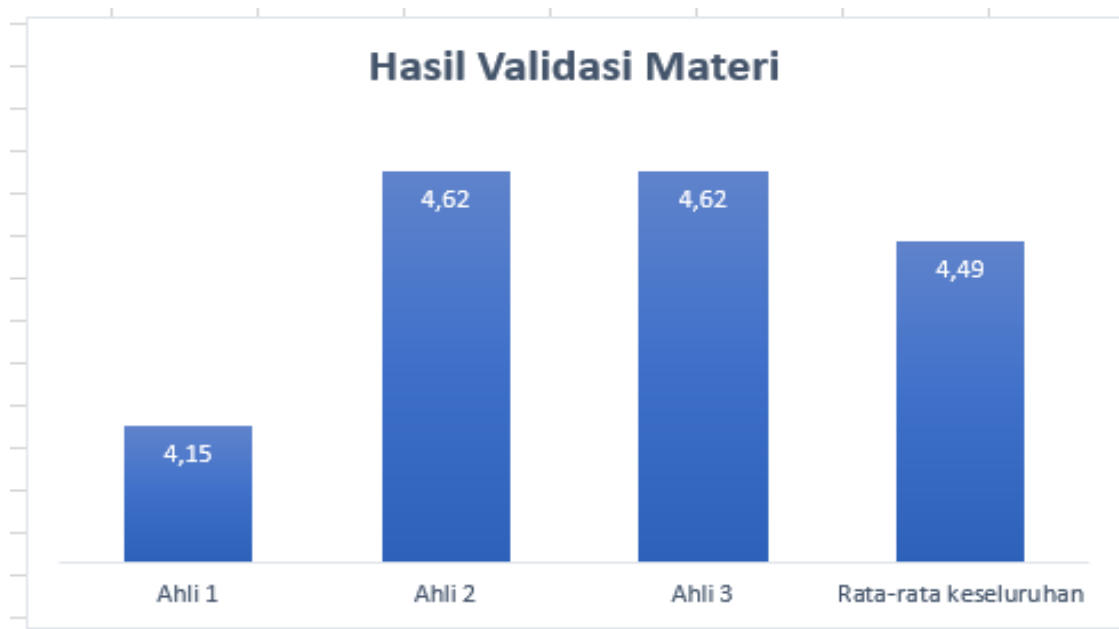
Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 82,4%. Ahli 1 memberi nilai tertinggi (92,7%), menandakan media telah memenuhi hampir seluruh aspek kelayakan, terutama pada tampilan visual dan keterbacaan. Sebaliknya, Ahli 2 memberikan nilai lebih rendah (74,6%), mengindikasikan adanya kekurangan pada konsistensi desain dan kualitas suara. Ahli 3 memberikan skor 80%, memperkuat bahwa media secara umum layak namun masih memerlukan perbaikan minor.

Perbedaan skor antar ahli menunjukkan bahwa meskipun media sudah valid, beberapa aspek teknis seperti audio dan konsistensi tampilan perlu diperbaiki agar kualitasnya semakin optimal dan memenuhi standar seluruh validator.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan terhadap kelayakan materi dengan tiga validator. Adapun hasil yang diperoleh pada uji hasil media sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh penilaian yang sangat tinggi dari ketiga validator. Ahli 1 memberikan skor rata-rata 83%, sedangkan Ahli 2 dan Ahli 3 masing-masing memberikan 92,4%. Rata-rata keseluruhan mencapai 89,8%, yang dikategorikan sangat valid. Temuan ini mengindikasikan bahwa struktur materi, penyajian visual, dan penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi standar kualitas instruksional.

Nilai tinggi yang konsisten pada hampir semua aspek menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kekuatan utama pada kejelasan penyajian informasi, relevan materi, serta kelengkapan elemen pendukung seperti animasi dan suara. Namun, adanya sedikit perbedaan skor antara Ahli 1 dan dua ahli lainnya menandakan adanya beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki, terutama pada aspek motivasi dan kemudahan penggunaan. Hal ini penting diperhatikan agar media tidak hanya valid secara konten, tetapi juga optimal dalam mendukung pengalaman belajar siswa.

Implementasi

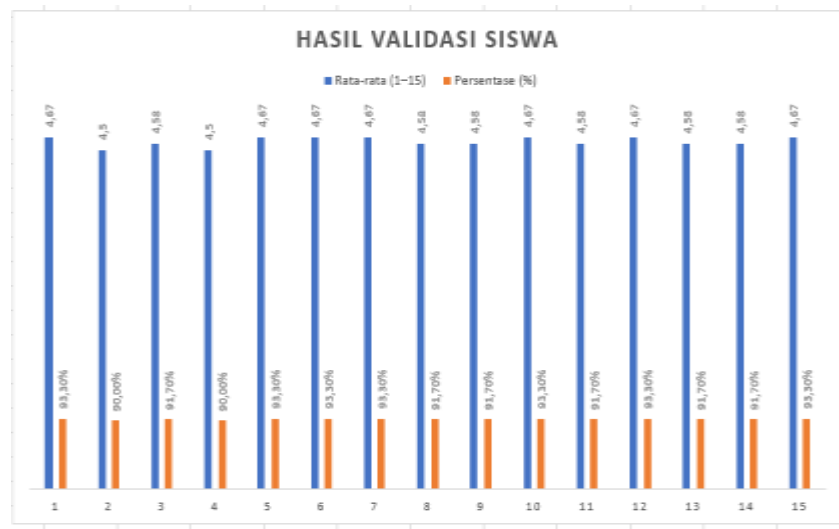
Setelah media dikembangkan divalidasi oleh validator yaitu ahli media, kemudian diuji cobakan kepada guru yang menjadi ahli materi, dan juga peserta didik. Uji coba yang diberikan kepada peserta didik dan guru TIK SMP Negeri Satu Atap Satu Towea. Tujuan pengujian cobaan kepada peserta didik ini adalah untuk memperoleh data dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik atau untuk melihat keefektifan dari media yang dibuat. Sedangkan uji cobaterhadap guru TIK yaitu dengan mengisi angket dari beberapa pertanyaan yang memberikan tanda ceklis sesuai dengan skala penilaian dalam angket tersebut. Adapun uji coba yang dilakukan kepada guru TIK SMP Negeri Satu Atap 1 Towea, yaitu untuk melihat kepraktisan dari media yang dikembangkan oleh peneliti.

Evaluasi

Pada tahap ini yaitu menilai atau mengevaluasi angket yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi dan peserta didik. Setelah semuanya terlaksana, langsung dilakukan uji media oleh para ahli serta melakukan revisi sesuai saran dari tiap validator untuk menyempurnakan media. Selanjutnya, nilai rata-rata tersebut

dikonversi ke dalam bentuk persentase agar dapat menggambarkan tingkat kevalidan media secara lebih representatif.

Hasil Validasi Respon Siswa



Gambar 5. Hasil Penilaian Respon Siswa

Hasil responsiswa menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh rata-rata skor 4,60 dengan persentase 92%, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Konsistensi skor tinggi dari seluruh siswa—berkisar antara 90% hingga 93,3% menggambarkan bahwa media diterima dengan sangat baik dari sisi kemudahan dipahami, tampilan visual, serta relevansi materi.

Meskipun persentase yang diperoleh sangat tinggi dan relative merata, hal ini juga menunjukkan bahwa siswa tidak banyak memberikan penilaian berbeda pada setiap aspek. Kondisi ini dapat menjadi indikator bahwa media sangat efektif, namun juga membuka kemungkinan bahwa beberapa aspek penilaian belum sepenuhnya mendorong siswa untuk membedakan pengalaman belajar secara lebih spesifik. Dengan demikian, walaupun media dinilai sangat valid, pengembang tetap perlu memperhatikan sisi interaktivitas dan variasi penyajian agar respon yang diberikan pada penilaian berikutnya dapat mencerminkan evaluasi yang lebih mendalam dari siswa.

Pembahasan

Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan kategori sangat valid, dengan rata-rata skor berturut-turut 4,12 dan 4,49. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek tampilan, kesesuaian konten, kejelasan informasi, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Validasi ahli media menyatakan bahwa penggunaan elemen visual, animasi, pemilihan warna, teks, dan kualitas audio sudah sesuai dengan prinsip desain media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori (Ristiana, 2019) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu memperjelas penyampaian pesan, menarik perhatian peserta didik, dan mendukung proses kognitif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Kasri, (Kasri et al., 2023) yang juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi berbasis video seperti Canva dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran TIK.

Kepraktisan dan Keefektifan Media

Hasil uji coba kepada guru dan 15 siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis digunakan. Guru menilai video mudah dioperasikan, tidak membutuhkan fasilitas laboratorium khusus, dan dapat mendukung proses mengajar pada sekolah yang memiliki keterbatasan sarana teknologi. Sementara itu, siswa memberikan respons sangat positif dengan persentase rata-rata (88%-97%), menunjukkan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan belajar.

Tingginya respon siswa memperkuat pendapat (Aliyyah et al., 2021) bahwa media video dapat menciptakan pengalaman belajar visual–auditori yang simultan, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video Animaker tidak hanya layak dari sisi teknis, tetapi juga praktis dari sisi penggunaan dan interaksi siswa.

Kesesuaian dengan Model ADDIE

Proses pengembangan media mengikuti langkah sistematis model ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Tahapan Analyze berhasil mengidentifikasi masalah utama: dominasi metode ceramah dan keterbatasan fasilitas laboratorium. Tahap Design dan Develop menghasilkan produk video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Tahap Implement menunjukkan media dapat digunakan secara langsung dalam pembelajaran, sementara tahap Evaluate menghasilkan revisi untuk penyempurnaan.

Penerapan ADDIE terbukti efektif karena model ini fleksibel, terstruktur, dan berfokus pada kualitas produk. Hal ini sejalan dengan pendapat (Syahputra, 2020) dan (Rahayu et al., 2023) bahwa ADDIE merupakan model yang ideal untuk pengembangan media berbasis digital karena melibatkan analisis kebutuhan, validasi ahli, dan evaluasi berkelanjutan.

Dampak Penggunaan Media Video Animaker

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa media video berbasis Animaker yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas dalam pembelajaran TIK materi Sistem Komputer. Penggunaan animasi, narasi audio, visual menarik, dan penyajian materi yang sistematis menjadi faktor utama keberhasilan media dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini memperkuat teori dan temuan penelitian terdahulu serta memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran digital di era modern. Dengan demikian, media ini dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep sistem komputer bagi siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap 1 Towea.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis video Animaker pada materi Sistem Komputer kelas VII dengan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid, dengan skor rata-rata 82,4% dari ahli media dan 89,8% dari ahli materi. Uji coba kepada guru dan siswa juga memperoleh respons sangat positif dengan rata-rata 92%, sehingga media dinyatakan praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Video Animaker mampu menyajikan materi secara menarik, jelas, dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak seperti hardware, software, dan brainware. Media ini juga menjadi solusi pembelajaran yang relevan bagi sekolah dengan keterbatasan fasilitas laboratorium komputer. Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan direkomendasikan untuk mendukung pembelajaran TIK, serta berpotensi dikembangkan untuk materi lain.

Referensi

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febiantina, S. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar ipa melalui penggunaan media video pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–70. <https://ojs.unida.ac.id/JSJ/article/view/4034/2813>
- Asmara, D. N., Agustina, T., & Apreasta, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Muatan Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8156–8166. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3686>
- ASTUTIK, S. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dan Power Point Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Guruh. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 4(2), 80–86. <https://doi.org/10.20961/seeds.v4i2.56735>
- Barokah, A., & Lestari, N. A. (2020). *Pengaruh Media Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon*.
- Fakhriyana, D., Agama, I., & Negeri, I. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa Pendahuluan Merebaknya virus Covid-19 di Indonesia menyebabkan pembelajaran yang*. 19–30.
- Kasri, M. A., Sahiruddin, S., & Arbin, L. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Video. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 4(2), 85–94. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v4i2.4468>
- Metalin, A., Puspita, I., Istianah, F., Roro, R., Setyowati, N., Bentri, A., Surabaya, U. N., Surabaya, U. N., Padang, U. N., & Info, A. (2025). *Pengaruh Media Komik Digital Melalui*. 13(11), 2903–2912.
- Pangestu. D. M., & Wafa. A. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71–79.
- Putri, R., Zakir, S., Aprison, W., & Efriyanti, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Tik Di SMK N 1 Dua Koto Kabupaten Pasaman. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(5), 23–27. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i5.19075>
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi doratoon pada pembelajaran di kelas v sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(02), 295–306. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10525%0Ahttps://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/download/10525/4736>
- Ristiana, E. (2019). *Indonesian Journal of Primary Education Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar*. 3(2), 16–27.
- Suriyono, M. F. S., Bahri, S., & Fatimah, A. E. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pada Pelajaran TIK di Kelas VII Sekolah MTs Ar-Rahman Wampu. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(3), 807–814. <https://doi.org/10.31539/intecom.v7i3.10174>
- Syahputra, M. C. (2020). *Manuskrip diterima: [5 Agustus 2020]. Manuskrip disetujui: [20 Agustus 2020]*. 07(2), 104–113.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.
-

Wahyuni, J. S., Haryadi, & Nuryatin, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi Abstrak The Effectiveness of Using Video-Based Learning Media through the Rumah Belajar Websites on Explanatory Text Materials Abstract A . *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing Vol*, 5(1), 22–32.