



KAJIAN LITERATUR: EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BERSIFAT TEORI

M. Malik Fajar^{*1}, R. Eka Murtinugraha², Riyan Arthur³

^{1,2,3}Program Studi S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

*Corresponding author : mmalikfajar_1503619021@mhs.unj.ac.id

ABSTRACT

In theoretical subjects, the use of learning media has an important role in increasing the effectiveness of the learning process. Animated video media is one of the media that is considered relevant to be used in theoretical learning, because of its ability to represent theoretical material or concepts to be concrete. The purpose of this literature review is to investigate the effectiveness of animated video-based learning media in facilitating theoretical learning. This literature review uses the method of analyzing a number of journals relevant to the topic. The procedures are theme selection, information search, research direction determination, data source collection, data presentation, and report preparation. The main focus of this literature review is to determine the effectiveness of animated video learning media based on: (1) the validity of animated video learning media in theory learning, (2) students' responses after using animated video learning media, and (3) the effectiveness of animated video learning media in theory learning. The main finding of this research is that the use of animated video media shows good effectiveness in theoretical learning. With the following research results: (1) animated video learning media was declared valid for use in theoretical learning, because it obtained a percentage of validation by material experts of 80 - 93%, and validation by media experts of 65.45 - 93%. (2) Students' responses after using the animated video in learning showed a positive response. The practicality of the animated video obtained a value of 85.86 - 94.84%, indicating that the animated video media is very practical to use to support theory learning. (3) animated video learning media is declared effective because it has a positive effect on the level of completeness and student learning outcomes. Where the completeness rate was 81.48 - 85.3%, and the posttest value obtained was 77.58 - 83.33 higher than the pretest value of 27.67 - 57.94.

Keywords: *Learning Media, Animated Video, Theory Learning, Effectiveness, Literature Review*



ABSTRAK

Pada mata pelajaran bersifat teori penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media video animasi merupakan salah satu media yang dinilai relevan digunakan dalam pembelajaran bersifat teori, karena kemampuannya merepresentasikan materi yang bersifat teori atau konsep menjadi konkret. Tujuan dari kajian literatur ini adalah untuk menyelidiki efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi dalam memfasilitasi pembelajaran teori. Kajian literatur ini menggunakan metode analisis terhadap sejumlah jurnal yang relevan dengan topik tersebut. Prosedur yang dilakukan yaitu pemilihan tema, pencarian informasi, penentuan arah penelitian, pengumpulan sumber data, penyajian data, dan penyusunan laporan. Fokus utama kajian literatur ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi berdasarkan: (1) validitas media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran teori, (2) respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi, dan (3) keefektifan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran teori. Temuan utama dari penelitian ini yaitu bahwa penggunaan media video animasi menunjukkan efektivitas baik dalam pembelajaran bersifat teori. Dengan hasil penelitian sebagai berikut: (1) media pembelajaran video animasi dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran teori, karena memperoleh persentase validasi oleh ahli materi sebesar 80 – 93%, dan validasi oleh ahli media sebesar 65,45 – 93%. (2) respon peserta didik setelah menggunakan video animasi dalam pembelajaran menunjukkan respon positif. Kepraktisan video animasi diperoleh nilai 85,86 – 94,84%, menunjukkan bahwa media video animasi sangat praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran teori. (3) media pembelajaran video animasi dinyatakan efektif karena berpengaruh positif terhadap tingkat ketuntasan dan hasil belajar peserta didik. Dimana angka ketuntasan sebesar 81,48 – 85,3%, dan nilai *posttest* didapat sebesar 77,58 – 83,33 lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* sebesar 27,67 – 57,94.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Pembelajaran Teori, Efektivitas, Kajian literatur

PENDAHULUAN

Pembelajaran bersifat teori merupakan proses pembelajaran dengan pendekatan berfokus pada pengkajian dan pemahaman mendalam mengenai konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan ide-ide. Bertujuan agar peserta didik memperoleh pemahaman atas konsep secara menyeluruh, memperoleh pembelajaran yang berarti, dan dapat menerapkannya dalam situasi tertentu (Medwell & Wray, 2020). Contoh mata pelajaran yang bersifat teori yaitu, matematika, kimia, fisika, sejarah, geografi, sosiologi, manajemen, dan lain sebagainya. Menurut Diana dan Maharani (2019) pada proses pembelajaran

teori masih dijumpai kendala yang dialami peserta didik. Dimana peserta didik terkadang merasa pembelajaran begitu abstrak, sulit dipahami, dan belum mampu mengkorelasikan apa yang dipelajari dengan pemanfaatan kontekstual.

Juhji (2016) menerangkan bahwa kendala dalam proses pembelajaran dapat diakibatkan oleh beberapa hal. Pertama, pendidikan yang kurang relevan dengan kebutuhan dan fakta saat ini. Kedua, ketidaksesuaian antara materi dengan strategi dan metodologi yang dijalankan. Ketiga, sarana pembelajaran kurang memadai yang meliputi: bahan ajar, media



pembelajaran, alat peraga, peralatan laboratorium, dan lain sebagainya.

Sarana pembelajaran khususnya media pembelajaran merupakan faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran (Siti et al., 2021). Media pembelajaran adalah alat bantu komunikasi dalam proses belajar mengajar yang memudahkan peserta didik maupun pendidik menerima makna pesan yang jelas sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan efisien (Nurfadhillah et al., 2021). Sedangkan Syamsiani (2022) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk membangun kondisi ideal agar peserta didik secara utuh memperoleh pengetahuan dari segi kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Media pembelajaran mendorong proses interaksi komunikasi pendidik dan peserta didik berjalan secara tepat guna dan berdaya guna, sehingga merangsang pikiran, perasaan, rasa ingin tahu, perhatian dan minat peserta didik.

Fungsi dari penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar meliputi: Memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik, memperjelas penyajian materi pembelajaran, menumbuhkan motivasi peserta didik, memfasilitasi keterbatasan

pengalaman yang diperoleh peserta didik, menyajikan pengalaman nyata dengan mengaitkan teori dan realita, mendorong keterlibatan semua indera peserta didik, melayani kebutuhan karakteristik peserta didik, dan meningkatkan aspek kognitif, keterampilan, dan sikap dari peserta didik (Azhari, 2015).

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat dipilih dengan mempertimbangkan jenis atau sifat mata pelajaran yang sedang dipelajari. Menurut Aghni (2018) pembelajaran yang bersifat pemahaman teori dan konsep, media yang relevan digunakan yaitu berjenis audio-visual. Media audio-visual memberikan visual ilustrasi dan penggunaan audio untuk membantu peserta didik memahami konsep yang sedang dipelajari. Salah satu jenis media pembelajaran audio-visual adalah video animasi.

Video animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarik. Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup. Animasi tampak menarik dengan pepaduan warna dan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan dengan bantuan audio/suara (Rahmayanti & Istianah, 2018). Video animasi



merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail, dan dapat membantu memahami pelajaran yang relatif sulit (Apriansyah et al., 2020).

Menurut Mashuri dan Budiyono (2020) bahwa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran meliputi: tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, kemampuan dalam merepresentasikan materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang, meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi peserta didik, media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada peserta didik. Sedangkan, menurut Johari et al. (2016) sebagai media pembelajaran video animasi juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya yaitu: membutuhkan waktu yang relatif panjang dalam produksi, berpotensi memerlukan biaya besar, dan membutuhkan kreativitas serta kemampuan yang memadai dalam perancangan media.

Febriana et al. (2021) menerangkan bahwa media pembelajaran dinyatakan berkualitas setelah memperoleh penilaian efektivitas yang baik berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria tersebut yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Validitas mencakup keakuratan materi yang ingin disampaikan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Kepraktisan mencakup kemudahan penggunaan media dalam proses kegiatan belajar mengajar baik oleh pendidik maupun peserta didik. Sedangkan keefektifan mencakup pengaruh media terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang ditandai oleh capaian hasil belajar peserta didik.

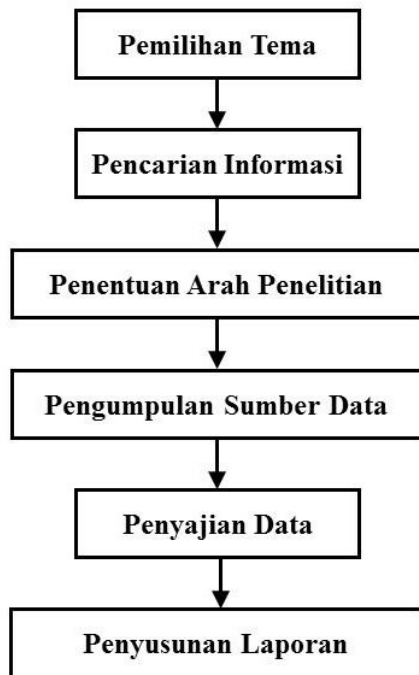
Berdasarkan paparan di atas maka didapat rumusan-rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran bersifat teori?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran bersifat teori?
3. Bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran bersifat teori?



METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur. Kajian literatur merupakan sebuah penelitian yang memiliki tahapan terdiri atas mengumpulkan referensi yang diperoleh dari penelitian-penelitian terdahulu, mensintesis hasil dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dan menarik kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan (Hartanto & Dani, 2016). Prosedur kajian literatur menurut Safitri dan Titin (2021) adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Kajian literatur

Sumber: (Safitri & Titin, 2021)

1. Pemilihan tema pada kajian literatur ini yaitu media pembelajaran.
2. Aktivitas pencarian informasi yang dilakukan yaitu mengumpulkan jurnal ilmiah yang relevan dengan tujuan penelitian, yaitu jurnal ilmiah mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi, penerapan media pembelajaran video animasi, dan efektivitas media pembelajaran video animasi.
3. Arah penelitian yang ditetapkan yaitu mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran teori berdasarkan kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan melalui kajian literatur.
4. Pengumpulan sumber data yang dilakukan yaitu membaca keseluruhan jurnal ilmiah yang telah dikumpulkan, kemudian mencatat informasi yang relevan dengan arah penelitian.
5. Aktivitas penyajian data yang dilakukan yaitu mensintesis informasi yang telah dicatat, dan mengidentifikasi data yang dibutuhkan seperti validitas, kepraktisan, dan keefektifan terkait media pembelajaran video animasi pada pembelajaran bersifat teori.



6. Penyusunan laporan penelitian terdiri atas: pendahuluan, yang berisi latar belakang dan kajian teori. Metodologi penelitian, yang berisi penjelasan metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian. Hasil, berisi informasi data yang telah dicatat dan diklasifikasikan. Pembahasan, berisi representasi berupa deskripsi dari data yang telah dicatat dan diklasifikasikan. Kesimpulan, merupakan ringkasan pembahasan dari temuan yang dihasilkan. Dan terakhir daftar referensi yang digunakan.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu analisis isi. Analisis isi digunakan dalam memperoleh representasi berupa deskripsi teks yang terkandung dalam suatu

informasi berupa lambang-lambang atau kriteria-kriteria tertentu (Arafat, 2018).

HASIL

Hasil analisis mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran teori disajikan dalam bentuk tabel berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

A. Validitas

Analisis validitas media video animasi dilakukan terhadap 8 penelitian terdahulu. Beberapa tinjauan penilaian dalam validasi oleh ahli media yaitu aspek visual, audio, kualitas, dan isi. Sedangkan tinjauan penilaian dalam validasi oleh ahli materi yaitu aspek isi, penyajian, dan bahasa. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Validasi Ahli Media

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Farida et al. (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada materi penyajian data dengan persentase validasi ahli media sebesar 93%.
Rosanaya dan Fitriyati (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada materi jurnal



Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
		penyesuaian perusahaan jasa dengan persentase validasi ahli media sebesar 92,72%.
Fadilah dan Syah (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Gambar Bestek	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada materi materi konsep detail gambar konstruksi bangunan dengan persentase validasi ahli media sebesar 85%.
Synthia et al. (2019)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan persentase validasi ahli media sebesar 81,76%.
Apriansyah et al. (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada mata kuliah ilmu bahan bangunan dengan persentase validasi ahli media sebesar 83,1%.
Agustien et al. (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi valid digunakan pada mata pelajaran sejarah dengan persentase validasi ahli media sebesar 78%.
Isti et al. (2022)	Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada materi sifat-sifat cahaya dengan persentase validasi ahli media sebesar 86,5%.
Hapsari dan Zulherman (2021)	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil



Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa	penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi valid digunakan pada mata pelajaran IPA dengan persentase validasi ahli media sebesar 65,45%.

Tabel 2. Validasi Ahli Materi

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Farida et al. (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada materi penyajian data dengan persentase validasi ahli materi sebesar 93%.
Rosanaya dan Fitriyati (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa dengan persentase validasi ahli materi sebesar 91,25%.
Fadilah dan Syah (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Gambar Bestek	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada materi materi konsep detail gambar konstruksi bangunan dengan persentase validasi ahli materi sebesar 84%.
Synthia et al. (2019)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan persentase validasi ahli materi sebesar 84,81%.



Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Apriansyah et al. (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada mata kuliah ilmu bahan bangunan dengan persentase validasi ahli materi sebesar 82,3%.
Agustien et al. (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi valid digunakan pada mata pelajaran sejarah dengan persentase validasi ahli materi sebesar 80%.
Isti et al. (2022)	Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada materi sifat-sifat cahaya dengan persentase validasi ahli materi sebesar 86,5%.
Hapsari dan Zulherman (2021)	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat valid digunakan pada mata pelajaran IPA dengan persentase validasi ahli materi sebesar 86%.

B. Kepraktisan

Analisis kepraktisan media video animasi dilakukan terhadap 7 penelitian terdahulu. Beberapa tinjauan penilaian pengguna terhadap kepraktisan media video animasi yaitu

aspek visual, audio, isi, bahasa dan tulisan. Analisis kepraktisan dilakukan berdasarkan penilaian oleh peserta didik. Hasil penilaian kepraktisan oleh pengguna dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 3. Kepraktisan Media

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Farida et al. (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat praktis digunakan pada materi penyajian data dengan persentase hasil penilaian kepraktisan sebesar 86%.
Fadilah dan Syah (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Gambar Bestek	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat praktis digunakan pada materi konsep detail gambar konstruksi bangunan dengan persentase hasil penilaian kepraktisan sebesar 86,2%.
Synthia et al. (2019)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat praktis digunakan pada materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam dengan persentase hasil penilaian kepraktisan sebesar 93,18%.
Apriansyah et al. (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat praktis digunakan pada mata kuliah ilmu bahan bangunan dengan persentase hasil penilaian kepraktisan sebesar 85,86%.
Agustien et al. (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat praktis digunakan pada mata pelajaran sejarah dengan persentase hasil penilaian kepraktisan sebesar 87%.



Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Isti et al. (2022)	Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat praktis digunakan pada materi sifat-sifat cahaya dengan persentase hasil penilaian kepraktisan sebesar 94,84%.
Hapsari dan Zulherman (2021)	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat praktis digunakan pada mata pelajaran IPA dengan persentase hasil penilaian kepraktisan sebesar 86,87%.

C. Keefektifan

Analisis keefektifan media video animasi dilakukan terhadap 6 penelitian terdahulu. Dari 6 penelitian terdahulu tersebut keefektifan dinilai dari 2 tinjauan yang berbeda. 3 penelitian menilai keefektifan dari aspek pengaruh penggunaan media

video animasi terhadap jumlah peserta didik yang tuntas, sedangkan 3 penelitian lain menilai keefektifan dari aspek pengaruh media video animasi terhadap peningkatan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi. Hasil keefektifan media video animasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Keefektifan Media

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Farida et al. (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan pada materi penyajian data. Hal ini ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 81,8%.
Rosanaya dan Fitrayati (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan pada materi jurnal



		penyesuaian jasa. Hal ini ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 81,48%
Pratama et al. (2022)	Penerapan Video Animasi Kartun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Otk Keuangan Kelas Xi Smkn 1 Surakarta	Dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan pada mata pelajaran otomatisasi tata kelola keuangan. Hal ini ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 14,7% menjadi 85,3%
Synthia et al. (2019)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan pada materi kegiatan ekonomi berdasarkan potensi alam. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> masing-masing sebesar 39,25 dan 83, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video animasi dalam pembelajaran.
Isti et al. (2022)	Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan pada materi sifat-sifat cahaya. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> masing-masing sebesar 57,94 dan 83,33, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video animasi dalam pembelajaran.
Halmuniati et al. (2022)	Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika	Dengan menggunakan metode <i>RnD</i> , hasil penelitian ini menunjukkan bahwa



		media video animasi efektif digunakan pada materi gelombang mekanik. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> masing-masing sebesar 27,67 dan 77,58, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan video animasi dalam pembelajaran.
--	--	---

PEMBAHASAN

Hasil akhir dari kajian literatur ini adalah mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran pada pembelajaran bersifat teori. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari 8 penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa video animasi layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran teori karena hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran video animasi memperoleh persentase dalam rentang 65,45% - 93% dengan kriteria **valid – sangat valid**, dan hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran video animasi memperoleh persentase dalam rentang 80% - 93% dengan kriteria **valid – sangat valid**. Hal ini sejalan dengan pendapat Aghni (2018) bahwa media audio-visual relevan digunakan pada pembelajaran yang bersifat pemahaman teori dan konsep.

Kemudian tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi memperoleh persentase dalam rentang

85,86% - 94,84% dengan kriteria **sangat praktis** untuk digunakan dalam pembelajaran teori. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmayanti dan Istianah (2018) bahwa media pembelajaran video animasi memudahkan proses komunikasi pada kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan kemenarikan media yang disajikan.

Penilaian keefektifan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran teori, berdasarkan aspek pengaruh penggunaan media video animasi terhadap jumlah peserta didik yang tuntas dapat dinyatakan **efektif** karena dengan penggunaan media video animasi rentang persentase ketuntasan peserta didik sebesar 81,48% - 85,3%. Begitupun juga berdasarkan aspek pengaruh media video animasi terhadap peningkatan tes sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi dapat dinyatakan **efektif** karena nilai *posttest* peserta didik mengalami peningkatan dari nilai *pretest*. Dari



penelitian terdahulu didapat rentang nilai *pretest* sebesar 27,67 – 57,94, sedangkan rentang nilai *posttest* yang didapat sebesar 77,58 – 83,33. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Mashuri dan Budiyo (2020) bahwa video pembelajaran animasi memiliki tingkat keefektifan dalam merepresentasikan materi yang bersifat teori menjadi konkret.

KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian, hasil, dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi pada pembelajaran teori dengan acuan kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan dapat dinyatakan valid atas hasil validasi ahli media dan ahli materi, sangat praktis digunakan atas dasar respon dari peserta didik, dan efektif karena berpengaruh positif terhadap tingkat ketuntasan dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. XVI(1)*, 1–11.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi, 5(1)*, 19–23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020a). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, 9(1)*, 8–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020b). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS ANIMASI MATA KULIAH ILMU BAHAN BANGUNAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA. 9(1)*, 8–18.
- Arafat, G. Y. (2018). Membongkar Isi Pesan dan Media dengan Content Analysis Gusti Yasser Arafat UIN Antasari Banjarmasin. *Jurnal Alhadrah, 17(33)*, 32–48. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id>
- Azhari, A. (2015). Peran Media Pendidikan



- Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1), 43. <https://doi.org/10.22373/jid.v16i1.586>
- Diana, L., & Maharani, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Teknik Tutorial Berbasis Kemampuan Konseptual Pada Mata Pelajaran Integral. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v6i1.333>
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: 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>
- Fadilah, N., & Syah, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATA KULIAH GAMBAR BESTEK. *Hernadito Medika Putra Universitas Sanata Dharma*, 2(4), 399–405. https://repository.usd.ac.id/25510/2/084114001_Full%5B1%5D.pdf
- Farida, C., Destiniar, & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Febriana, T., Rahmah, N., & Cahyaka, H. W. (2021). *Studi Literatur Tentang Penerapan Media Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Menggambar Autocad 2D*. 1–7.
- Halmuniati, Riswandi, D., Zainuddin, Z., Asmin, L. O., & Isa, L. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 6(4), 332–340. <https://doi.org/10.24815/jipi.v6i4.27199>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hartanto, R. S. W., & Dani, H. (2016). Studi Literatur: pengembangan media pembelajaran dengan software autocad. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1), 1–6.
- Iseu Synthia, P., Nana, H., & Aan Subhan,



- P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Isti, L. A., Agustiningasih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Juhji. (2016). Peran guru dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 52–62.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Medwell, J., & Wray, D. (2020). Concept-Based Teaching and Learning: a Review of the Research Literature. *ICERI2020 Proceedings*, 1, 486–496. <https://doi.org/10.21125/iceri.2020.0144>
- Pratama, F. R., Ninghardjanti, P., & Susantiningrum. (2022). PENERAPAN VIDEO ANIMASI KARTUN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR OTK KEUANGAN KELAS XI SMKN 1 SURAKARTA. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 6(1), 27–33.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 6(no 4), 429–439.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785>
- Siti, G. W., Marlina, S. C., & Helminsyah. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO



ANIMASI PADA SUBTEMA 1
BENDA HIDUP DAN TAK HIDUP
DI SEKITAR KITA UNTUK SISWA
KELAS 1 SD. *Jurnal Ilmiah
Mahasiswa*, 2(1).

Syamsiani Syamsiani. (2022).
Transformasi Media Pembelajaran
Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA:
Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan
Pendidikan*, 2(3), 35–44.
[https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i
3.274](https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274)