

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI MENGUNAKAN SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK PENGENALAN RAMBU LALU LINTAS

Ari Putra Wibowo¹⁾, Arief Soma Darmawan²⁾, Wahyu Setianto³⁾, Muhammad Faizal
Kurniawan⁴⁾

Institut Widya Pratama¹²³⁴⁾

ariputra.stmikwp@gmail.com¹⁾, ariefsoma24@gmail.com²⁾, wahyu.s8106@gmail.com³⁾,
mfaizalkurniawan@gmail.com⁴⁾

Abstrak

Media pembelajaran adalah alat penting untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam proses belajar. Pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran menjadi hal yang penting untuk membuat proses belajar lebih menarik dan tidak bergantung hanya pada guru. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE ini memiliki lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun sampel penelitian ini adalah Himpuadi Kecamatan Kedungwuni dan data ataupun problem yang dibahas pada penelitian ini adalah berkaitan dengan pembelajaran pengenalan rambu lalu lintas. Media pembelajaran animasi bisa digunakan sebagai alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, karena sudah dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari ahli media diperoleh prosentase sebesar 79% dengan kualifikasi layak. Sedangkan hasil dari ahli materi diperoleh prosentase sebesar 87,5% dengan kualifikasi sangat layak.

Kata kunci: media pembelajaran, animasi, reseach and development.

1. Pendahuluan (bold 11 pt)

Di era globalisasi, kemajuan teknologi semakin cepat, dan inovasi dilakukan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Dalam pendidikan, teknologi membantu mencapai tujuan pembelajaran yang selaras dengan tuntutan zaman. Teknologi berdampak besar pada proses belajar, khususnya dalam sistem penyampaian materi melalui media baru (Hidayatullah 2017).

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran berbasis komputer, atau multimedia pembelajaran, menawarkan alternatif pembelajaran mandiri yang dapat diterapkan di kelas maupun di rumah. Multimedia, dengan gabungan suara, gambar, dan video, membuat materi pelajaran lebih menarik, tidak monoton, dan mudah dipahami. Semakin banyak panca indera yang terlibat dalam proses belajar, semakin mudah siswa memahami materi (Hidayati, Adi, and Praherdhiono 2019).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nila Fitriani selaku Guru sekaligus

ketua dari Himpuadi Kecamatan Kedungwuni menyampaikan bahwa saat ini rekan-rekan Guru menggunakan media cetak dan alat peraga dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa, salah satu pelajaran yang menggunakan media ini adalah pengenalan rambu lalu lintas. Alasan penggunaan media cetak dan alat peraga untuk penyampaian materi karena dinilai lebih mudah dan praktis, namun karena keterbatasan jumlah media yang ada sehingga dalam penyampaian materi kurang optimal.

Menurut penelitian (Liesdiani, Syaodih, and Mariam 2016) Media pembelajaran animasi merupakan video yang menarik dan dapat digunakan sebagai media pelengkap. Ilustrasi dan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran animasi lebih komunikatif dan ramah, sehingga diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu menurut (Ponza, Jampel, and Sudarma 2018) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan animasi memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak

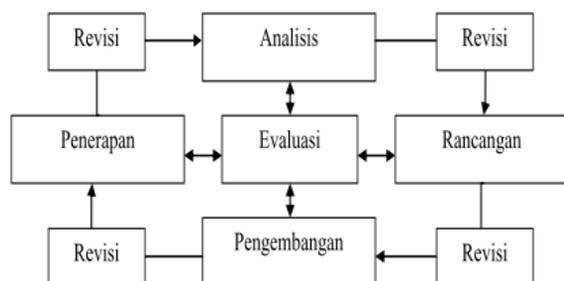
menggunakannya. Selain itu, video animasi dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Sparkol Videoscribe adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi animasi. Aplikasi ini menghasilkan video yang bisa dipadukan dengan peta konsep, gambar, suara, dan musik, sehingga menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk belajar secara aktif (Munawwarah 2019).

Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan Sparkol Videoscribe sesuai dengan karakter anak usia dini yang senang meniru, mengikuti, mengamati konten audiovisual berupa animasi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pembuatan media pembelajaran berupa video animasi tentang pengenalan rambu lalu lintas, yang ditujukan untuk anak usia dini. Pengembangan media pembelajaran ini mengadopsi model ADDIE, yang mencakup lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Beberapa kegiatan seperti yang ditampilkan pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Alur penelitian

2.1 Analisis (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan beberapa kegiatan mulai melakukan studi literatur sebagai pedoman referensi, observasi untuk mengetahui proses dan penggunaan media yang digunakan pada saat kegiatan belajar, dan melakukan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang spesifik terkait dengan pengenalan rambu lalu lintas.

2.2 Design (Desain)

Pada tahap desain peneliti merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik dengan

menyampaikan tiga jenis rambu lalu lintas yang harus dipatuhi baik ketika berjalan atau berkendara di jalan raya. Selanjutnya dilakukan penyusunan dan pengembangan materi, dilakukan dengan membuat cerita animasi yang menarik dan mudah untuk dipahami. Pada tahap desain juga dilakukan beberapa kegiatan yang lainnya seperti membuat flowchart, membuat storyboard, mempersiapkan narasi, mempersiapkan backsound dan mengumpulkan gambar-gambar untuk pembuatan animasi.

2.3 Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan animasi dari storyboard yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Dalam pengembangan animasi ini menggunakan software sparkol videoscribe. Pada tahap pengembangan juga dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan dari animasi yang dihasilkan.

2.4 Implementation (Penerapan)

Diisi dengan penjelasan yang dilakukan dalam menyelesaikan tahapan Penelitian sub pertama Setelah dilakukan pengujian oleh ahli media dan ahli materi video animasi pengenalan rambu lalu lintas siap untuk disebarluaskan. animasi akan disebarluaskan melalui berbagai media, seperti website sekolah, media sosial, atau aplikasi pembelajaran.

2.5 Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan selama proses pengembangan animasi mulai dari tahap analisis hingga penerapan untuk mengetahui kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan pengembangan ADDIE.

3.1 Analisis

Pada tahap analisis dilakukan observasi berkaitan proses kegiatan belajar, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada satuan pendidikan HIMPUDI Kec. Kedungwuni sudah menerapkan kurikulum merdeka yang dikemas dalam konteks bermain adalah belajar.

Sedangkan dari hasil wawancara, tenaga pengajar belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi sebagai media yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Saat ini tenaga pengajar masih mengandalkan alat peraga dan buku dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ini membahas tentang pengenalan rambu lalu lintas. Ada beberapa pokok pembahasan yang termuat dalam media pembelajaran ini antara lain mengenalkan rambu larangan, rambu peringatan dan rambu petunjuk.

3.2 Desain

Pada tahap desain dilakukan perancangan awal pembuatan produk media pembelajaran animasi, perancangan dilakukan dengan membuat *flowchart* dan *storyboard*. Pembuatan *flowchart* dan *storyboard* digunakan agar memudahkan dalam membuat alur video animasi yang dihasilkan. Selain itu pada tahap desain juga dilakukan pengumpulan materi yang akan digunakan dalam pembuatan animasi seperti gambar karakter ibu guru, gambar rambu lalu lintas, narasi dan *background*.



Gambar 2 *Flowchart* animasi

Gambar 2 merupakan flowchart yang digunakan dalam pembuatan alur animasi, ada delapan slide mulai dari judul, salam pembuka, penjelasan tentang rambu lalu lintas, penjelasan rambu larangan, penjelasan rambu peringatan, penjelasan rambu peringatan, penjelasan pentingnya mematuhi rambu lalu lintas dan yang terakhir adalah penutup. Kemudian untuk durasi pada setiap slide menyesuaikan dari masing-masing penjelasan.



Gambar 3. Karakter Ibu Guru

Gambar 3 merupakan karakter ibu guru yang akan digunakan sebagai karakter utama dalam pembuatan media pembelajaran animasi pengenalan rambu lalu lintas.



Gambar 4. Rambu larangan

Gambar 5 merupakan contoh dari rambu larangan dalam berlalu lintas, rambu larangan berfungsi untuk melarang atau membatasi tindakan tertentu yang dapat mengganggu kelancaran lalu lintas atau membahayakan keselamatan pengendara.



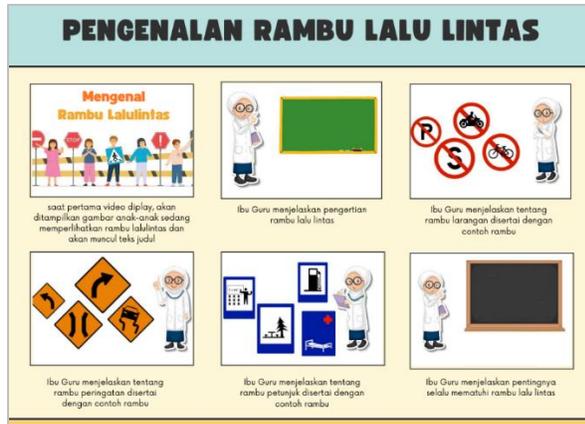
Gambar 5. Rambu peringatan

Gambar 5 merupakan contoh dari rambu peringatan dalam berlalu lintas, rambu peringatan digunakan untuk memberi informasi tentang potensi bahaya atau situasi yang perlu diwaspadai oleh pengendara. Rambu ini bertujuan untuk mengingatkan pengendara agar berhati-hati dan waspada terhadap kondisi jalan atau lalu lintas di sekitar.



Gambar 6. Rambu petunjuk

Gambar 6 merupakan contoh dari rambu petunjuk dalam berlalu lintas, rambu petunjuk berfungsi untuk memberikan informasi atau petunjuk arah kepada pengendara, sehingga mereka dapat sampai ke tujuan dengan lebih mudah dan aman.



Gambar 7. Storyboard animasi

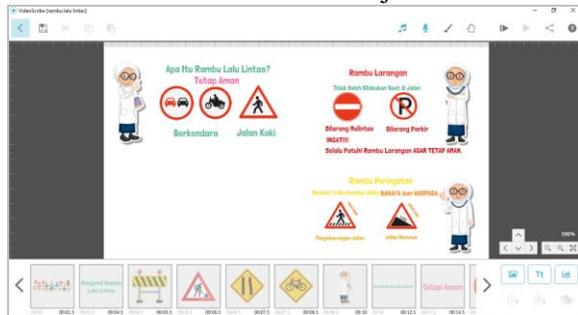
Gambar 7 merupakan storyboard yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan animasi, mulai dari komponen dan layout penempatan karakter dan gambar yang nantinya akan disusun menjadi animasi.

3.3 Pengembangan

Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan media pembelajaran animasi, software yang digunakan untuk membuat animasi adalah sparkol videoscribe. Pada gambar berikut ini merupakan beberapa proses dalam pembuatan animasi.



Gambar 8. Pembuatan scene judul animasi



Gambar 9. Pembuatan scene pengenalan rambu lalu lintas



Gambar 10. Proses menambahkan narasi dan *background*

Setelah menyelesaikan pembuatan animasi, dilakukan pengujian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, serta melakukan revisi berdasarkan masukan dari setiap ahli untuk menyempurnakan media pembelajaran animasi.

Tabel 1. Penilaian ahli media

No	Aspek	Skor Ahli I	Skor Ahli II	Jumlah Skor
1	Visual	15	20	58
2	Audio	15	15	50
3	Isi materi	20	15	50
Rata-rata skor				79

Berdasarkan hasil validasi ahli media pada tabel 1 di atas diperoleh jumlah skor pada aspek visual sebesar 58, selanjutnya jumlah skor pada aspek audio sebesar 50 dan jumlah skor pada isi materi sebesar 50. Sehingga penilaian dari ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 79. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi pengenalan rambu lalu lintas masuk dalam kategori layak.

Tabel 2. Penilaian ahli materi

No	Aspek	Skor Ahli I	Skor Ahli II	Skor Ahli III	Jumlah Skor
1	Kelayakan Isi	50	38	38	125
2	Penyajian Materi	50	38	50	138
Rata-rata skor					87,5

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada tabel 2 di atas diperoleh jumlah skor pada aspek kelayakan isi sebesar 125, selanjutnya jumlah skor pada aspek penyajian materi sebesar 138. Sehingga penilaian dari ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5. Hal ini menunjukkan

bahwa media pembelajaran animasi pengenalan rambu lalu lintas masuk dalam kategori sangat layak.

3.4 Penerapan

Setelah dilakukan validasi, selanjutnya adalah mengimplementasikan produk media pembelajaran animasi pengenalan rambu lalu lintas. Untuk implementasi dilakukan oleh ibu guru dari HIMPAUDI Kecamatan Kedungwuni. Karena produk dari penelitian ini berupa video sehingga untuk menjalankannya cukup dengan menggunakan media player yang ada pada perangkat laptop.

3.5 Evaluasi

Dari hasil pengujian validasi yang dilakukan kepada ahli media dan ahli materi yang memperoleh kriteria layak dan sangat layak sehingga media pembelajaran animasi pengenalan rambu lalu lintas ini sudah bisa digunakan sebagai alternatif bagi ibu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

4. Kesimpulan dan Saran

Setelah melalui beberapa proses dan tahapan dalam penelitian dengan menggunakan model ADDIE untuk pengembangan media pembelajaran animasi pengenalan rambu lalu lintas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi pengenalan rambu lalu lintas sudah melalui tahap validasi dari ahli media dan ahli materi; presentase penilaian ahli media memperoleh hasil 79% dengan kualifikasi layak; presentase penilaian ahli materi memperoleh hasil 87,5% dengan kualifikasi sangat layak; media pembelajaran animasi pengenalan rambu lalu lintas ini bisa digunakan sebagai alternatif bagi guru sebagai media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Sedangkan berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh kualifikasi layak maka masih perlu ada pengembangan dari media pembelajaran animasi pengenalan rambu lalu lintas ini. Jika dilihat dari penilaian hasil yang masih minor adalah aspek audio, untuk itu saran dari penelitian ini perlu diperbaiki pada aspek audio mulai dari narasi, backsound dan juga bisa menambahkan sound effect pada animasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayati, Amilia Sholikh, Eka Pramono Adi, and Henry Praherdhiono. 2019. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kela IV Di SDN Sukoiber 1 Jombang." *Jinotep* 6 (1): 45–50. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>.
- Hidayatullah, Muhammad. 2017. "Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon." *Skripsi* 14 (1): 55–64.
- Liesdiani, Dian, Erliany Syaodih, and Popon Mariam. 2016. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Mashuri, Delila Khoiriyah, and Budiyono. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (5): 893–903. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester%207/jurnal%20kajian%20relevan/32509-78001-1-PB%20(1).pdf).
- Munawwarah, Rofiqah Al. 2019. "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 8 (2): 430–37.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IVDi Sekolah Dasar." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 6 (1): 9–19.
- Titin, and Ega Safitri. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon." *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 1 (2): 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>.
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i. 2022. "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19 (01): 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.