

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X DPIB SMK DHUAFA PADANG

Agung Saputra<sup>1</sup>, Muhammad Ihsan<sup>2</sup>, Lalas Oktavia Andreas<sup>3</sup>, Windry Novalia Jufri<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Departemen Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Email: [agungsaputra010302@gmail.com](mailto:agungsaputra010302@gmail.com)

**Abstrak:** Studi ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Gambar Teknik. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X DPIB SMK Dhuafa Padang dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, validasi dari para ahli, serta angket praktikalitas yang diberikan kepada guru dan siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan validasi ahli dengan skor Aiken's V sebesar 0,91. Uji praktikalitas menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase 89% dari guru dan 87,3% dari siswa, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Penelitian ini membuktikan bahwa video animasi pembelajaran efektif meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa, sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran kejuruan di SMK.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video Animasi, Gambar Teknik

**Abstract:** *This study aims to develop animated video learning media to enhance student motivation in Technical Drawing subjects. The research was conducted on Grade X DPIB students at SMK Dhuafa Padang using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection was carried out through interviews, expert validation, and practicality questionnaires distributed to teachers and students. The research results demonstrate that the developed media has a very high feasibility level based on expert validation with an Aiken's V score of 0.91. The practicality test showed excellent results with 89% from teachers and 87.3% from students, categorized as very practical. This research proves that animated learning videos effectively increase student participation and learning interest while creating a more interactive and efficient learning process. Therefore, this media can serve as an innovative alternative in vocational learning at vocational high schools.*

**Keywords:** *Development, Animated Video, Technical Drawing*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan karakter dan pengetahuan peserta didik agar mampu memberikan kontribusi positif bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan intelektual, tetapi juga pada pembentukan kepribadian yang baik (Badariah, D., Hidayat, R., & Dewi, I. R., 2022). Di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pendidikan diarahkan untuk memberikan

keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

Di SMK dengan jurusan Desain dan Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB), mata pelajaran Dasar Konstruksi Bangunan berfungsi sebagai fondasi penting sebelum siswa mempelajari materi konstruksi yang lebih lanjut. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMK Dhuafa Padang, diketahui bahwa

proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan media yang digunakan kurang bervariasi, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan dalam proses pendidikan. Menurut Rahman, A.(2022), motivasi adalah dorongan internal yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan belajarnya. Rendahnya motivasi belajar dapat berdampak negatif, seperti penurunan hasil belajar, rendahnya partisipasi aktif siswa, serta minimnya keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Pencapaian hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh minat mereka dalam proses pembelajaran, yang dipengaruhi oleh metode penyampaian materi, variasi media yang digunakan, dan sejauh mana siswa terlibat secara aktif di kelas.

Salah satu solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya motivasi dan pemahaman siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa video animasi. Media ini mampu menyampaikan materi secara visual, menarik, interaktif, dan juga menghibur. Menurut Komara, A., Pamungkas, Y., & Dewi, S. R. (2022), penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Selain itu, media ini membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak secara lebih konkret serta mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Sebagai gambaran konkret dari permasalahan tersebut, hasil tes kognitif siswa kelas X DPIB menunjukkan bahwa meskipun mayoritas siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), pencapaian belajar mereka secara keseluruhan masih belum mencapai tingkat yang optimal. Kondisi ini menandakan adanya permasalahan motivasi belajar yang memerlukan penanganan segera melalui implementasi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa.

**Tabel 1.1 Hasil Tes Kognitif Siswa Kelas X DPIB SMK Dhuafa Padang (2023/2024)**

Variabel	DPIB A	DPIB B
Jumlah Siswa	14	16
Jumlah Siswa Tercapai KKM	10	12
Jumlah Siswa Belum Tercapai KKM	4	4

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)	70	70
Nilai Rata-Rata	72	75
Persentase Tercapai KKM (%)	73%	75%

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk mata pelajaran Gambar Teknik bagi siswa kelas X DPIB di SMK Dhuafa Padang, serta menguji tingkat validitas dan kepraktisannya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di lingkungan SMK.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel, sehingga sesuai untuk digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran (Branch, R. M., 2009). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X DPIB SMK Dhuafa Padang tahun ajaran 2023/2024 dan guru mata pelajaran Dasar Konstruksi Bangunan Gedung. Pemilihan subjek dilakukan dengan teknik purposive sampling agar media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

### Tahapan Penelitian:

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal, dilakukan wawancara dan observasi kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran serta hambatan yang dialami siswa selama proses belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami materi karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan minim interaktivitas.

#### 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang *storyboard*, alur video, skenario pembelajaran, serta menentukan elemen visual dan narasi suara yang akan digunakan. Perancangan difokuskan pada materi Gambar Teknik yang disesuaikan dengan kurikulum jurusan DPIB di SMK.

3. Pengembangan (*Development*)  
Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan *Canva* untuk merancang tampilan visual dan *Filmora* untuk proses penyuntingan video. Tahap ini menghasilkan produk awal berupa video animasi pembelajaran, yang selanjutnya divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan isi, *design*, dan aspek teknisnya.
4. Implementasi (*Implementation*)  
Uji coba terbatas dilaksanakan pada siswa kelas X DPIB dengan pendampingan langsung dari guru. Dalam proses ini, siswa diminta untuk menonton dan menggunakan media pembelajaran video animasi selama sesi pembelajaran, kemudian memberikan tanggapan melalui pengisian angket praktikalitas sebagai bentuk *feedback* terhadap media yang digunakan.
5. Evaluasi (*Evaluation*)  
Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan dalam dua bentuk, yaitu:
  - i. Evaluasi *formatif*, yang dilakukan selama proses pengembangan media melalui masukan dan saran dari para ahli.
  - ii. Evaluasi *sumatif*, yang dilakukan setelah tahap implementasi dengan menganalisis data dari hasil angket validasi oleh ahli dan angket praktikalitas dari siswa.

**Teknik Pengumpulan Data:**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, antara lain:

- a. Wawancara terbuka dengan guru, yang bertujuan untuk menggali permasalahan serta memperoleh gambaran nyata mengenai kondisi pembelajaran di kelas.
- b. Angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, digunakan untuk menilai kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.
- c. Angket praktikalitas yang disebarakan kepada guru dan siswa, digunakan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan serta tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran yang digunakan.

**Teknik Analisis Data:**

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan pendekatan sebagai berikut:

- a. Uji validitas dilakukan dengan menerapkan rumus Aiken's V untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan

penilaian dari para ahli. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menghitung persentase hasil angket, yang selanjutnya diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu: sangat praktis, praktis, cukup praktis, dan tidak praktis.



**Gambar 1. Diagram Alir Model ADDIE**

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi pada mata pelajaran Gambar Teknik bagi siswa kelas X DPIB di SMK Dhuafa Padang. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE, yang menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual. Konten dalam media tersebut disusun sesuai dengan kurikulum pendidikan kejuruan, sehingga relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa di tingkat SMK.

1. Hasil Wawancara dan Identifikasi Masalah  
Wawancara awal yang dilakukan dengan guru menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah tanpa dukungan media visual yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kesulitan memahami konsep dasar dalam mata pelajaran Gambar Teknik, serta menunjukkan motivasi belajar yang rendah selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Guru DPIB**

Pertanyaan	Jawaban
Metode pembelajaran yang digunakan	Ceramah
Aktivitas siswa selama pembelajaran	Pasif, jarang bertanya
Kesulitan siswa dalam memahami materi	Kurang minat membaca, motivasi rendah
Pendapat tentang penggunaan video animasi	Layak diterapkan untuk

Temuan ini sejalan dengan pendapat Rahman, A. (2022), yang menyatakan bahwa tingkat motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh metode dan pendekatan yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media visual seperti video animasi terbukti menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

2. Hasil Validasi Media oleh Ahli

Media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui proses validasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, desain visual, dan teknis. Seluruh komponen yang dinilai memperoleh kategori “Sangat Layak” atau “Layak”, yang mengindikasikan bahwa media ini dinilai layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Tabel 2. Validasi Media oleh Ahli**

Aspek Validasi	Kategori Penilaian
Konstruksi Visual	Sangat Layak
Kesesuaian Isi	Layak
Aspek Motivasi	Sangat Layak
Aspek Teknis	Sangat Layak
<b>Rata-rata Total</b>	Valid ( $\geq 0.6$ Aiken's V)

Nilai *Aiken's V* yang diperoleh skor *Aiken's V* sebesar 0,91, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat valid. Temuan ini mendukung pernyataan Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021), yang menyatakan bahwa validasi oleh pakar merupakan tolok ukur utama untuk menjamin kualitas dan kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Uji Praktikalitas Guru dan Siswa Media pembelajaran berupa video animasi telah diuji coba secara terbatas pada siswa kelas X DPIB dengan pendampingan dari guru. Berdasarkan hasil angket yang diberikan, media ini mendapatkan tanggapan positif dari siswa maupun guru, dan dinilai dalam kategori 'Sangat Praktis'.

**Tabel 3. Praktikalitas oleh Guru dan Siswa**

Aspek Penilaian	Guru	Siswa
Kemudahan Penggunaan	Sangat Praktis	Sangat Praktis
Tampilan Desain	Sangat Praktis	Sangat Praktis
Kesesuaian Isi Materi	Praktis	Praktis
Ketertarikan terhadap Media	Sangat Praktis	Praktis
Manfaat dan Kegunaan	Sangat Praktis	Sangat Praktis
Rata-Rata Skor (%)	89%	87,3%
Kategori Umum	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Hasil ini mendukung bahwa penggunaan media berbasis animasi dapat meningkatkan perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran visual yang dikemukakan oleh Paivio (2014), yang menyatakan bahwa representasi visual mampu membantu proses retensi dan *transfer* informasi.

**KESIMPULAN**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X DPIB pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Dhuafa Padang. Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi melalui uji coba terbatas, serta evaluasi untuk menilai kelayakan dan efektivitas media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru, proses pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional, dengan keterbatasan dalam pemanfaatan media visual interaktif. Keadaan ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang juga ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif dan ketertarikan dalam memahami materi rekayasa bangunan yang bersifat abstrak dan visual.

Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong dalam kategori “Sangat Layak”. Media ini telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek, termasuk kesesuaian isi, kualitas tampilan visual, daya tarik dalam memotivasi siswa, serta aspek teknis. Nilai *Aiken's V* sebesar 0,91 menunjukkan tingkat validitas yang tinggi secara kuantitatif,

mengindikasikan bahwa struktur dan konten media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa. Hasil uji praktikalitas yang melibatkan guru dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat mudah dan efisien digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru menyatakan bahwa media ini mempermudah mereka dalam menyampaikan materi, sedangkan siswa merasa bahwa visual dan narasi dalam video sangat membantu dalam memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya melalui gambar atau teks. Rata-rata skor praktikalitas mencapai 89% dari guru dan 87,3% dari siswa, yang menegaskan bahwa media ini tidak hanya layak, tetapi juga efektif dan berfungsi dengan baik dalam konteks pembelajaran di kelas.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbentuk video animasi yang dikembangkan terbukti memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi, serta berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini juga dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung penerapan strategi pembelajaran di sekolah kejuruan. Penggunaannya sejalan dengan arah transformasi pendidikan yang menekankan pada integrasi teknologi digital, pembelajaran interaktif, dan pendekatan yang berpusat pada siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA.

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan teori belajar behaviorisme dalam pembelajaran (Studi pada anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8.
- Badariah, D., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Komara, A., Pamungkas, Y., & Dewi, S. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 55–63.
- Fachreza, K. A., Harvian, M., Zahra, N., Islam, M. I., Daffa, M., & Wardiyah, M. L. (2024). Analisis komparatif antara probability dan nonprobability dalam penelitian pemasaran. *Jurnal Pajak dan Analisis Ekonomi Syariah*, 1(3), 108–120.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Habib, M., Hajar, I., & Setiawan, D. (2019). Media development of video learning in the social discussion of social problems in social science (IPS) lesson of class IV in public elementary school (SDN 135911 Tanjungbalai academic year 2018–2019). *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 223–236.
- Harahap, N. F., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Analisis artikel metode motivasi dan fungsi motivasi belajar siswa. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 198–203.
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet, S. (2023). Implementasi teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72.
- Istiadah, F. N. (2020). *Teori-teori belajar dalam pendidikan*. Edu Publisher.
- Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD selama pandemi COVID-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Prenada Media.
- Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1514–1519.
- Miftah, M. (2022). *Peran, fungsi, dan pemanfaatan media pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera.
- Nurhadi, N. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Edisi*, 2(1), 77–95.

- Nurlina, N., & Bahri, A. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran*. CV Berkah Utami.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(1).
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pratiwi, A. D., & Silvia, T. (2023). Analisis efektivitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di SD Negeri 060871. *Education Journal of Indonesia*, 4(1).
- Rahman, S. (2022, Januari). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). *Populasi, sampel, variabel dalam penelitian kedokteran*. Penerbit Nem.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175.