

Pengembangan Video Animasi Teori Asal-Usul Demografi Pada Mata Pelatihan Konsep Dasar Demografi di Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional

Azka Azizah,^{1✉} Khaerudin², Suprayekti²

Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawa Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Jakarta Timur, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.081.05>

Article History

Submitted :2025

Accepted : 2025

Published : 2025

Keywords

Development;
Learning Media;
Animated Video;
Demographics; 4D
Development Model.

Abstrak

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi pada materi Asal-Usul Demografi untuk Peserta Pelatihan Demografi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel yang terdiri dari 4 tahapan yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Responden yang terlibat adalah ahli materi, ahli media, dan pengguna. Hasil dari pengembangan ini dilakukan dalam beberapa tahapan seperti review ahli materi dan ahli media, yang menghasilkan saran dan komentar sebagai rujukan untuk revisi terhadap produk. Selanjutnya uji coba dilakukan dalam 1 tahap, yaitu uji coba one to one. Uji coba one to one dilakukan dengan jumlah responden 4 orang yang menghasilkan penilaian baik terhadap produk. Selanjutnya, produk video animasi yang sudah dikembangkan diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil evaluasi dan revisi, serta uji kelayakan produk oleh ahli yang mendapatkan nilai dari ahli media sebesar 86% dan ahli materi sebesar 98%, maka produk video animasi asal-usul demografi dinyatakan baik dan layak untuk digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Abstract

This development aims to produce a learning media product in the form of an animated video on the material of Demographic Origins for Demographic Training Participants. The development model used in this study is the 4D development model by S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel which consists of 4 stages, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The respondents involved are material experts, media experts, and users. The results of this development are carried out in several stages such as reviews by material experts and media experts, which produce suggestions and comments as references for product revisions. Furthermore, the trial was carried out in 1 stage, namely the one-to-one trial. The one-to-one trial was carried out with 4 respondents who produced a good assessment of the product. Furthermore, the animated video product that had been developed was tested for its feasibility by media experts and material experts. Based on the results of the evaluation and revision, as well as the product feasibility test by experts who received a score from media experts of 86% and material experts of 98%, the animated video product of demographic origins was declared good and suitable for use as a supporting media for learning.

✉ Corresponding author :

Alamat : Jl. Kbandungan, Griya Tamansari, Sirnagalih, Tamansari,
Kab. Bogor

E-mail : azka.azizah27@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut Dessler, pendidikan dan pelatihan merupakan proses mengajar keterampilan yang dibutuhkan karyawan untuk melakukan pekerjaannya. Pendidikan dan pelatihan (diklat) merupakan suatu cara dalam mengukur kompetensi sumber daya manusia, melalui penyelenggaraan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi tersebut. Tujuan pelatihan adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk meningkatkan taraf hidup serta berpartisipasi dalam pembangunan yang berkelanjutan (Abdulhak dan Ishak, 1986). Pelatihan yang baik adalah pelatihan yang memiliki perencanaan, tujuan pelaksanaan dan juga sasaran yang jelas, sarana dan fasilitas pelatihan yang lengkap dan memadai, salah satunya yaitu media pembelajaran.

Namun kenyataannya, pada pelatihan yang dilaksanakan secara daring ini terdapat berbagai hambatan, salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Daryanto 2010:6). Diketahui, pada hasil wawancara penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan hanya e-modul. Hal tersebut dikarenakan masih adanya keterbatasan pengembangan media pembelajaran.

Solusi untuk permasalahan tersebut yaitu dengan merencanakan pelatihan daring yang dibantu dengan media pembelajaran pada LMS BKKBN yang saat ini sedang dalam tahap pengembangan. Sanaky (2011: 4) menyatakan bahwa tujuan utama media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih mudah, sehingga dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan mendukung peserta didik dalam memahami konsep atau materi ajar yang disampaikan. Salah satu bentuk media pembelajaran yaitu video. Menurut Agnew & Kallerman dalam Munir (2014), mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak. Ada berbagai jenis video yang dapat disesuaikan dengan kebutuhannya, salah satunya video animasi. Video animasi cenderung digunakan dalam bentuk video penjelasan suatu hal. Animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional (Rosalina, 2021). (Widyawardani, et.al., 2021), video animasi memiliki karakteristik yang dibuat sesuai dengan komposisi tampilan yang seimbang agar menarik secara visual, penggunaan media gambar, audio dan mempermudah penyampaian materi yang disajikan dalam bentuk cerita yang di dalamnya terdapat tokoh animasi. Fitriana (2014) menguraikan bahwa video animasi adalah alat yang dapat dijadikan bantuan dalam proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Telah banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran video animasi, misalnya penelitian yang menyatakan media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan dinyatakan sangat valid oleh ahli media berdasarkan aspek desain media, tampilan media dan fungsi media pada proses pembelajaran dengan rata-rata persentasi penilaian 100% (Finda et al., 2021). Penelitian yang menyatakan video animasi dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi perkembangan model atom karena dapat memvisualisasikan konsep abstrak (Anisa et al., 2022). Penelitian yang menyatakan pendidik dapat menaikkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan video animasi (Melli et al., 2022). Jadi, adanya media video animasi memberikan dampak positif terhadap pembelajaran.

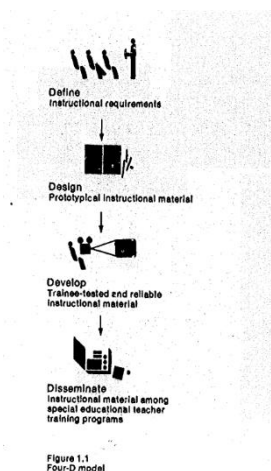
Penjelasan-penjelasan tersebut memberikan salah satu alasan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada sub materi Asal-Usul Demografi pada mata pelatihan Konsep Dasar Demografi di Pusdiklat BKKBN. Pengembangan ini sangat penting dilakukan karena media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan agar dapat menyampaikan informasi dengan cara yang efektif. Dalam mata diklat "Konsep Dasar Demografi",

diperlukan pemilihan media yang sesuai untuk memastikan peserta dapat memahami materi asal-usul demografi dengan baik. Video animasi, yang merupakan media pembelajaran yang menarik, dapat menjadi solusi yang efektif untuk menyampaikan materi yang kompleks seperti materi asal-usul demografi. Dengan bantuan animasi, konsep-konsep abstrak dapat dijelaskan secara visual, yang mana hal tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta dan pemahaman mereka. Oleh karena itu, pengembangan video animasi dalam pelatihan ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu peserta mencapai tujuan pelatihan dengan lebih efisien.

METODE

Pengembangan video animasi dikembangkan dengan menyesuaikan prosedur penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) oleh Thiagarajan. Alasan dipilihnya model pengembangan 4D adalah karena tahapan-tahapan yang terdapat di model ini dilakukan secara sistematis dan terperinci, mulai dari tahap pendefinisian yang terdiri dari analisis dan dilanjutkan dengan tahap design atau rancangan awal produk yang dikembangkan. Hasil dari rancangan tersebut diimplementasikan pada tahap ketiga pada model 4D yaitu tahap develop (pengembangan). Pada tahap pengembangan dilengkapi dengan evaluasi dan juga revisi. Tahapan pada model 4D tidak terlalu rumit, dalam tahap ini juga melibatkan validasi dari para ahli dan dilaksanakan uji coba, sehingga dapat dilakukan perbaikan jika produk yang dikembangkan belum mencapai hasil akhir yang optimal (Eny Winaryati, 2021).

Pada tahap Define, dilakukan analisis kebutuhan meliputi analisis awal, analisis peserta, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan. Pada tahap Design, ada beberapa tahapan yang



terdiri dari penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format serta rancangan awal. Rancangan produk awal meliputi naskah, GBIM, JM dan storyboard. Pada tahap Develop, dilakukan pengembangan produk dari rancangan media yang sebelumnya sudah dibuat. Tahapan yang dilakukan pada pengembangan media ini yaitu mencari asset visual, setelah itu nantinya disesuaikan dan dibuat menjadi video animasi. Setelah media dikembangkan, dilakukan evaluasi oleh para ahli, uji coba pengguna serta uji validasi oleh ahli. Pada tahap Disseminate, dilakukan penyebaran produk yaitu media pembelajaran yang sudah dikembangkan diserahkan kepada pihak Pusdiklat BKKBN.

Gambar 1. Model Pengembangan 4D

Subjek penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi pada sub materi Asal-Usul Demografi pada mata pelatihan Konsep Dasar Demografi di Pusdiklat BKKBN, dengan dievaluasi dan diuji validasi masing-masing satu oleh ahli materi dan ahli media serta tiga orang untuk uji coba pengguna one to one. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini lembar validitas yang sesuai dengan kisi-kisi instrument berdasarkan kajian pustaka, selanjutnya akan dikonsultasikan dengan dosen bertujuan untuk mengumpulkan data penelitian.

Hasil jawaban dihitung berdasarkan total skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

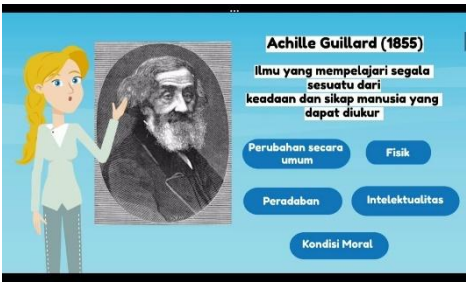

Tabel 1. Kriteria kelayakan Media







Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan evaluasi oleh ahli media dan ahli materi, berikut hasil perbaikan produk berdasarkan saran yang diberikan:




Tabel 2. Hasil Perbaikan Produk Oleh Ahli Media



No	Sebelum	Sesudah
1.	<p>Tata letak layout gambar perlu diatur kembali</p>  <p>(Posisi tokoh berada disebelah kiri dan</p>	 <p>(Posisi gambar tokoh berada di sebelah kanan dan posisinya menghadap</p>

No	Sebelum	Sesudah
	membelakangi narator)	narator)
2.	<p>Desain tema warna kurang kontras, pewarnaan tokoh dibuat menjadi lebih kontras dengan latar belakang</p> <p>(Warna latar belakang yang pudar serta warna dari karakter tokoh yang tidak kontras)</p> 	<p>(Penggantian warna latar belakang dan warna dari karakter tokoh yang lebih kontras)</p> 
3.	<p>Menambahkan kata “buku” pada teks yang menuliskan judul buku</p> <p>(Tidak ada kata “buku” pada teks judul)</p> 	<p>(Penambahan kata “buku” untuk keterangan judul)</p> 
4.	<p>Desain tokoh yang dapat mempresentasikan BKKBN, baik dari segi warna atau pakaian</p> 	<p>Pakaian tokoh mempresentasikan BKKBN</p> 

No	Sebelum	Sesudah
5.	<p>Mengubah posisi kemunculan narasi mengenai Bapak Ilmu Demografi. Disebutkan terlebih dahulu ada seorang tokoh yang disebut Bapak Ilmu Demografi, setelah itu ditampilkan nama dan gambarnya.</p>  <p>(Audio narasi langsung menjelaskan tentang John Graunt)</p>	<p>Penambahan scene untuk bridging yang menjelaskan bahwa ada seorang tokoh yang dikenal sebagai bapak ilmu demografi yaitu John Graunt</p> 

Tabel 3. Hasil Perbaikan Produk Oleh Ahli Materi

No	Sebelum	Sesudah
1.	<p>Pada bagian awal, diberikan judul pelatihan, judul modul dan pokok bahasan</p> <p>(Hanya menampilkan scene judul video pembelajaran)</p> 	<p>Penambahan scene untuk nama pelatihan dan judul modul</p> 
2.	<p>Berikan keterangan bahwa video animasi tersebut merupakan penggalan dari suatu pokok bahasan dan masih ada penggalan berikutnya</p>	<p>Penambahan scene untuk keterangan pokok bahasan dan penggalannya</p> 

3.	Rumusan tujuan belajar disempurnakan menjadi ABCD	Tujuan pembelajaran mengandung unsur ABCD
		

Hasil Uji Coba One to One

Pada uji coba pengguna one to one, produk media video animasi sub materi Asal-Usul Demografi mendapatkan penilaian baik yang diperoleh melalui kuesioner terbuka dengan google formulir. Dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan sudah cukup bagus dan sangat menarik. Secara umum, aspek audio, visual dan penggunaan bahasa serta tampilan teks yang terdapat di dalam video animasi tersebut sudah cukup jelas dan sesuai. Isi materi yang disampaikan mudah dipahami sehingga dapat memberikan kemudahan peserta pelatihan dalam belajar dan menguasai materi.

Hasil Uji Kelayakan Video Animasi Oleh Para Ahli

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Media	86%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	98%	Sangat Layak

Berdasarkan data di atas, hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi menyebutkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi menggunakan Powtoon dari seluruh aspek seperti tampilan visual, audio, animasi dan isi materi mendapatkan penilaian tinggi yang memperoleh kategori Sangat Layak dengan masing-masing persentasi oleh ahli media 86% dan ahli materi 98%. Sehingga, berdasarkan data tersebut, media pembelajaran video animasi Asal-Usul Demografi dapat membantu menunjang pelatihan dan dapat menjadi media pembelajaran yang menghadirkan suasana baru pada saat pelatihan secara daring berlangsung. Video animasi ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang disajikan pada platform LMS di Pusdiklat BKKBN. Video animasi ini memudahkan peserta pelatihan dalam memahami materi dan mendapatkan informasi lebih baik dengan penyajian yang menghadirkan unsur-unsur visual seperti gambar asli dari para tokoh ilmu demografi. Hal ini tentunya berdampak pada perolehan wawasan yang lebih luas untuk para peserta pelatihan.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan dinyatakan sangat valid oleh ahli media berdasarkan

aspek visual, audio, animasi, tampilan keseluruhan media dan fungsi media pada proses pembelajaran dengan persentasi sebesar 86%. Media juga dinyatakan sangat valid oleh ahli materi berdasarkan aspek keselarasan materi dalam pembelajaran dan pengaruh penyusunan materi pada pemahaman peserta dengan persentase sebesar 98%. Media pembelajaran video animasi dinyatakan sangat baik berdasarkan respon peserta pelatihan pada saat uji coba pengguna. Sehingga, video animasi dapat digunakan dengan baik oleh peserta pelatihan demografi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Dr. Khaerudin, selaku pembimbing satu dan Ibu Dra. Suprayekti selaku pembimbing dua, atas bimbingan, masukan, dan dukungannya dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. H. (1976). *Selecting & Developing Media For Instruction*. Wisconsin: American Society for Training and Development.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Haryono. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Riyana, C. (2007). *Video Media Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sabri, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantu Teaching.
- Sanaky, H. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. (1990). *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas Ekonomi UI.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena, CV. Solusi Distribusi.
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD&D Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: KBM Indonesia.