

# **Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi dalam Memproduksi Teks Prosedur Sederhana pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Sendana**

**Reski Aulia Darman Ak. S<sup>1</sup>**

**Abd. Rahman Rahim<sup>2</sup>**

**Haslinda<sup>3</sup>**

**<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar**

<sup>1</sup>Reski2371@gmail.com

<sup>2</sup>Abrarunismuh65@gmail.com

<sup>3</sup>haslinda@unismuh.ac.id

## **Abstrak**

Bahasa Indonesia sangat perlu dipahami oleh siswa, salah satu materi pembelajarannya yakni teks prosedur. Teks prosedur merupakan suatu bentuk teks yang berisi langkah-langkah atau tahapan yang harus ditempuh untuk melakukan sesuatu sehingga mudah dan benar dalam proses pengerjaannya. Penelitian ini bertujuan mengetahui validitas, kepraktisan dan keefektifan penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran teks prosedur pada siswa SMP Negeri 1 Sendana khususnya kelas VII dan mengacu pada kurikulum merdeka. Jenis penelitian yakni penelitian dan pengembangan (research and development (R&D)) dengan metode kuantitatif deskriptif. Model yang digunakan merupakan model Baker and Schultz meliputi tahapan perumusan, tahap spesifikasi langkah, tahap uji coba soal, tahap pengembangan produk, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, dan tahap analisis untuk pemanfaatan. Subjek penelitian yaitu ahli materi, ahli media, guru dan siswa dengan menggunakan angket dan lembar evaluasi. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni wawancara, tes hasil belajar, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden guru dan siswa menyatakan perlu dan sangat membutuhkan media pembelajaran video animasi dalam proses belajar atau evaluasi pembelajaran. Pada analisis validitas, validator merupakan ahli yang dipilih oleh peneliti telah memenuhi kualifikasi untuk menilai media pembelajaran menyatakan bahwa 97,7% media ini layak dan direkomendasikan untuk dapat digunakan dalam evaluasi Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran teks prosedur untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Majene yang ditinjau dari berbagai aspek. Taraf kepraktisan respon guru memperoleh nilai 89,2% dan respon siswa 80,00% menyatakan sangat setuju dengan media pembelajaran video animasi teks prosedur sederhana khususnya pada langkah menulis atau membuat teks prosedur sederhana dalam media video animasi yang bagus dan menarik. Hasil keefektifan media dalam memperoleh hasil ketuntasan belajar siswa adalah, 99%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi teks prosedur sederhana yang dikembangkan sudah valid tanpa revisi. Penerapan media edukasi video animasi juga dinilai sangat menarik dengan persentase 86 %. Model pengembangan Baker and Schultz yang dipilih, telah dilakukan dan terpenuhi secara keseluruhan.

**Kata kunci:** *Media pembelajaran, video animasi, teks prosedur sederhana*

## **Pendahuluan**

Media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau peristiwa yang membangun kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Mulyani Sumantri (dalam Rohman 2013:156) menyatakan

bahwa media adalah semua perangkat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, yang disebut media. Dengan demikian dapat diartikan bahwa media adalah alat bantu proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif (Asyhar, 2011).

Padahal, dalam proses pembelajaran, guru terkadang tidak menggunakan media sebagai alat untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan. Guru bahkan terlalu sering menyampaikan materi dalam bentuk verbal dan ini hanya memberikan 30 atau 50% siswa yang memahami materi, selebihnya siswa merasa kesulitan untuk memahami materi. Sehingga kelas cenderung pasif, informasi yang dominan dari guru ke siswa bukan sebaliknya, atau tidak sesuai dengan konsep pembelajaran yang diharapkan oleh kurikulum mandiri (Hadiansah, 2022).

Kehadiran media pembelajaran dapat menciptakan variasi pembelajaran sekaligus suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran mengarang teks prosedur adalah video animasi. Media video animasi berupa video latihan yang dilengkapi dengan efek slide yang muncul di sela-sela tayangan sehingga memberikan visualisasi yang lebih menarik. Sehingga melalui minat siswa terhadap media video animasi yang disajikan, tujuan pembelajaran menyusun teks prosedur tercapai dengan hasil belajar yang baik.

Peneliti akan menggunakan teori model Baker dan Schutz untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: formulasi, tahap spesifikasi langkah, tahap soal tes, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, dan tahap analisis pemanfaatan. Tingkat keberhasilan dalam mengembangkan media ini akan memudahkan siswa dalam memahami dengan baik bentuk teks prosedur sederhana dan cara pembuatannya.

Alasan penulis akan melakukan penelitian dengan judul, "Pengembangan Media Animasi Audio Visual Video Dalam Memproduksi Teks Prosedur Sederhana Pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Sendana", dikarenakan dengan memanfaatkan pengembangan media audio visual berupa Dengan adanya video animasi maka akan memudahkan siswa dalam memahami materi teks prosedur. berisi langkah-langkah produksi. Agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran, maka penulis mengembangkan video animasi berbentuk kartun yang dalam proses pembuatan sesuatu berupa prosedur yang sederhana, hal ini akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, efektif dan efisien. suasana belajar. Penelitian yang mengangkat isu pengembangan media audio visual berupa video animasi dengan desain yang menarik.

## **Metode**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan strategi atau metode penelitian yang cukup efektif untuk meningkatkan praktik (Bahasa et al., 2019). Fokus dalam penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan dan memproduksi media pembelajaran untuk memproduksi teks prosedur sederhana bagi siswa kelas VII SMPN 1 Sendana. Subjek uji dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang terbagi menjadi 5 kelas, untuk tahun ajaran 2022/2023. Selanjutnya sampel penelitian dipilih secara acak (random sampling). Analisis pemanfaatan program harus dapat menyimpulkan suatu sistem pengembangan produk secara sistematis dan komprehensif. Jika produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan produk sebelumnya, maka perlu

dikemukakan kelebihan dan kekurangan secara jujur. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, tes prestasi belajar, observasi, angket, dan dokumentasi. Setelah dilakukan penskoran, akan dilakukan pemodelan untuk mengetahui skor total dan rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Dengan menghitung rata-rata yakni dengan rumus:

$$x_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Rata-rata akhir

XI = Nilai uji operasional angket

n = Jumlah peserta didik

Tahap selanjutnya yakni mengetahui keterlaksanaan bahan ajar dengan melakukan tabulasi data dan menghitung persentase yang diperoleh dengan persamaan

$$P = \frac{\sum P}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase keterlaksanaan

$\sum$  = jumlah skor yang diperoleh

n = banyaknya butir pernyataan

## Hasil

### Hasil Penelitian

#### Data Hasil Validasi

##### 1) Hasil Validasi Model Kesepakatan Dua Pakar

##### (a) Ahli Materi dan Ahli Media Menilai Materi Ajar

**Tabel 10. Data Hasil Validasi Materi oleh Dua Pakar**

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Tingkat Relevansi
		VI	V2	
1.	Kebenaran materi dan konten	4	4	D
2.	Kesesuaian materi dengan modul ajar	4	4	D
3.	Sistematis sesuai dengan struktur pembelajaran	4	4	D
4.	Keterbacaan bahasa atau bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa	4	4	D
5.	Menggunakan Bahasa yang komunikatif	4	4	D
6.	Istilah yang digunakan tepat dan dapat dipahami	4	4	D
7.	Menggunakan istilah dan simbol secara jelas	3	3	C
8.	Membangkitkan motivasi/minat dan rasa ingin tahu siswa	3	3	C
9.	Sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca siswa	4	4	D
10.	Mendorong siswa terlibat aktif	4	4	D

11.	Menarik dan menyenangkan	4	4	D
-----	--------------------------	---	---	---

Hasil analisis validasi antar penilai untuk validasi materi  
Validator I

Validator II		<b>Relevansi</b>	<b>Relevansi kuat (3-4)</b>
	<b>Relevansi Lemah (1-2)</b>	0	0
	<b>Relevansi (3-4)</b>	2	9

Dari penilaian yang diberikan oleh kedua validator diatas dapat dihitung tingkat kesahihannya berdasarkan rumus validitas isi Grerogy sebagai berikut:

$$\text{Koefisien validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{9}{A+B+2+9} = \frac{9}{11} = \mathbf{0,81}$$

Sehingga dapat dikatakan bahwa validitas yang diperoleh adalah 0,81 atau V = 81% Artinya hasil penilaian kedua validator memiliki "relevansi yang kuat" dengan koefisien validitas isi lebih dari 75% atau V > 75%. pengukuran atau interferensi yang dilakukan adalah valid.

(b) Ahli Materi dan Ahli Media Menilai Media Ajar

**Tabel 11. Data Hasil Validasi Media oleh Dua Pakar**

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Tingkat Relevansi
		VI	V2	
1.	Ketepatan pemilihan warna	4	4	D
2.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	4	4	D
3.	Kejelasan bentuk & ukuran gambar	4	4	D
4.	Keserasian warna tulisan dengan warna <i>background</i>	4	4	D
5.	Kejelasan video dan suara	4	4	D
6.	Kombinasi warna bersifat kontekstual dan menarik	4	4	D
7.	Kesesuaian hyperlink antar halaman	3	3	C
<b>Aspek Pembelajaran</b>				
8.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas.	4	4	D
9.	Media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4	4	D
<b>Aspek Bahasa</b>				
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan	4	4	D
	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	4	D

### Hasil analisis validasi antar penilai untuk validitas media

#### Validator I

		Relevansi	Relevansi kuat (3-4)
Validator II	Relevansi Lemah (1-2)	0	0
	Relevansi (3-4)	1	10

Dari penilaian yang diberikan oleh kedua validator di atas dapat dihitung tingkat kesahihannya berdasarkan rumus validitas Gregory sebagai berikut:

$$\text{Koefisien validitas isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{10}{A+B+1+10} = \frac{10}{11} = 0.90$$

Sehingga dapat dikatakan bahwa validitas yang diperoleh yaitu, 0,90 atau V = 90% Artinya hasil penilaian kedua validator memiliki "relevansi yang kuat" dengan koefisien validitas isi lebih dari 75% atau V > 75. Maka dikatakan hasil pengukuran atau interferensi itu valid.

#### 2) Validasi Ahli Materi

**Tabel 12. Validasi oleh Ahli Materi**

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Tingkat Relevansi
		VI	V2	
1.	Kebenaran materi dan konten	4	4	D
2.	Kesesuaian materi dengan modul ajar	4	3	D
3.	Sistematis sesuai dengan struktur pembelajaran	4	3	D
4.	Keterbacaan Bahasa atau Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa	4	3	D
5.	Menggunakan Bahasa yang komunikatif	4	3	D
6.	Istilah yang digunakan tepat dan dapat dipahami	4	4	D
7.	Menggunakan istilah dan simbol secara jelas	3	3	C
8.	Membangkitkan motivasi/minat dan rasa ingin tahu siswa	4	3	C
9.	Sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca siswa	4	4	D
10.	Mendorong siswa terlibat aktif	4	3	D
11.	Menarik dan menyenangkan	4	4	D
	<b>Jumlah</b>	42	37	
	<b>Skor Rata-Rata</b>	<b>3.5</b>		
	<b>Persentase %</b>	<b>89,7</b>		

3) Validasi Ahli Media

**Tabel 13. Validasi oleh Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Penilaian		
		Validator		Tingkat Relevansi
		VI	V2	
1.	Kebenaran materi dan konten	4	4	D
2.	Kesesuaian materi dengan modul ajar	4	4	D
3.	Sistematis sesuai dengan struktur pembelajaran	4	4	D
4.	Keterbacaan Bahasa atau Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa	4	4	D
5.	Menggunakan Bahasa yang komunikatif	4	4	D
6.	Istilah yang digunakan tepat dan dapat dipahami	4	4	D
7.	Menggunakan istilah dan simbol secara jelas	3	3	C
8.	Membangkitkan motivasi/minat dan rasa ingin tahu siswa	4	4	C
9.	Sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan membaca siswa	4	4	D
10.	Mendorong siswa terlibat aktif	4	4	D
11.	Menarik dan menyenangkan	4	4	D
	Jumlah	43	43	
	<b>Skor Rata-Rata</b>	<b>3,9</b>		
	<b>Persentase %</b>	<b>97,7</b>		

**b. Revisi Hasil Validator**

1) Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia

**Tabel 14 Hasil Revisi Materi Pembelajaran**

No	Hasil Revisi
1.	Perjelas tujuan pembelajaran
2.	Tujuan pembelajaran harus menyesuaikan dengan asesmen dan LKPD

2) Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Video Animasi

**Tabel 15. Hasil Revisi Media Pembelajaran Video Animasi**

No	Hasil Revisi
1.	Buatkan <i>opening</i> video dengan intro music
2.	Sematkan <i>caption</i> topik video
3.	Lebih baik menampilkan wajah asli <i>presenter</i> membuka dan memperkenalkan diri, serta menjelaskan tujuan pembuatan video

4.	Buat <i>closing</i> video
----	---------------------------

### Kepraktisan Media Video Animasi

#### Data Observasi Aktivitas Siswa

**Tabel 16. Data Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran**

No	Aktivitas Siswa	Pertemuan			Skor	Kategori
		1	2	3		
1.	Memperhatikan penjelasan guru	3,6	3,7	3,7	3,6	Sangat Baik
2.	Memperhatikan materi pada video animasi	3,8	3,8	3,6	3,7	Sangat Baik
3.	Memberikan pertanyaan atau berdiskusi	3,2	3,6	3,7	3,5	Sangat Baik
4.	Perilaku relevan dengan kegiatan belajar mengajar	4,0	3,9	3,8	3,9	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 16 di atas dapat disimpulkan bahwa seluruh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Siswa yang memperhatikan penjelasan guru mendapatkan skor rata-rata 3,6 yang menunjukkan aspek-aspek tersebut berada pada kategori sangat baik, memperhatikan materi pada media video animasi guru mendapatkan skor rata-rata 3,7 yang menunjukkan bahwa aspek-aspek tersebut berada pada kategori sangat baik. baik, dalam memberikan pertanyaan atau diskusi guru mendapatkan skor rata-rata 3,5 yang menunjukkan bahwa aspek-aspek tersebut termasuk dalam kategori baik dan perilakunya relevan dengan kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung, guru mendapatkan skor rata-rata 3,9 yang menunjukkan bahwa aspek berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian aktivitas siswa dari seluruh aspek penilaian berada pada kategori sangat baik dan terlaksana secara keseluruhan.

### Respons Guru dan Siswa

Penilaian Kepraktisan oleh Guru

**Tabel 17. Penilaian Kepraktisan oleh Guru**

No	Aspek Penilaian	Pilihan kategori			
		1	2	3	4
1	Tata letak konten dalam video menarik perhatian	0	0	0	3
2	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	0	0	0	3
3	Cakupan materi dalam video animasi lengkap	0	0	2	1
4	Video animasi sudah relevan dengan materi yang dipelajari	0	0	0	3
5	Menggunakan Bahasa komunikatif	0	0	0	3
6	Video animasi mudah digunakan	0	0	0	3
7	Warna layar depan (gambar dan huruf) dalam video animasi menarik	0	0	1	2

8	Ketepatan pemilihan warna dan teks	0	0	1	2
9	Keserasian warna gambar tulisan dan warna <i>background</i>	0	0	0	3
10	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	0	0	2	1
11	Kejelasan audio dalam menjelaskan Materi	0	0	1	2
12	Gambar dalam video menarik perhatian	0	0	2	1
13	Kejelasan gambar	0	0	1	2
14	Ketepatan ukuran gambar	0	0	1	2

Berdasarkan tabel 17 dapat dilihat bahwa guru menilai kepraktisan media pembelajaran video animasi berdasarkan aspek penilaian, ditemukan berbagai sudut pandang yang berbeda. Dari 14 pertanyaan yang diajukan, respon guru termasuk dalam kategori sangat baik dengan memberikan skor tiga dan empat yang termasuk dalam kategori praktis..

**Tabel 18. Hasil Respons Guru**

No	Aspek Penilaian	Pertemuan			Skor Rata-Rata	Kategori
		1	2	3		
1.	Aspek Kemenarikan	3.8	3.8	4.0	3.8	Baik
2.	Warna	3.6	3.6	4.0	3.6	Baik
3.	Suara	3,0	4.0	3.5	3.8	Baik
4.	Gambar	3.3	3.6	3,6	3.6	Baik

Dari tabel 18 dapat diuraikan pada setiap aspek yang ditanyakan pada respons guru tersebut adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis tanggapan guru pada aspek kemenarikan, dari ketiga pertemuan diperoleh skor rata-rata 3,8 yang menunjukkan bahwa aspek tersebut termasuk dalam kategori baik. Pada aspek warna dari tiga kali pertemuan yang dilaksanakan menunjukkan respon siswa berada pada kategori baik, hal ini ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata 3,6. Pada aspek suara, kriteria yang ditanyakan sudah memenuhi kategori baik dengan skor rata-rata 3,8. Sehingga dapat dikatakan aspek suara berada pada kategori baik. Pada aspek citra dari ketiga kategori dinyatakan dalam kategori baik dengan skor rata-rata 3,6. Berdasarkan hasil penilaian respon guru dari seluruh aspek penilaian berada pada kategori baik dan dilaksanakan secara keseluruhan.

**Respons Guru Hari Pertama**

1) Jumlah skor = 50

2) Skor Maksimal = 14 x 1 x 4 = 56

3)  $X_i = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$

$X_i = \frac{50}{56} \times 4 = 3.6$  ← (Nilai rata-rata)

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

4)  $P = \frac{50}{56} \times 100 \% = 89,2 \%$  ← (Nilai persentase)

**a. Respons Guru Hari Kedua**

1) Jumlah skor = 47

2) Skor Maksimal =  $14 \times 1 \times 4 = 56$

3)  $X_i = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$

$X_i = \frac{47}{56} \times 4 = 3.3$  ← (Nilai rata-rata)

4) 
$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

$P = \frac{47}{56} \times 100 \% = 83,9 \%$  ← (Nilai persentase)

**b. Respons Guru Hari Ketiga**

1) Jumlah skor = 53

2) Skor Maksimal =  $14 \times 1 \times 4 = 56$

3)  $X_i = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$

$X_i = \frac{53}{56} \times 4 = 3.7$  ← (Nilai rata-rata)

4) 
$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

$P = \frac{53}{56} \times 100 \% = 94,6 \%$  ← (Nilai persentase)

Hasil analisis respons guru pada tiga kali pertemuan didapatkan nilai persentase dihari pertama 89.5 %, dihari kedua dengan nilai 83, 9 %, dan dihari ketiga 94,6%. Berdasarkan skor kepraktisan hasil respons guru berada pada kategori sangat praktis karena berada pada skor > 85 %.

**Tabel 19. Hasil Analisis Respons Siswa**

No	Aspek Penilaian	Pertemuan			Skor Rata-Rata	Kategori
		1	2	3		
1.	Penggunaan media video animasi mudah dimengerti	3,8	3,3	3.9	3.6	Sangat baik
2.	Gambar dan video dalam animasi menarik perhatian	3,2	3,4	3.8	3.5	Baik
3.	Teks atau tulisan dalam animasi mudah terbaca	3,6	3,7	3.8	3.7	Sangat baik
4.	Membantu pengguna memec masalah yang muncul s pembelajaran bahasa Indonesia	3,8	3,6	3.7	3.7	Sangat baik
5.	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	3,6	3,7	3.6	3.7	Sangat baik
6.	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	3,6	3,6	3.6	3.6	Sangat baik
7.	Materi pelajaran dalam animasi mudah dimengerti	3,6	3,6	3.6	3.6	Sangat baik
8.	Penggunaan video animasi mer Semangat untuk	3,4	3,7	3.9	3.6	Sangat baik

	Belajar					
9.	Video animasi meningkatkan ingin tahu	3,4	3,6	3.8	3.6	Sangat baik

Berdasarkan hasil analisis respon siswa terhadap aspek penggunaan video animasi yang mudah dipahami dinyatakan bahwa dari tiga kali pertemuan respon siswa berada pada kategori sangat baik hal ini terlihat dari rata-rata skor tanggapan siswa yaitu 3,6 yang menunjukkan bahwa sisi ini termasuk dalam kategori Sangat baik. Ditinjau dari aspek gambar dan suara yang menarik perhatian dinyatakan bahwa dari tiga kali pertemuan respon siswa berada pada kategori baik, hal ini terlihat dari rata-rata skor respon siswa sebesar 3,5 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik. keadaan baik. kategori. Pada aspek keterbacaan teks dalam video dilaporkan bahwa dari 3 kali pertemuan respon siswa di kelas sangat baik. Hal ini terlihat dari skor rata-rata jawaban siswa yaitu 3,7 yang menunjukkan bahwa aspek ini termasuk dalam kategori sangat baik.

Penggunaan video animasi membuat mereka antusias dalam pembelajaran, dan dilaporkan bahwa selama tiga kali pertemuan jawaban siswa berada pada kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari skor rata-rata jawaban siswa sebesar 3,6 yang menunjukkan bahwa aspek tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Aspek video animasi meningkatkan rasa ingin tahu, dan dinyatakan melalui tiga kali pertemuan jawaban siswa berada pada kategori sangat baik, hal ini terlihat dari skor rata-rata respon siswa yaitu 3,6 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik. kategori baik. kategori baik. Berdasarkan hasil evaluasi respon siswa, semua aspek berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata respon siswa 32,6 dari tiga kali pertemuan yang menunjukkan argumentasi berada pada kategori sangat baik dan terlaksana secara keseluruhan.

**a. Respons Siswa Hari Pertama**

1) Jumlah skor = 160

2) Skor Maksimal =  $9 \times 5 \times 4 = 180$

3)  $X_i = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$

$X_i = \frac{160}{180} \times 4 = 3.5$  ← (Nilai rata-rata)

4) 
$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

$P = \frac{160}{180} \times 100 \% = 88,8 \%$  ← (Nilai persentase)

**b. Respons Siswa Hari Kedua**

1) Jumlah skor = 322

2) Skor Maksimal =  $9 \times 10 \times 4 = 360$

3)  $X_i = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$

$X_i = \frac{322}{360} \times 4 = 3.6$  ← (Nilai rata-rata)

4) 
$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

$P = \frac{322}{360} \times 100 \% = 89,4 \%$  ← (Nilai persentase)

**c. Respons Siswa Hari Ketiga**

1) Jumlah skor = 1191

2) Skor Maksimal =  $9 \times 35 \times 4 = 1260$

3)  $X_i = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 4$

$X_i = \frac{1191}{1260} \times 4 = 3.9$  ← (Nilai rata-rata)

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100 \%$$

4)  $P = \frac{1191}{1260} \times 100 \% = 94,5 \%$  ← (Nilai persentase)

Hasil analisis respons guru pada tiga kali pertemuan didapatkan nilai persentase dihari pertama 89.5 %, dihari kedua dengan nilai 83, 9 %, dan dihari ketiga 94,6%. Berdasarkan skor kepraktisan hasil respons guru berada pada kategori sangat praktis karena berada pada skor > 85 %.

**Tabel 20. Kemenarikan Media Video Animasi**

No	Status Responden	Rata-Rata Penilaian	%
1.	Guru	3,8	89
2.	Siswa	3,6	80
<b>Rata-Rata</b>		<b>7,4</b>	<b>236</b>

Berdasarkan hasil analisis daya tarik media pembelajaran video animasi terdapat perbedaan penilaian baik responden siswa maupun guru. media pembelajaran video pada materi teks prosedur sangat menarik dengan rata-rata nilai 3,8. Skor maksimum 4 untuk angket sebesar 89% sehingga guru yang menanggapi merasa sangat tertarik. Siswa dengan rating yang sama kemudian dianggap sangat menarik oleh peserta dengan skor rata-rata 3,6 dari skor maksimal 4 sehingga skor menjadi 80%.

Berdasarkan kedua kelompok responden diperoleh nilai rata-rata daya tarik dari point 4 sebesar 7,4 atau rasio sebesar 3,13% dan berdasarkan kriteria daya tarik diperoleh berdasarkan persamaan interval termasuk dalam kelompok daya tarik. Artinya, media pembelajaran video animasi mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran yang sangat menarik baik bagi mahasiswa maupun dosen.

**Keefektifan Media Video Animasi**

**a. Hasil Uji Coba**

Hasil Uji Coba Satu-Satu

**Tabel 21. Data Hasil Respons Siswa pada Uji Coba Satu-Satu**

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Penggunaan media video animasi mudah dimengerti	3,8	Sangat Baik
2.	Gambar dan video dalam video animasi menarik perhatian	3,2	Baik
3.	Teks atau tulisan dalam video animasi mudah terbaca	3,6	Sangat Baik
4.	Membantu pengguna menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	3,8	Sangat Baik
5.	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	3,6	Sangat Baik

6.	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	3,6	Sangat Baik
7.	Materi pelajaran dalam video animasi mudah dimengerti	3,6	Sangat Baik
8.	Penggunaan video animasi membuat Semangat untuk belajar	3,4	Baik
9.	Video animasi meningkatkan rasa ingin tahu	3,4	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>35,5</b>	<b>Baik</b>
<b>Persentase</b>		<b>88,8%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Informasi yang diperoleh dari Tabel 22 menunjukkan bahwa hasil respon siswa pada percobaan individu menunjukkan bahwa media berbasis video animasi berada pada kategori sangat baik. Sebab, dari setiap aspek penilaiannya mencapai skor rata-rata 35,5 dengan skor 88,8% yang menunjukkan bahwa aspek tersebut berada pada kategori sangat baik.

#### 1) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 22 Data Hasil Respons Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Penggunaan media video animasi mudah dimengerti	3,3	Baik
2.	Gambar dan video dalam video animasi menarik perhatian	3,4	Baik
3.	Teks atau tulisan dalam video animasi mudah terbaca	3,7	Sangat Baik
4.	Membantu pengguna menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	3,6	Sangat Baik
5.	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	3,7	Sangat Baik
6.	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	3,6	Sangat Baik
7.	Materi pelajaran dalam video animasi mudah dimengerti	3,6	Sangat Baik
8.	Penggunaan video animasi membuat Semangat untuk belajar	3,7	Sangat Baik
9.	Video animasi meningkatkan rasa ingin tahu	3,6	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>35,7</b>	<b>Baik</b>
<b>Persentase</b>		<b>89,4 %</b>	<b>Sangat Baik</b>

Informasi yang diperoleh dari tabel 23 Menyebutkan bahwa hasil respons siswa pada uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa media berbasis video animasi dalam kategori sangat baik. Karena, dari setiap aspek penilaian mencapai nilai skor rata-rata 35,7 dengan persentase 89,4 yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik.

2) Hasil Uji Coba Kelas

**Tabel 23. Data Hasil Respons Siswa pada Uji Coba Kelas**

No	Aspek Penilaian	Skor	Kategori
1.	Penggunaan media video animasi mudah dimengerti	3.9	Sangat Baik
2.	Gambar dan video dalam video animasi menarik perhatian	3.8	Sangat Baik
3.	Teks atau tulisan dalam video animasi mudah terbaca	3.8	Sangat Baik
4.	Membantu pengguna menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia	3.7	Sangat Baik
5.	Tampilan dalam video animasi menarik perhatian	3.6	Sangat Baik
6.	Tata suara dalam video animasi menarik perhatian	3.6	Sangat Baik
7.	Materi pelajaran dalam video animasi mudah dimengerti	3.6	Sangat Baik
8.	Penggunaan video animasi membuat Semangat untuk belajar	3.9	Sangat Baik
9.	Video animasi meningkatkan rasa ingin tahu	3.8	Sangat Baik
	<b>Jumlah</b>	<b>37,4</b>	<b>Sangat Baik</b>
	<b>Persentase</b>	<b>94,5</b>	<b>Sangat Baik</b>

Informasi yang diperoleh dari tabel 24 Menyebutkan bahwa hasil respons siswa pada uji coba kelas menyatakan bahwa media berbasis video animasi dalam kategori sangat baik. Karena, dari setiap aspek penilaian mencapai nilai skor rata-rata 37,4 dengan persentase 94, 5 Yang menunjukkan bahwa aspek ini berada pada kategori sangat baik.

**Efektivitas Produk**

1) Penilaian Hasil Belajar Siswa

a) Uji Coba Satu-Satu

**Tabel 25. Data Hasil Pre Test Siswa**

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
<68	Perlu bimbingan	5	100 %
73-80	Cukup	-	-
<b>Jumlah</b>		5	100 %
80 -88	Baik	-	-
88 – 100	Sangat baik	-	-
Jumlah		5	100 %

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 68

Dari analisis deskriptif di atas terlihat bahwa dari lima siswa yang melakukan pretest sebelum memasuki proses pembelajaran pada materi teks prosedur dengan media audio visual berbasis video animasi yang dikembangkan, tidak ada satu pun siswa yang mendapat nilai sangat baik pada mata pelajaran tersebut. kategori sangat baik. nilai

bagus Tidak ada siswa yang mencapai nilai sangat baik, dan nilai ini sudah tercapai. Siswa yang telah mencapai nilai sedang belum mencapai nilai tersebut. Ada 5 siswa yang perlu dibimbing 100% dalam ujian. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa tidak memiliki pengetahuan awal yang lengkap tentang materi teks prosedur sederhana.

**Tabel 25. Data Hasil Post Test Siswa**

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
<68	Perlu bimbingann	-	-
73-80	Cukup	-	-
<b>Jumlah</b>		-	-
80 -88	Baik	3	60 %
88 - 100	Sangat baik	2	40 %
<b>Jumlah</b>		5	100 %

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 68

Dari analisis deskriptif di atas dapat disimpulkan bahwa dari pengetahuan awal siswa terhadap materi teks prosedur sebanyak 5 siswa, pada awalnya tidak ada siswa dengan nilai dalam kategori sangat baik. Tidak ada siswa yang mendapat nilai bagus. Jumlah siswa yang terdaftar pada kategori ini tidak mencukupi, dan terdapat 5 siswa yang terdaftar pada kategori yang membutuhkan bimbingan. Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan laporan post test, dari 5 siswa terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai sangat baik sebesar 40%, dan 3 siswa memperoleh nilai baik sebesar 60%. %, tidak ada siswa yang mencapai nilai cukup dan tidak ada siswa yang mencapai nilai yang memerlukan bimbingan. Artinya media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk digunakan pada siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Sendana.

b) Uji coba kelompok kecil

**Tabel 26. Data Hasil Pre-Post siswa**

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
<68	Perlu bimbingann	10	100 %
73-80	Cukup	-	-
<b>Jumlah</b>		10	100%
80 -88	Baik	-	-
88 - 100	Sangat baik	-	-
<b>Jumlah</b>		-	-

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 68

Dari analisis deskriptif di atas terlihat bahwa dari 10 siswa yang melakukan pretest sebelum memasuki proses pembelajaran pada materi teks prosedur dengan media audio visual berbasis video animasi yang dikembangkan, tidak ada siswa yang mendapat nilai sangat baik, nilai baik. , Tidak ada siswa yang mencapai nilai tersebut, siswa yang mencapai nilai cukup tidak ada siswa yang mencapai nilai tersebut, dan ada 10 siswa yang perlu dibimbing 100% dalam ujian. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa tidak memiliki pengetahuan awal yang lengkap tentang materi teks prosedur sederhana.

**Tabel 27. Data Hasil Post Test Siswa**

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
<68	Perlu bimbingan	-	-
73-80	Cukup	-	-
<b>Jumlah</b>		-	-
80 -88	Baik	3	30 %
88 - 100	Sangat baik	7	70 %
<b>Jumlah</b>		10	100 %

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 68

Kriteria ketuntasan minimal = 68

Dari analisis deskriptif di atas dapat disimpulkan dari pengetahuan awal siswa terhadap materi teks prosedur dari 10 siswa bahwa pada awalnya tidak ada siswa yang mendapat nilai kategori sangat baik, tidak ada siswa yang mendapat nilai kategori baik, dan tidak ada seorang pun mencetak gol dengan baik. siswa tercapai. Nilai tersebut berada pada kategori Cukup Baik dan terdapat 5 siswa dengan nilai pada kategori yang membutuhkan bimbingan. Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi dan laporan post test, dari 10 siswa terdapat 7 siswa yang memperoleh nilai sangat baik sebesar 70%, dan 3 siswa mencapai nilai baik sebesar 30%. %, tidak ada siswa yang mencapai nilai cukup dan tidak ada siswa yang mencapai nilai yang memerlukan bimbingan. Artinya media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk digunakan pada siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Sendana.

c) Uji coba kelas

**Tabel 28. Data Hasil Pre Siswa**

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
<68	Perlu bimbingan	35	100 %
73-80	Cukup	-	-
<b>Jumlah</b>		35	100%
80 -88	Baik	-	-
88 - 100	Sangat baik	-	-
<b>Jumlah</b>		35	100 %

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 68

Dari analisis deskriptif di atas terlihat bahwa dari 35 siswa yang melakukan pretest sebelum memasuki proses pembelajaran pada materi teks prosedur dengan media audio visual berbasis video animasi yang dikembangkan, tidak ada siswa yang mendapat nilai sangat baik, nilai baik. , tidak ada siswa yang mendapat nilai ini, siswa yang mendapat nilai cukup tidak ada siswa yang mencapai nilai ini, dan ada 35 siswa yang perlu dibimbing 100% dalam ujian. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa tidak memiliki pengetahuan awal yang lengkap tentang materi teks prosedur sederhana.

**Tabel 29. Data Hasil Post Test Siswa**

Interval Nilai	Rentang Predikat	Frekuensi	Persentase
< 68	Perlu bimbingan	15	43 %
73-80	Cukup	5	14 %
<b>Jumlah</b>		20	57 %
80 -88	Baik	4	11 %
88 - 100	Sangat baik	11	31 %
<b>Jumlah</b>		15	42 %
		35	99 %

Keterangan :

Kriteria ketuntasan minimal = 68

Kriteria ketuntasan minimal = 68

Dari analisis deskriptif di atas dapat disimpulkan dari pengetahuan awal siswa terhadap materi teks prosedur dari 35 siswa bahwa pada awalnya tidak ada siswa yang mendapat nilai sangat baik, tidak ada siswa yang mendapat nilai sangat baik, dan tidak ada siswa yang mendapat nilai sangat baik. kategori baik. kategori baik. kategori baik. cukup, dan terdapat 35 siswa dengan skor pada kategori Need for Guidance. Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis video dan laporan post test, dari 35 siswa terdapat 11 siswa yang mendapat nilai sangat baik dengan nilai 31%, 4 siswa mencapai nilai baik dengan 11%, 5 siswa mencapai skor kategori sedang sebesar 14%. , dan 15 siswa mendapat nilai dalam kategori perlu bimbingan sebesar 43%. Artinya media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk digunakan pada siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Sendana.

## Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian media audiovisual berbasis video animasi pada teks prosedur sederhana, peneliti menyimpulkan bahwa hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa analisis kebutuhan guru sangat setuju dengan penerapan pengembangan media audiovisual sederhana. media pembelajaran video animasi teks prosedur. Sedangkan pada hasil analisis kebutuhan mahasiswa sangat setuju. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menunjang kemandirian belajar dalam pembelajaran teks prosedur. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 89,7% dan hasil validasi ahli media 97,7% menunjukkan bahwa produk media pembelajaran video animasi teks prosedur sederhana ini valid dan layak untuk diterapkan dengan sedikit revisi. Hasil kepraktisan produk mendapat tanggapan dari guru dan siswa. Tanggapan guru memperoleh skor 89,2%, tanggapan siswa 80,00% menyatakan sangat setuju dengan media pembelajaran video animasi teks prosedur sederhana khususnya pada langkah-langkah menulis atau membuat teks prosedur sederhana dalam media video animasi yang baik dan menarik. Hasil keefektifan media dalam memperoleh hasil ketuntasan belajar siswa sebesar 99%. Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah media yang dihasilkan layak digunakan dalam proses pembelajaran materi teks prosedur sederhana.

## Daftar Pustaka

- Ahmad, A. D. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*.
- Apriansyah, M. Ridwan. , K. A. Sambowo. , A. M. (2020). 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*, 9:1.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; cetakan ke 22). PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran* (Afiza, Ed.; Cetakan 2). Gaung Persada Press.
- Bahasa, P., Indonesia, S., Yoningsih, K. A., Bahasa, F., & Seni, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Dengan Tema Makanan Tradisional Bermuatan Nilai Humanis Untuk Pembelajaran Teks Prosedur Dan Teks Deskripsi Skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya* (Sulastri, Ed.; cetakan 6). Andi Offset.
- Devi, P. C. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video) Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Samarinda. *Diglosia*, 1, Nomor 2.
- Emzir. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (S. Rinaldy, Ed.; cetakan ke 19). PT RajaGrafindo Persada.
- Fernando Andrew. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. kiki, Ed.; cetakan 5). Yayasan Kita Menulis .
- Fitrianti Rizki. (2020). Implementasi Media Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Materi Gerakan Sholat Fiqih. *Jurnal Pendidikan Kreatifitas Anak*, 5(2), 177–182.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran* (Permana Ari, Ed.; edisi 3). Penerbit Ombak Dua.
- Hadiansah, D. (2022). *Kurikulum Merdeka dan Paradigma Pembelajaran Baru* (R. Veronika, Ed.; Cetakan 1). Penerbit Yrama Widya.
- Hamid Mustofa dkk. (2020). *Media Pembelajaran* (Yunita, Ed.; cetakan 2). Yayasan Kita Menulis.
- Haslinda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Kajian Apresiasi Prosa Fiksi Berbasis Kearifan Lokas Makassar Terintegrasi Mobile Learning Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Irfan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Power Point Konsep Organ Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V SD Negeri Gaddong 1 Kota Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kartikasari, R. D. (2018). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Kompleks . *Prosiding* , Volume 1.
- Kosasi, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013* (Y. Mulyadi, Ed.; Cetakan 1). Penerbit Yrama Widya.
- Kustandi, C. dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (I. Fahmi, Ed.; Cetakan 2). Kencana.
- Laksono, F. (2017). Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Budaya Hidup Sehat Khususnya Kebersihan Tangan dan Kaki pada Peserta Didik Kelas II

- SD Negeri Semen Kecamatan Windu Sari Kabupaten Magelang Provinsi Jawa Tengah . Universitas Negeri Yogyakarta.
- Marhayanti Guru SMAN, A. (n.d.). Memproduksi Teks Prosedur Kompleks Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Sma.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8:1.
- Piran, W. , & S. (2011). *Media Pembelajaran* (R. Permana, Ed.; Edisi 5). LAN RFI.
- Purba Ramen A, dkk. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Ari, Ed.; cetakan 2). Yayasan Kita Menulis.
- Rosmiati. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Prosedur dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Atap Punaga Kabupaten Takalar. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Ria, Ed.; cetakan 3). PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet.
- Sofiah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Teks Prosedur Kompleks Siswa Kelas Xi Sma Islam Almaarif Singosari (Vol. 9, Issue 2).
- Subarna, R. (2021). *Bahasa Indonesia* (T. Hartini, Ed.; cetakan 1). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Yoningsih, K. A. (2019). Pengembangan Media Video SlideBasis Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017. Universitas Negeri Semarang