

Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Komputer Berbentuk Video Animasi Dua Dimensi di SMK Istiqlal Sidomulyo

Novita Dhurianti*¹, Nindy Devita Sari²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

^{1,2}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

e-mail: *¹ndhurianti@gmail.com, ²nindyds@unuha.ac.id

Abstrak

Pembelajaran materi sistem komputer merupakan salah satu capaian pembelajaran pada mata pelajaran Informatika di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Namun, media pembelajaran yang digunakan masih kurang menarik sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbentuk video animasi dua dimensi pada materi sistem komputer kelas X di SMK Istiqlal Sidomulyo. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi yang dilakukan oleh dua ahli media menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase 82,45%, sedangkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 95% (sangat layak), dan validasi ahli bahasa sebesar 82% (sangat layak). Uji coba terhadap 28 peserta didik kelas X melalui angket respon memperoleh rata-rata penilaian 91,7%, dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi dua dimensi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran sistem komputer untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci— Media Pembelajaran, Sistem Komputer, Video Animasi Dua Dimensi, ADDIE, Capaian Pembelajaran.

Abstract

Learning computer system materials is one of the learning outcomes in the Informatics subject at the Vocational High School (SMK) level. However, the learning media currently used are less engaging, causing students to experience difficulties in understanding the material and showing low learning motivation. This study aims to develop and determine the feasibility level of a two-dimensional animated video learning media on the topic of computer systems for Grade X students at SMK Istiqlal Sidomulyo. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation results from two media experts indicated a very feasible category with a percentage of 82.45%, while the validation by the material expert achieved 95% (very feasible), and the language expert obtained 82% (very feasible). The trial conducted on 28 Grade X students through response questionnaires resulted in an average score of 91.7%, categorized as very feasible. Based on these findings, it can be concluded that the developed two-dimensional animated video learning media is highly feasible to be used as a supporting medium in computer system learning to enhance students' understanding and learning motivation.

Keywords— Learning Media, Computer System, Two-Dimensional Animated Video, ADDIE, Learning Outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Di era digital saat ini, perkembangan teknologi menjadi tantangan sekaligus peluang bagi dunia pendidikan untuk terus berinovasi dalam menciptakan metode pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran tersebut adalah pemanfaatan video animasi dua dimensi yang dikembangkan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE.

Video animasi dua dimensi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berperan sebagai media edukatif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep serta menumbuhkan kreativitas peserta didik [1].

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan video animasi dua dimensi adalah Canva, yaitu platform desain grafis berbasis web yang dirancang untuk mempermudah pembuatan berbagai jenis konten visual, termasuk video animasi pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran bagi pendidik, menghemat waktu pembuatan materi, serta membantu guru dalam menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan menarik [2]. Dengan demikian, aplikasi Canva berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan kreativitas guru maupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

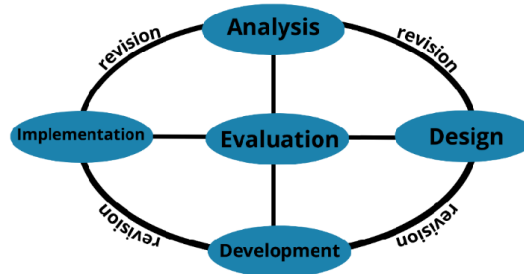
Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dua dimensi. Repi et al. (2021) mengembangkan video pembelajaran animasi dua dimensi untuk peserta didik kelas XI Multimedia di SMK Negeri 1 Tondano. Hasil uji kelayakan dan uji coba menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran [3]. Faujiah et al. (2023) meneliti pengembangan video animasi dalam pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar, dengan hasil validasi rata-rata oleh ahli materi, media, dan bahasa sebesar 88,3% (kategori sangat layak), serta respons siswa sebesar 97,47% (kategori sangat baik) [4]. Selanjutnya, Putri et al. (2025) mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Canva untuk materi kenampakan alam dan buatan di sekolah dasar. Hasil validasi ahli media dan materi mencapai 97,5%, dengan respons siswa sebesar 91,1%, serta peningkatan hasil belajar sebesar 15,8% berdasarkan uji pre-test dan post-test. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Canva dinyatakan valid dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran [5].

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Istiqlal Sidomulyo merupakan lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Informatika SMK Istiqlal Sidomulyo, Bapak Widodo, A.Mk., diketahui bahwa sekolah tersebut telah memiliki sarana pembelajaran seperti laboratorium komputer dan proyektor. Namun, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional. Hingga saat ini, media berbasis video animasi belum pernah diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkenalkan media pembelajaran berbasis video animasi yang lebih interaktif dan kontekstual, agar mampu menarik minat belajar peserta didik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sistem komputer berbentuk video animasi dua dimensi di SMK Istiqlal Sidomulyo, serta mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitasnya sebagai media pendukung pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbentuk video animasi dua dimensi pada materi sistem komputer. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (penerapan), dan Evaluation (evaluasi). Setiap tahap dilakukan secara berurutan dan saling berkaitan, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Uji coba media dilakukan di kelas X SMK Istiqlal Sidomulyo pada mata pelajaran Informatika dengan materi Sistem Komputer. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026, tepatnya pada hari Senin, 21 Juli 2025. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Informatika, Bapak Widodo, A.Mk., serta peserta didik kelas X SMK Istiqlal Sidomulyo.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

2.1.1 Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung proses pembelajaran di lapangan untuk mengetahui kondisi aktual terkait penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran sistem komputer. Menurut Apriyanti et al. (2019), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek penelitian [6]. Pada penelitian ini, observasi dilakukan di SMK Istiqlal Sidomulyo untuk melihat proses pembelajaran sistem komputer di kelas X, khususnya pada aspek media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

2.1.2 Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi tatap muka antara pewawancara dan narasumber dengan tujuan memperoleh data atau informasi [7]. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan Bapak Widodo, A.Mk., selaku guru mata pelajaran Informatika di SMK Istiqlal Sidomulyo. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi terkait metode pembelajaran yang selama ini digunakan, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan akan media pembelajaran baru yang lebih menarik dan interaktif.

2.1.3 Angket

Angket merupakan instrumen pengumpulan data berupa daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh jawaban terkait variabel penelitian [8]. Angket dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu:

1. Angket validasi ahli, yang digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Angket respon peserta didik, yang digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi dua dimensi.

Setiap butir pernyataan pada angket divalidasi menggunakan skala Likert 1–5, dengan kategori penilaian mulai dari *sangat tidak baik* hingga *sangat baik*.

2.1.4 Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen pendukung, seperti foto kegiatan penelitian, bukti pelaksanaan observasi, wawancara, serta hasil uji coba media. Menurut Apriyanti et al. (2019), dokumentasi berfungsi sebagai bukti autentik bahwa peneliti benar telah melaksanakan kegiatan penelitian sesuai prosedur [9].

2.2 Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengolah data hasil penelitian menjadi informasi yang bermakna guna menjawab rumusan masalah serta menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

2.2.1 Uji Kelayakan

Uji kelayakan dilakukan melalui analisis hasil validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan respon peserta didik. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5 sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2.1 berikut:

Tabel 1. Tingkat Penilaian Kelayakan Media

Nilai	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang Baik

(Sumber: Sugiyono, 2020)

Hasil penilaian dalam bentuk skor kemudian diubah menjadi persentase kelayakan, yang diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada Tabel 2.2 berikut:

Tabel 2. Kriteria Persentase Kelayakan Media

Persentase	Keterangan
0% – 20%	Tidak Layak
21% – 40%	Kurang Layak
41% – 60%	Cukup Layak
61% – 80%	Layak
81% – 100%	Sangat Layak

(Sumber: Sahurina & Selatan, 2024)

Media pembelajaran sistem komputer berbentuk video animasi dua dimensi dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh hasil penilaian berada pada rentang 61%–100%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk video animasi dua dimensi yang berisi materi Sistem Komputer. Media ini didesain dan dikembangkan dengan menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu CorelDraw, Adobe Express, dan Canva. Penilaian terhadap kelayakan media pembelajaran dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebagai validator.

Adapun proses pengembangan dalam penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

3.1 Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sistem komputer. Analisis dilakukan melalui empat tahap, yaitu analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi, dan analisis kebutuhan peralatan.

3.1.1 Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Istiqlal Sidomulyo dilakukan melalui penyebaran kuesioner menggunakan Google Form kepada lima orang guru. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh informasi bahwa guru membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang dilengkapi unsur audio-visual untuk membantu menjelaskan konsep materi sistem komputer dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

3.1.2 Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Tahapan ini dilakukan terhadap 28 peserta didik kelas X SMK Istiqlal Sidomulyo menggunakan kuesioner Google Form. Hasil analisis menunjukkan bahwa 100% peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dilengkapi unsur gambar, audio, serta penyajian materi yang menarik. Peserta didik menghendaki media yang dapat diakses secara mudah dan fleksibel. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti mengembangkan media video animasi dua dimensi untuk menarik minat belajar sekaligus mengurangi kebosanan saat proses pembelajaran berlangsung.

3.1.3 Analisis Materi

Analisis materi dilakukan melalui observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada hari Senin, 21 Juli 2025, pukul 13.00 WIB bersama Bapak Widodo, A.Mk., selaku guru mata pelajaran Informatika. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa sekolah telah memiliki fasilitas pembelajaran seperti laboratorium komputer, jaringan Wi-Fi, dan proyektor, namun proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan media konvensional. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada capaian pembelajaran materi sistem komputer.

3.1.4 Analisis Peralatan

Analisis peralatan meliputi identifikasi kebutuhan hardware (perangkat keras) dan software (perangkat lunak) yang digunakan dalam pengembangan media. Peralatan yang digunakan antara lain laptop dengan spesifikasi menengah, koneksi internet stabil, serta aplikasi CorelDraw, Adobe Express, dan Canva untuk mendesain elemen visual dan animasi.

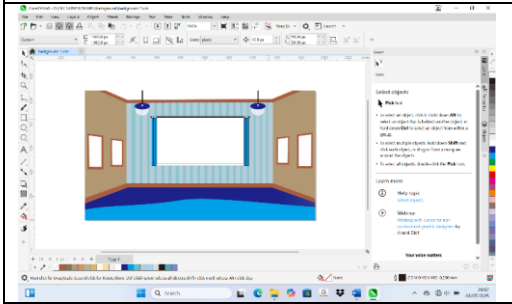
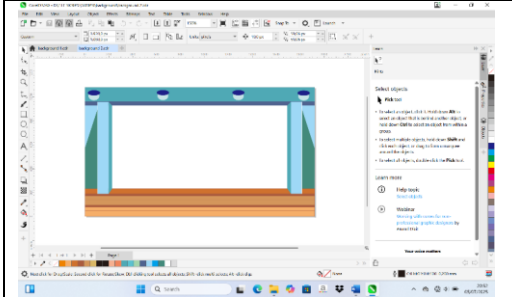
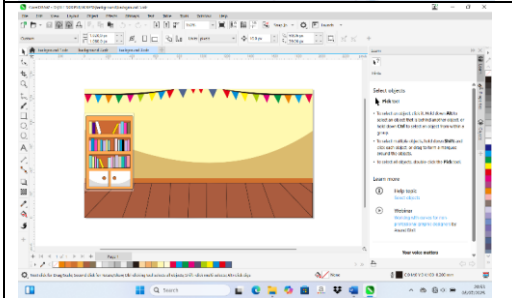
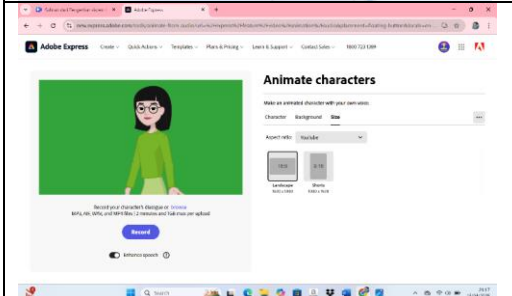
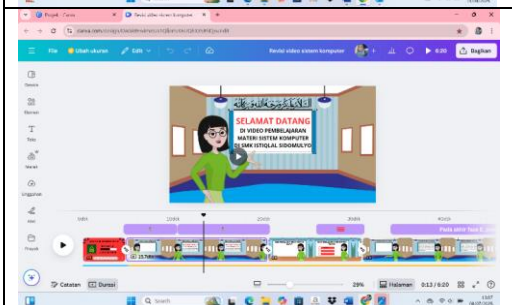
3.2 Design

Tahap desain merupakan langkah kedua dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk merancang struktur dan tampilan media pembelajaran. Tahap ini meliputi perancangan desain antarmuka (interface design) dan pemilihan media yang digunakan dalam pembuatan video animasi dua dimensi.

3.2.1 Desain Antarmuka

Desain antarmuka mencakup rancangan tampilan awal (layout) dari media pembelajaran yang nantinya digunakan dalam proses produksi video animasi. Tujuannya agar proses pembuatan media lebih terstruktur, rapi, dan konsisten. Hasil rancangan awal ditampilkan pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3. Desain Antarmuka Media Pembelajaran

Gambar	Deskripsi
	<p>Proses pembuatan Background 1 video animasi dua dimensi menggunakan CorelDraw.</p>
	<p>Proses pembuatan Background 2 video animasi dua dimensi menggunakan CorelDraw.</p>
	<p>Proses pembuatan Background 3 video animasi dua dimensi menggunakan CorelDraw.</p>
	<p>Pembuatan karakter animasi menggunakan Adobe Express.</p>
	<p>Proses pengeditan video animasi menggunakan Canva.</p>

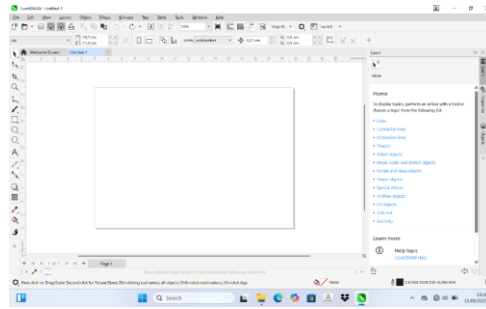
3.2.2 Pemilihan Media

Pemilihan media didasarkan pada fungsionalitas dan kemudahan penggunaan perangkat lunak yang mendukung pembuatan video animasi dua dimensi.

1. CorelDraw

Merupakan perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang digunakan untuk

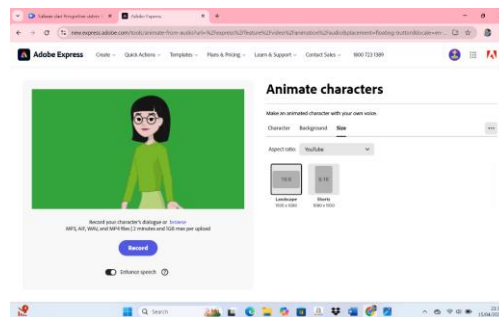
mendesain latar (background), elemen grafis, dan ilustrasi visual yang mendukung isi video pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Lembar Kerja CorelDraw

2. Adobe Express

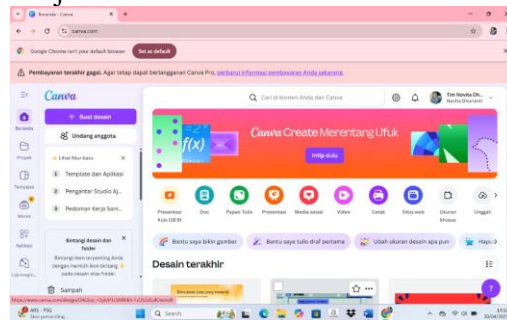
Merupakan aplikasi desain grafis berbasis web dan mobile yang dikembangkan oleh Adobe Inc. Aplikasi ini digunakan untuk membuat karakter animasi berbicara secara interaktif.



Gambar 3. Tampilan Lembar Kerja Adobe Express

3. Canva

Aplikasi desain grafis online yang digunakan untuk menggabungkan seluruh elemen visual, audio, dan teks menjadi satu kesatuan video animasi edukatif.



Gambar 4. Tampilan Lembar Kerja Canva

3.3 Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah desain media selesai dirancang. Pada tahap ini, seluruh komponen seperti gambar, karakter, audio, dan narasi digabungkan menjadi satu kesatuan video animasi menggunakan Canva. Hasil media pembelajaran kemudian divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Masukan dari para validator digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar sesuai dengan standar kelayakan media pembelajaran. Hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No	Aspek	Skor Penilaian	Kategori
1	Ahli Media 1 (Bapak M. Iqbal Mustofa, M.Kom.)	91,6%	Sangat Layak
2	Ahli Media 2 (Ibu Fitria Apriani, M.Kom.)	73,3%	Layak
3	Ahli Materi (Bapak Widodo, A.Mk.)	95%	Sangat Layak

4 Ahli Bahasa (Ibu Fisnia Pratami, M.Pd.) 82% Sangat Layak

Keterangan: Rata-rata hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran layak hingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran sistem komputer.



Gambar 5. Hasil Media Pembelajaran

3.4 Implementation

Tahap implementasi dilakukan setelah media pembelajaran dinyatakan layak dan direvisi sesuai masukan validator. Uji coba dilaksanakan pada 21 Juli 2025 di kelas X SMK Istiqlal Sidomulyo dengan melibatkan 28 peserta didik.

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Instrumen yang digunakan adalah angket skala Likert (1–5).

Peserta didik menonton video animasi dua dimensi kemudian memberikan penilaian terhadap aspek tampilan, kejelasan suara, kemudahan memahami materi, dan motivasi belajar.

3.5 Evaluation

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dari model ADDIE yang berfungsi untuk menilai efektivitas media berdasarkan hasil uji coba dan respon peserta didik.

Tabel 5. Analisis Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar yang ditampilkan mudah untuk dimengerti dan dipahami	0	0	0	11	17
2.	Tulisan pada tampilan video animasi sudah jelas	0	0	0	9	19
3.	Suara pada media video animasi sudah jelas terdengar	0	0	0	14	14
4.	Tampilan video animasi sangat menarik	0	0	0	16	12
5.	Media pembelajaran video animasi membuat saya mudah memahami materi sistem komputer	0	0	0	6	22
6.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah untuk dimengerti	0	0	0	9	19
7.	Dengan menggunakan video animasi saya termotivasi untuk mengikuti pelajaran informatika.	0	0	0	15	13
8.	Saya merasa puas dan senang belajar dengan adanya media video animasi	0	0	0	18	10
9.	Dengan menggunakan media video animasi membuat pembelajaran tidak bosan dan menyenangkan.	0	0	0	10	18
10.	Media video animasi dapat membantu mengembangkan motivasi belajar.	0	0	0	8	20
Jumlah					116	164
Jumlah Skor					464	820
Total Jumlah Skor					1284	
Rata-Rata					4,58	
Persentase					91,7%	

Kategori				Sangat Layak
----------	--	--	--	--------------

Berdasarkan hasil analisis data respon peserta didik terhadap media pembelajaran, diperoleh skor rata-rata 4,58 atau 91,7% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sistem komputer berbentuk video animasi dua dimensi layak digunakan tanpa perlu revisi lanjutan. Dengan demikian, media pembelajaran sistem komputer berbentuk video animasi dua dimensi yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif, interaktif, dan menarik, serta berpotensi digunakan secara lebih luas sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah kejuruan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran sistem komputer berbentuk video animasi dua dimensi yang diterapkan pada peserta didik kelas X SMK Istiqlal Sidomulyo dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sistem komputer berbentuk video animasi dua dimensi yang dikembangkan telah melalui seluruh tahapan pengembangan model ADDIE secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan guru dan peserta didik hingga tahap evaluasi.
2. Hasil uji kelayakan dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan.
 - a) Penilaian dari ahli media pertama memperoleh persentase 91,6% (sangat layak).
 - b) Penilaian dari ahli media kedua memperoleh persentase 73,3% (layak).
 - c) Penilaian dari ahli bahasa memperoleh persentase 82% (sangat layak).
 - d) Penilaian dari ahli materi memperoleh persentase 95% (sangat layak).
3. Berdasarkan hasil uji coba lapangan terhadap 28 peserta didik kelas X, diperoleh rata-rata respon positif dengan persentase 91,7%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sistem komputer berbentuk video animasi dua dimensi dapat diterima dengan sangat baik oleh peserta didik.
4. Secara keseluruhan, media pembelajaran sistem komputer berbentuk video animasi dua dimensi telah terbukti layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Informatika di SMK Istiqlal Sidomulyo. Media ini mampu membantu peserta didik dalam memahami materi sistem komputer dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dua dimensi dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Informatika, sekaligus meningkatkan motivasi serta pemahaman belajar peserta didik di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran sistem komputer berbentuk video animasi dua dimensi, peneliti memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Efisiensi Pengembangan Media

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan tiga aplikasi, yaitu *CorelDraw*, *Adobe Express*, dan *Canva*. Penggunaan beberapa aplikasi tersebut menjadikan proses pembuatan media kurang praktis dan memerlukan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media serupa menggunakan hanya satu atau dua aplikasi yang terintegrasi agar proses pembuatan lebih efisien dan mudah dilakukan.

2. Pengembangan Lebih Lanjut

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi tiga dimensi (3D) dengan topik atau mata pelajaran yang berbeda, baik pada jenjang pendidikan yang sama maupun pada jenjang yang lebih tinggi. Hal ini penting untuk memperluas pemanfaatan media animasi sebagai sarana pembelajaran interaktif di berbagai konteks pendidikan.

3. Penyempurnaan Fitur Media

Salah satu keterbatasan pada produk ini adalah belum tersedianya fitur latihan soal dengan penilaian otomatis. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan media ini dengan menambahkan fitur tersebut, sehingga peserta didik dapat langsung mengetahui skor atau hasil belajarnya setelah menyelesaikan latihan. Dengan demikian, media pembelajaran akan memberikan umpan balik yang lebih cepat, akurat, serta mampu meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar peserta didik.

Dengan adanya pengembangan lanjutan berdasarkan saran-saran tersebut, diharapkan media pembelajaran berbentuk video animasi dua dimensi maupun tiga dimensi ke depan dapat menjadi inovasi yang semakin efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuarsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Profesional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 6(1). <https://doi.org/10.37676/profesional.v6i1.839>
- [2] Faujiah, E., Nulhakim, L., & Hendracipta, N. (2023). Animated Video Development in Thematic Learning in the Fifth Grade of Elementary School. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 61–70. <https://doi.org/10.17509/ej.v5i1.51650>
- [3] Juita, D. P., Priya, P., Azwardi, M., & Amra, A. (2024). Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia pada Lembaga Pendidikan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3068–3077. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1243>
- [4] Nurrita. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- [5] Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- [6] Putri, E. A., Yuanta, F., & Setiyawan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 1–10.
- [7] Rahmawati, A., Halimah, N., Setiawan, A. A., Islam, P. A., Islam, F. A., Syekh-yusuf, U. I., & Purwokerto, U. M. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 135–142.
- [8] Repi, Y. M., Wonggo, D., & Liando, O. E. S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Untuk Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Tondano. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(5), 773.
- [9] Sahurina, N., & Selatan, S. (2024). Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMA Negeri 2 Semendawai Barat SKRIPSI gelar sarjana strata satu (S-1) Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Nurul Huda Oleh. *Binary : Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 1(2), 11–17.
- [10] Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.