

Perancangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Informatika Menggunakan *Animaker* di Kelas VII SMPN 2 Sungai Pua

Fahrozianto¹, Supriadi², Supratman Zakir³, Liza Efriyanti⁴

¹²³⁴Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

e-mail: fahrozianto08@gmail.com¹, supriadi@uinbukittinggi.ac.id²,
supratman@iainbukittinggi.ac.id³, lizaefriyanti@iainbukittinggi.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran pada pembelajaran informatika. ketika pembelajaran berlangsung media yang digunakan hanya media *powerpoint* yang tidak dapat menjelaskan konsep abstrak pada materi pembelajaran secara terperinci dan siswa lebih terfokus pada teks yang ada di slide *powerpoint* dari pada mendengarkan penjelasan guru. Guru harus beradaptasi dan berinovasi untuk mengatasi masalah ini dan memastikan bahwa pelajaran yang mereka ajarkan dikomunikasikan secara efektif. Tujuan dari proyek ini adalah menggunakan *Animaker* untuk membuat produk video animasi yang akan memotivasi anak-anak untuk belajar. Jenis penelitian ini adalah *Research and Developmant* (R&D) dengan menerapkan model penelitian 4D yaitu *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Pada media yang dihasilkan dilakukan penyebaran angket untuk uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Guru dan siswa dapat menggunakan video animasi yang merupakan video pembelajaran informatika melalui alamat tautan. Hasil uji validitas dari tiga validator menunjukkan nilai 0,83 dalam kategori valid, hasil uji praktikalitas dari delapan orang praktisi menunjukkan nilai 0,90 dengan kategori sangat tinggi, dan hasil uji efektivitas dari dua puluh empat siswa menunjukkan nilai 0,94 dalam kategori efektivitas tinggi.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi, *Animaker*

Abstract

This research is motivated by the limitations of learning media in informatics learning. When learning takes place, the only media used is PowerPoint which cannot explain abstract concepts in the learning material in detail and students focus more on the text on the PowerPoint slides rather than listening to the teacher's explanation. Teachers must adapt and innovate to overcome these problems and ensure that the lessons taught are communicated effectively. The goal of this project is to use Animaker to create animated video products that will motivate children to learn. The type of research used is Research and Development (R&D) by applying the 4D research model, namely Define, Design, Develop and Disseminate. Questionnaires were distributed to the resulting media to test validity, practicality test and effectiveness test. Teachers and students can use animated videos which are informatics learning videos via the link address. The validity test results from three validators showed a value of 0.83 in the valid category, the practicality test results from eight practitioners showed a value of 0.90 in the very high category, and the effectiveness test results from twenty-four students showed a value of 0.94 in the high effectiveness category.

Keywords: Learning Media, Animation Video, Animaker

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung kegiatan belajar yang menjelaskan makna kandungan yang ingin diberikan agar pembelajaran lebih tercapai. Media pembelajaran merupakan media informasi yang diharapkan mampu memahami materi secara interaktif dan menarik serta dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap informasi dalam kegiatan pembelajaran (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran, serta membantu konsentrasi siswa

dalam belajar. Selain itu, komponen sumber belajar juga berperan penting dalam merangsang minat siswa untuk lebih aktif belajar (Ekayani, 2017).

Permendiknas No. 16 Tahun 2007 menyebutkan bahwa guru sebagai salah satu yang berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran, dituntut dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran (Mukaromah, 2020). Pembelajaran dikatakan berhasil apabila Keinginan yang kuat untuk belajar dan rasa harga diri yang kuat pada siswa. Hasilnya, upaya pendidik berdampak pada seberapa baik siswa belajar dalam menciptakan kegiatan belajar bagi siswa.

Perkembangan media pembelajaran di zaman saat ini tidak hanya dari media cetak saja namun dapat diperoleh dari media digital berupa audio, video, dll. Bahkan video animasi pada saat ini tidak hanya dapat ditonton saja namun dapat dibuat sendiri dengan menggunakan alat digital dan bantuan aplikasi yang ada di dalamnya. Video animasi merupakan rangkaian pergerakan antar frame yang berbeda, disusun dalam durasi waktu tertentu untuk menciptakan ilusi gerak. Biasanya, animasi ini dilengkapi dengan suara seperti percakapan, dialog, atau efek suara lainnya yang mendukung visualnya (Bulu et al., 2022).

Media animasi pembelajaran adalah media yang tersusun dari gambar-gambar yang telah dimodifikasi untuk menciptakan gerakan serta dilengkapi dengan audio, sehingga terlihat lebih hidup dan mampu menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Prasetyo & Baehaqie, 2017). Dalam proses pembelajaran, agar minat siswa untuk semangat dan antusias dalam menerima materi pembelajaran tentu membutuhkan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap peningkatan tujuan pembelajaran bagi siswa. Salah satunya adalah penggunaan konten video animasi. Pernyataan ini sejalan dengan hasil penelitian Liza Yunita yang mengungkapkan bahwa "Penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas dan pencapaian belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran tradisional." (Liza Yunita, PaSamsul Kamal, 2017) Selanjutnya hasil penelitian dari Rudi Hartono juga menyatakan bahwa "Peningkatan hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan sumber belajar video animasi (Hartono, 2019).

Dari observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 17 Januari 2024, diperoleh informasi mengenai pelaksanaan proses pembelajaran Informatika di kelas VII, Peneliti menemukan permasalahan ketika pembelajaran berlangsung media yang digunakan hanya media powerpoint yang tidak dapat menjelaskan konsep abstrak pada materi pembelajaran secara terperinci karena pada tampilan slide powerpoint hanya menampilkan poin-poin materi pembelajaran saja dan siswa lebih cenderung fokus pada teks di slide PowerPoint daripada mendengarkan penjelasan dari guru. Kondisi ini berpotensi menghambat pemahaman mereka. karena slide powerpoint hanya membaca teks tanpa benar-benar memahami prosesnya. Untuk memahami konsep dan prosesnya dengan lebih baik, media video animasi menjadi pilihan yang lebih tepat karena dapat mendukung pemahaman siswa terhadap konsep dan proses yang abstrak melalui visualisasi yang menarik dan interaktif.

Penyampaian materi pembelajaran tidak hanya menggunakan media powerpoint tapi juga menggunakan buku Kurikulum Merdeka dengan jumlah yang masih terbatas yang membuat siswa kesulitan memahami materi dengan maksimal. Peneliti mendapatkan informasi dari ibu Dra.Velly Yoviva selaku Wali kelas bahwa siswa di kelas VII berjumlah 28 orang sedangkan buku Informatika yang tersedia hanya 5. Informasi dari Wali kelas tersebut diperkuat oleh ibu Wisnadewita selaku Pegawai TU bahwa jumlah buku Informatika yang sesuai Kurikulum Merdeka masih dalam jumlah yang terbatas, hal ini karena Kurikulum Merdeka baru diterapkan. Solusi yang diambil guru mata pelajaran Informatika yaitu dengan menggunakan buku secara bergantian untuk mengantisipasi jumlah buku yang terbatas .

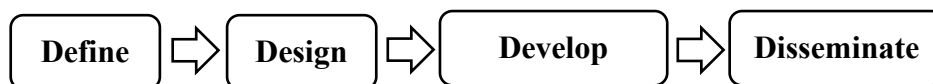
Menurut peneliti keterbatasan media pembelajaran dan jumlah buku Informatika di atas dapat diantisipasi dengan penggunaan media dalam bentuk video animasi agar seluruh siswa mendapatkan pemahaman yang sama mengenai materi yang disampaikan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi yang dirancang menggunakan *Animaker* dalam pembuatan materi pembelajaran Informatika merupakan alternatif yang diprediksi dapat menyelesaikan persoalan keterbatasan media pembelajaran dan jumlah buku cetak di SMPN 2 Sungai Pua, dengan

menggunakan media ini diharapkan pemahaman yang sama pada seluruh siswa tentang materi yang diajarkan.

Dengan mempertimbangkan penjelasan di atas, peneliti berminat untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Perancangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Informatika Menggunakan *Animaker* di kelas VII SMPN 2 Sungai Pua”.

METODE

Model penelitian dalam perancangan media pembelajaran dengan menggunakan Animaker untuk mata pelajaran informatika mengacu pada model *Research and Development* (R&D) 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Peneliti memilih model ini karena tahapan-tahapan dalam model 4D sejalan dengan tujuan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran. Model ini mudah diimplementasikan dan tidak memakan waktu lama, tetapi sangat efektif. Model ini membantu perancangan untuk menjalankan proses perancangan secara terstruktur dan terorganisir. Ini memastikan bahwa semua aspek penting dalam perancangan media pembelajaran diperhatikan dengan baik. Model 4D mencakup empat tahap utama, yaitu tahap Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Develop), serta Penyebaran atau Uji Coba (Disseminate). Ilustrasi mengenai model pengembangan 4D dapat dilihat pada gambar berikut. (Okra & Novera, 2019)



Gambar: Pengembangan model 4D menurut Thiagarajan

1. *Define* (Pendefinisian)

Definisi atau tahap pendefinisian adalah langkah awal dalam metode penelitian ini, di mana dilakukan penjelasan mengenai produk yang akan dibuat beserta spesifikasinya yang akan dikembangkan.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap kedua adalah desain atau perancangan, yang mencakup kegiatan untuk merancang produk yang akan dikembangkan.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap berikutnya adalah Develop atau pengembangan. Tahap ini mencakup proses perancangan produk yang akan dikembangkan serta pengujian produk, yang mencakup aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

4. *Disseminate* (Penyebaran atau uji coba)

Tahap terakhir adalah Disseminate, yang mencakup kegiatan penyebaran produk yang sudah melalui pengujian agar dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Uji Produk

1. Uji Validitas

Uji validitas ini bertujuan untuk mengukur tingkat akurasi produk yang dihasilkan, dengan merujuk pada rumus Aiken's V sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(c - 1)]$$

Keterangan :

s = r-1o

1o = skor peringkat terendah

c = skor peringkat tertinggi

r = skor yang diberikan oleh penilai

n = jumlah nilai

Setelah hasil perhitungan Aiken's V, dilakukan pengelompokan kriteria kelayakan masih dapat dilihat pada tabel 1.

Table 1. Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Presentase	Kriteria
0,6<	Tidak Valid
>=0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas

Setelah produk divalidasi dan dinyatakan valid, tahap berikutnya adalah uji praktikalitas. Dalam penelitian pengembangan, suatu model dikatakan praktis jika menurut para ahli dan praktisi model tersebut secara teoritis dapat diaplikasikan di lapangan dan memiliki tingkat keberhasilan pelaksanaan yang tinggi. Dari hasil uji praktikalitas dianalisis menggunakan moment kappa, sebagai berikut:

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Keterangan

K : Tingkat kepraktisan produk.

p : Proporsi yang terealisasi dihitung dengan membagi jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

pe : Proporsi yang tidak terelisasi, dihitung dengan mengurangi jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Skor hasil analisis terhadap kepraktisan oleh guru dan siswa dikelompokkan dalam katagori yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Katagori
0,81-1,00	Sangat tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,01-0,20	Sangat rendah
≤0,00	Tidak praktis

3. Uji Efektivitas

Uji efektivitas adalah tahap final dalam proses pengujian produk. Tahap ini menggambarkan sejauh mana produk berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, serta dapat berfungsi sebagai indikator untuk menilai apakah produk yang dihasilkan memenuhi ekspektasi. Uji efektivitas dilakukan dengan mangacu pada rumus statistik Richard R. Hake, sebagai berikut:

$$<g> = \frac{(\% < Sf >) - \% < Si >}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan :

<g> :G-Score

<Sf> :Score akhir

<Si> :Score awal

Kriteria untuk masing-masing indikator dalam lembar uji adalah sebagai berikut:

“High-g” efektivitas tinggi (<g>)>0.7;

“Medium-g” efektivitas sedang 0.7>(<g>)>0.3;

“Low-g” efektivitas rendah (<g>)>0.3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media video animasi untuk pelajaran informatika berbasis *Animaker*. Media ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagrajan. Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan Perancangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Informatika Menggunakan *Animaker* di kelas VII SMPN 2 Sungai Pua.

A. Define (Pendefinisian)

1. Studi Lapangan

Selama tahap studi lapangan ini, peneliti melakukan survei langsung ke lapangan atau sekolah agar memperoleh informasi mengenai jenis bahan ajar yang sebaiknya dikembangkan dan digunakan di lembaga pendidikan terkait. Data dikumpulkan oleh peneliti melalui wawancara dan observasi.

Dari hasil pengamatan dan wawancara, peneliti mengindikasikan bahwa masih ada beberapa kendala dalam proses belajar mengajar. Di antara masalah ini adalah kurangnya sumber daya berbasis video yang dapat menjelaskan konsep abstrak yang ditemukan dalam materi pembelajaran secara menyeluruh, karena powerpoint adalah satu-satunya sumber daya yang digunakan saat ini dan tidak dapat melakukannya karena pada tampilan *slide powerpoint* hanya menampilkan poin-poin materi pembelajaran saja dan siswa lebih terfokus pada teks yang ada di *slide powerpoint* dari pada mendengarkan penjelasan guru. Permasalahan lainnya ialah penyampaian materi menggunakan buku cetak Kurikulum Merdeka kurang efektif karena keterbatasan jumlah buku yang tersedia.

2. Studi Literatur

Peneliti meninjau buku-buku, mencari jurnal-jurnal yang relevan, dan menelusuri internet untuk mencari sumber-sumber selama fase studi literatur ini. Dibutuhkan teori dan konsep yang relevan yang berkaitan dengan storyboard, media pembelajaran, dan topik-topik terkait pengembangan lainnya media pembelajaran berbasis video animasi.

B. Design (Perancangan)

Pada titik ini, peneliti telah mengumpulkan konten subjek dan materi lain yang diperlukan untuk merancang penelitian video animasi. Rancangan produk harus sesuai dengan modul ajar Informatika Kurikulum Merdeka.

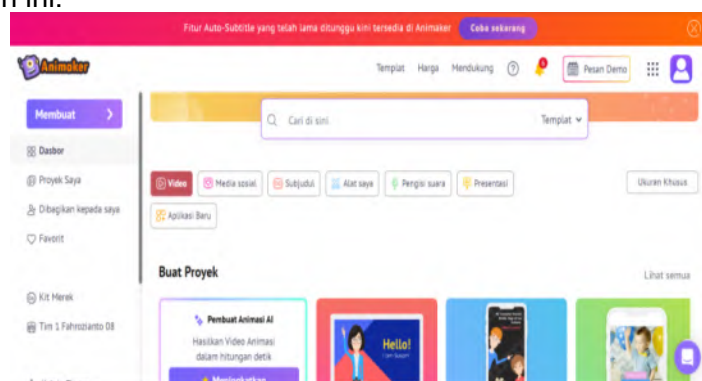
1. Penyusunan materi pembelajaran

Dalam penyusunan materi pada video animasi menggunakan *Animaker* sesuai dengan sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka pada materi algoritma pemrograman, dampak sosial teknologi dan praktik lintas bidang.

2. Pemilihan media

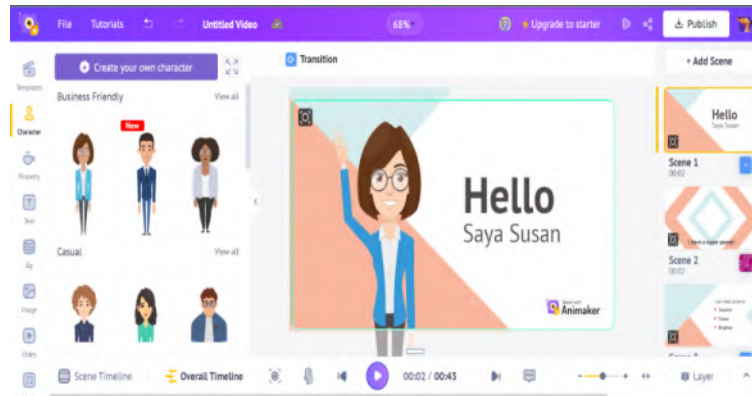
Dalam pemilihan media, peneliti menggunakan *Animaker* dengan pembelajaran Informatika. Video animasi menggunakan *Animaker* ini mudah dalam pembuatannya sehingga mempermudah guru dalam menggunakannya. Adapun langkah-langkah penggunaan media *Animaker* sebagai berikut:

- Buka dengan memasukkan *Animaker.com* ke dalam bilah pencarian, gunakan Google atau Chrome.
- Setelah login atau membuat akun *Animaker* kemudian ditampilkan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. Tampilan Awal Animaker

- c. Setelah itu gunakan fitur-fitur yang ada, lakukan design menggunakan fitur template yang sudah tersedia serta character, teks, unggahan galeri, penambahan musik atau audio dan lain sebagainya, jika ingin merancang sendiri untuk mengedit atau menghasilkan video yang menarik, navigasikan ke halaman "proyek saya".
- d.



Gambar 2. Contoh Template Dalam Animaker

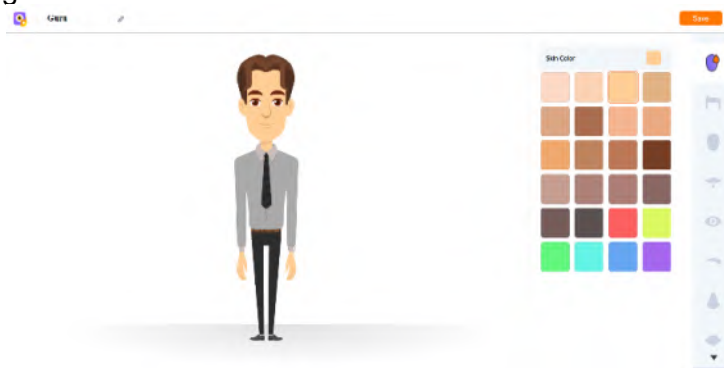
- e. Langkah terakhir setelah semua *scene* sudah didesain semenarik mungkin, video animasi bisa di *download* ataupun di *publish* ke *youtube* dengan meng klik bagian *publish* di bagian kanan atas.

C. Develop (Pengembangan)

Video animasi pembelajaran ini dibuat khusus agar guru Informatika kelas VII dapat menggunakan sebagai salah satu alat dalam proses pembelajaran dan siswa dapat memanfaatkan film animasi ini sebagai sumber belajar mandiri di rumah. Media pembelajaran ini disusun dengan tujuan memfasilitasi serta meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika. Film animasi edukasi ini diakhiri dengan tautan yang dapat diakses melalui telepon pintar. Untuk menarik perhatian siswa, materi pembelajaran ini disajikan dengan teks, audio, grafik bergerak, dan berbagai kombinasi warna.

1. Pembuatan karakter guru

Animaker digunakan untuk membuat karakter guru dalam video ini. Kita dapat membuat persona yang sesuai kebutuhan.



Gambar 3 Tampilan Karakter Guru

Gambar 3 menunjukkan karakter yang telah terbentuk dalam diri guru *Animaker*.

2. Pengisian suara

Pengisi suara dapat diproduksi dari rekaman langsung, berkas yang diimpor, atau teks yang diubah menjadi ucapan menggunakan *Animaker Voice*.

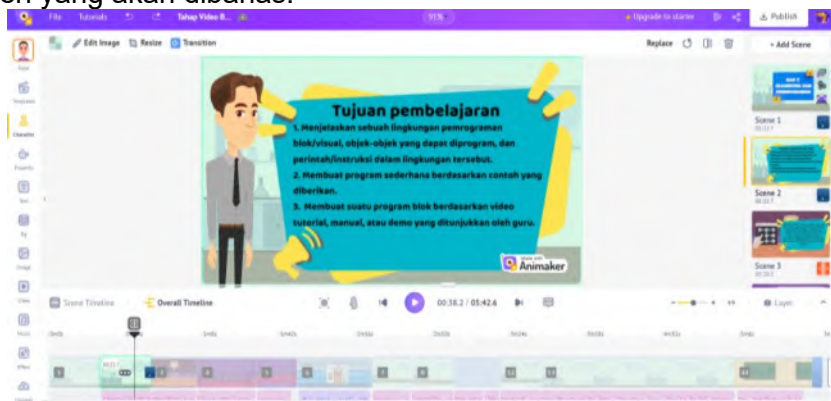
3. Tampilan video animasi

Tampilan Video



Gambar 4. Tampilan Awal

Gambar 4. di atas menampilkan halaman awal yang menunjukkan BAB dan materi yang akan dibahas.



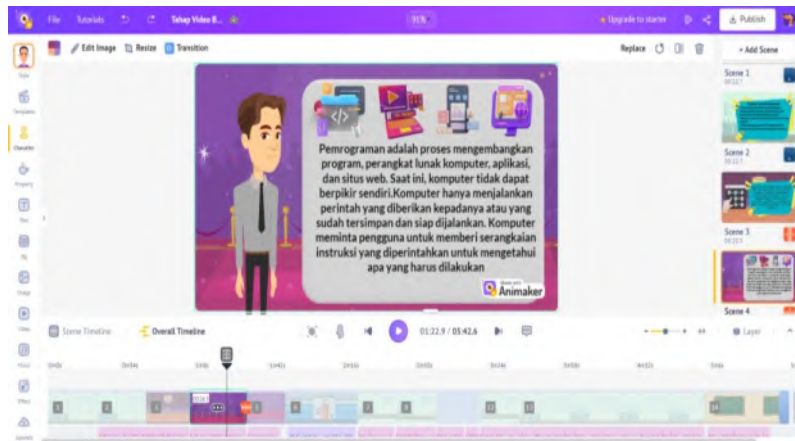
Gambar 5. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Gambar 5 di atas menampilkan tujuan pembelajaran yang akan dibahas.



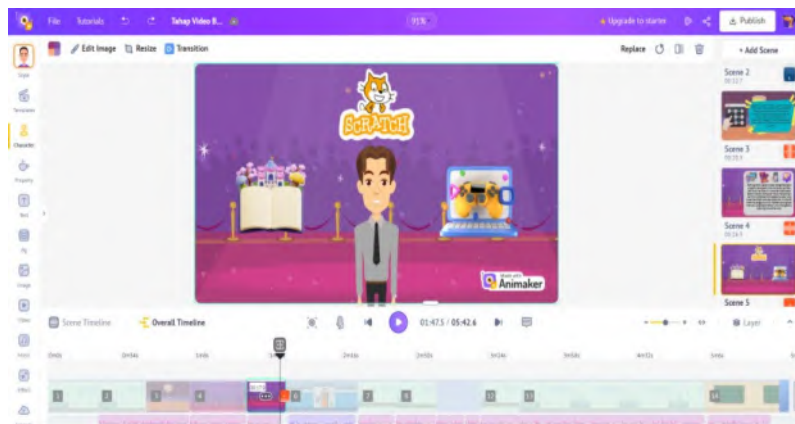
Gambar 6. Tampilan Penjelasan Algoritma

Gambar 4.6 di atas merupakan materi pembelajaran tentang penjelasan Algoritma.



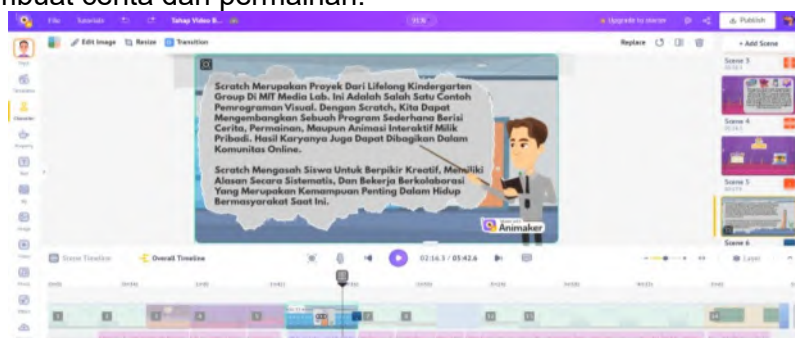
Gambar 7. Tampilan Penjelasan Pemrograman

Gambar 7. di atas merupakan materi pembelajaran tentang penjelasan Pemrograman.



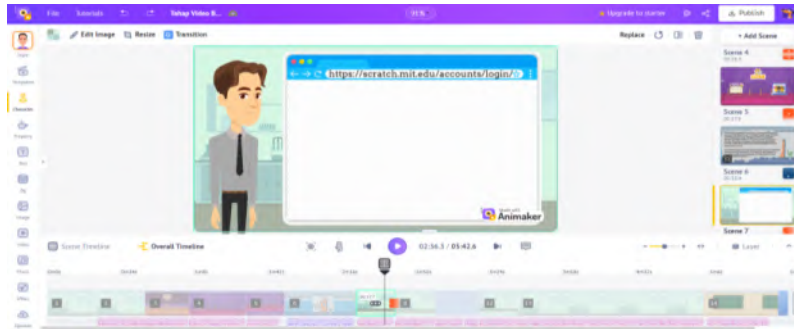
Gambar 8. Tampilan Penggunaan Scratch

Gambar 8. di atas merupakan penjelasan penggunaan *Scratch* yang dapat membuat cerita dan permainan.



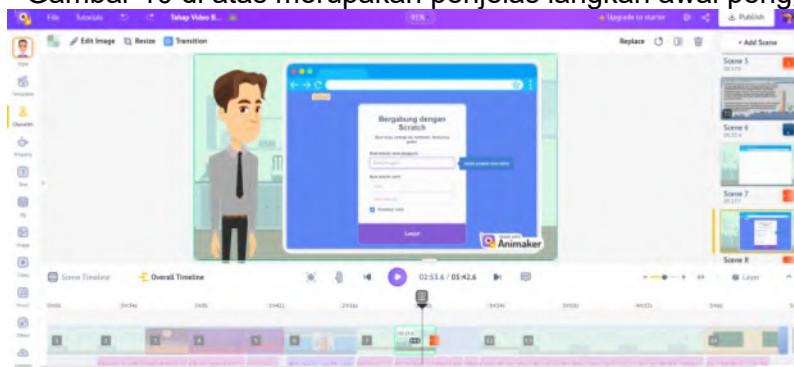
Gambar 9. Tampilan Penjelasan Scratch

Gambar 9 di atas merupakan penjelasan tentang *Scratch* merupakan salah satu contoh Pemrograman Visual.



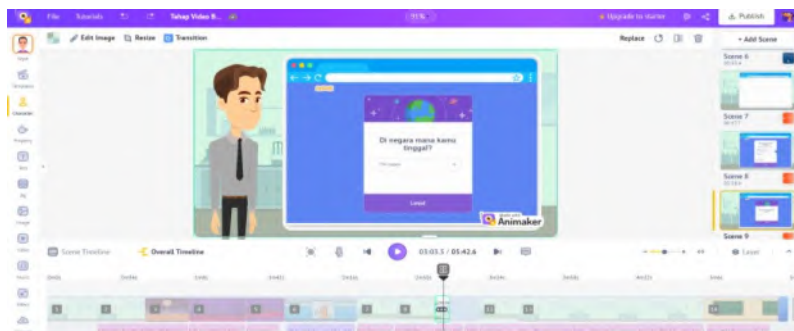
Gambar 10. Tampilan Langkah Penggunaan Scratch

Gambar 10 di atas merupakan penjelasan langkah awal penggunaan *Scratch*.



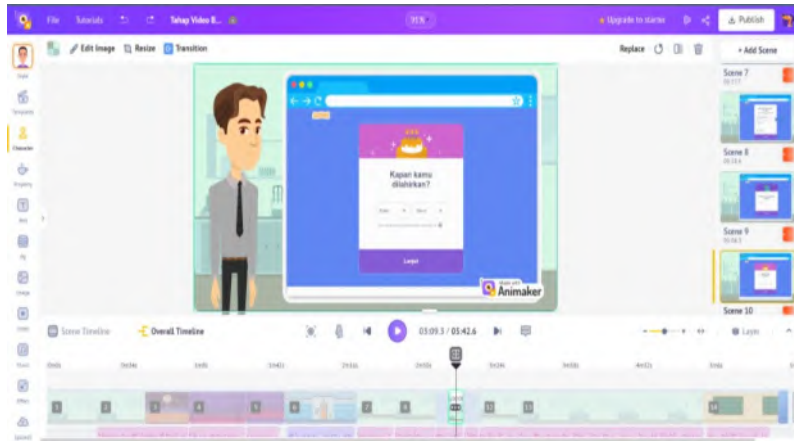
Gambar 11 Tampilan Langkah Pembuatan Akun Scratch

Gambar 11 di atas merupakan penjelasan langkah membuat nama dan sandi untuk bergabung dengan *Scratch*.



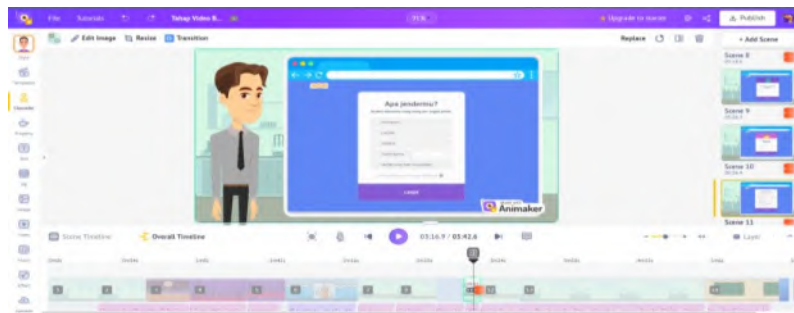
Gambar 12. Tampilan Langkah Pembuatan Akun Scratch

Gambar 12 di atas merupakan penjelasan langkah pemilihan Negara tempat tinggal.



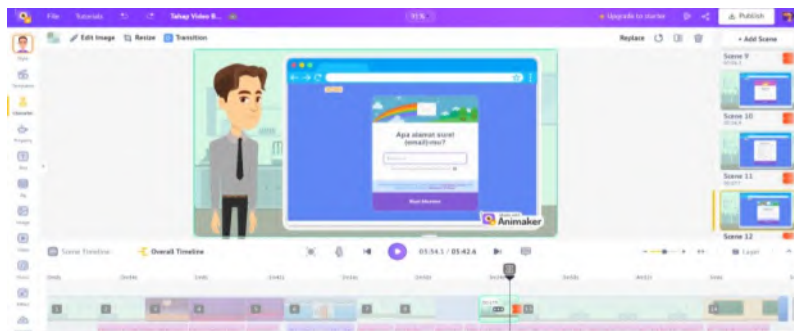
Gambar 13. Tampilan Langkah Pembuatan Akun Scratch

Gambar 13 di atas merupakan penjelasan langkah pengisian data bulan dan tahun lahir.



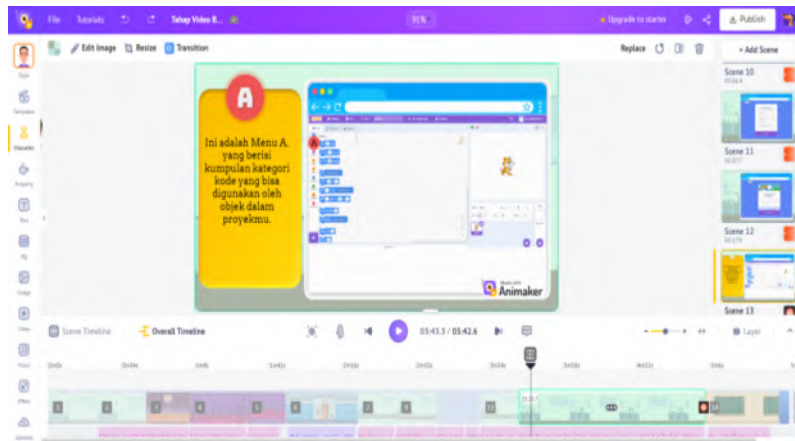
Gambar 14. Tampilan Langkah Pembuatan Akun Scratch

Gambar 14 di atas merupakan penjelasan langkah pemilihan jender.



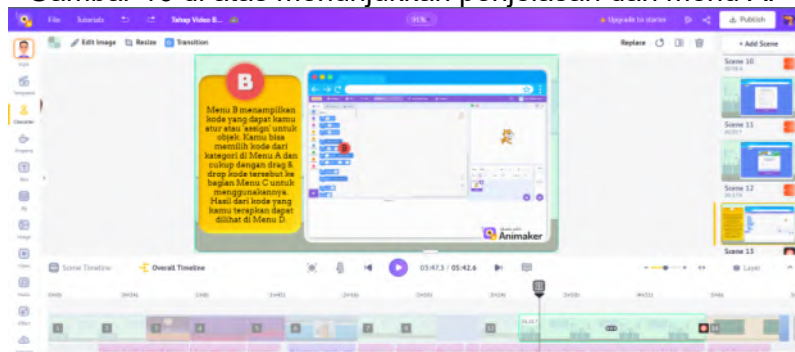
Gambar 15. Tampilan Langkah Pembuatan Akun Scratch

Gambar 15 di atas merupakan penjelasan langkah mengisi email yang akan digunakan untuk akun Scratch.



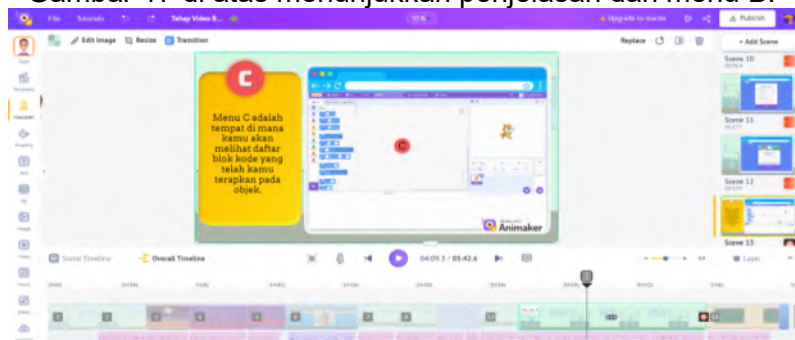
Gambar 16. Tampilan Mengenal Menu di Scratch

Gambar 16 di atas menunjukkan penjelasan dari menu A.



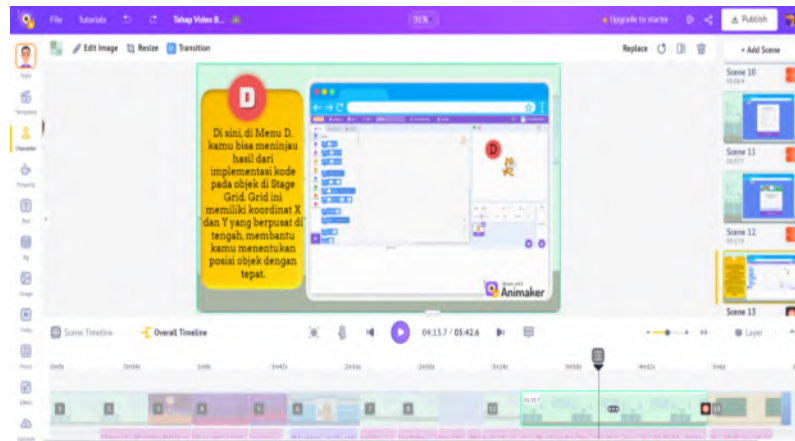
Gambar 17. Tampilan Mengenal Menu di Scratch

Gambar 17 di atas menunjukkan penjelasan dari menu B.



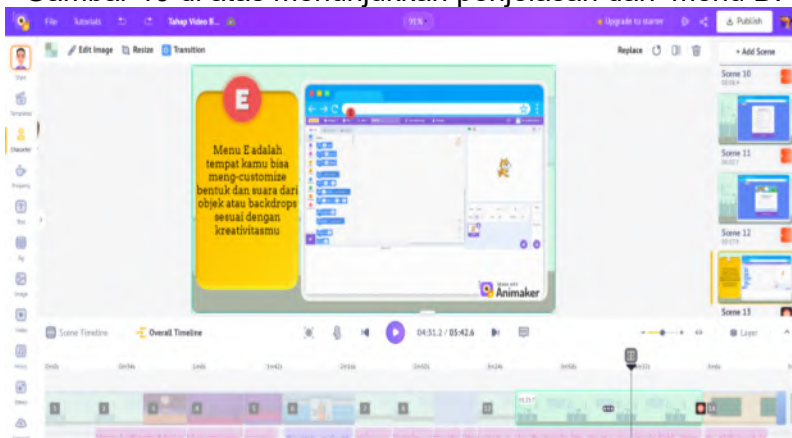
Gambar 18. Tampilan Mengenal Menu di Scratch

Gambar 4.18 di atas menunjukkan penjelasan dari menu C.



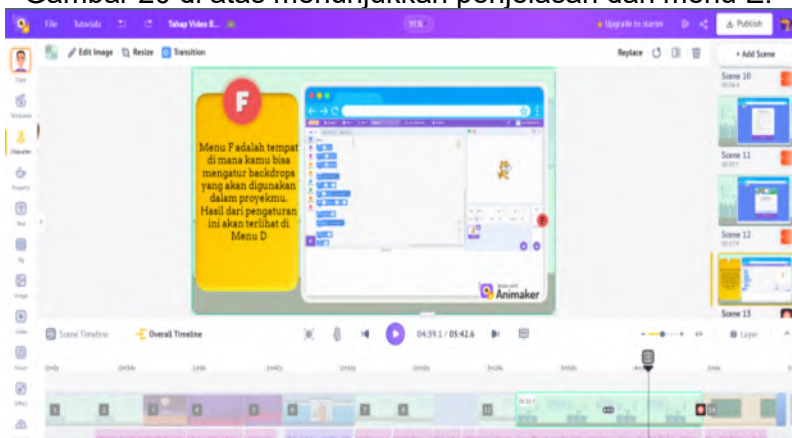
Gambar 19. Tampilan Mengenal Menu di Scratch

Gambar 19 di atas menunjukkan penjelasan dari menu D.



Gambar 20. Tampilan Mengenal Menu di Scratch

Gambar 20 di atas menunjukkan penjelasan dari menu E.



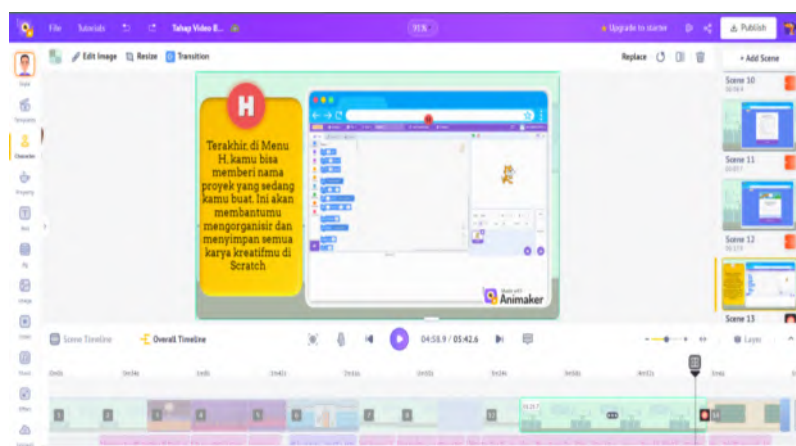
Gambar 21. Tampilan Mengenal Menu di Scratch

Gambar 4.21 di atas menunjukkan penjelasan dari menu F.



Gambar 22. Tampilan Mengenal Menu di Scratch

Gambar 22 di atas menunjukkan penjelasan dari menu G.



Gambar 23. Tampilan Mengenal Menu di Scratch

Gambar 23 di atas menunjukkan penjelasan dari menu H.



Gambar 24. Tampilan Evaluasi Pembelajaran

Gambar 24 di atas merupakan pertanyaan evaluasi pembelajaran.



Gambar 25. Tampilan Penutup

Gambar 25 di atas menampilkan bagian penutup.

D. Disseminate (Penyebaran)

Tahap ini adalah tahap akhir dalam pengembangan video pembelajaran animasi, setelah produk dinyatakan valid dan praktis. Di tahap ini, peneliti mendistribusikan video pembelajaran animasi yang telah dikembangkan dengan mengunggahnya ke *Channel YouTube* peneliti dan membagikannya kepada siswa kelas VII serta guru kelas VII di SMPN 2 Sungai Pua.

Diharapkan, video animasi sebagai media pembelajaran ini dapat menumbuhkan antusiasme siswa yang lebih tinggi dalam mempelajari informatika, yang dapat memudahkan mereka dalam memahami materi pelajaran dengan lebih efektif dan membangkitkan minat mereka terhadap materi pelajaran yang ada dalam sumber belajar. Video dengan animasi pembelajaran Informatika ini disajikan dalam web yang linknya bisa diakses dan video animasi ini dibuat untuk semester 2.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya tentang Perancangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Informatika, penulis menarik kesimpulan bahwa sumber belajar informatika ini telah dibuat dengan baik menggunakan *Animaker*, sehingga menghasilkan produk akhir berupa video animasi. Dengan tersedianya sumber belajar informatika ini, diharapkan para pendidik dapat menjelaskan materi pelajaran informatika kepada peserta didik dengan lebih baik, dan peserta didik dapat menggunakan telepon pintar untuk belajar informatika di mana saja tanpa perlu membawa buku, dapat menarik perhatian mahasiswa dalam mempelajari informatika dan menambah minat mereka terhadap mata kuliah tersebut. Menurut hasil uji coba produk yang dilakukan oleh penulis, hasil uji validitas dari tiga validator menunjukkan nilai 0,83 dalam kategori valid, hasil uji praktikalitas dari delapan orang praktisi menunjukkan nilai 0,90 dalam kategori sangat tinggi, dan hasil uji efektivitas dari dua puluh empat siswa menunjukkan nilai 0,94 dalam kategori efektivitas tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. (2022). "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 6(November), 12–26.
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. March.
- Hartono, R. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP NEGERI 1 BINAMU. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Liza Yunita, PaSamsul Kamal, E. N. T. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada*. 493–497.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management and Administration*

Review, 4(1), 179–185.

- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal of Educational Studies*, 4(2), 121–134.
- Prasetyo, B., & Baehaqie, I. (2017). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 35–40.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>