

Perancangan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Konsep *Edutainment* Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar

Shefina Adelie Mulyadi¹, Dewi Koryati²

Universitas Sriwijaya

Shefinaadl@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Sehingga mendorong perlunya penyesuaian metode pembelajaran sesuai dengan zamannya. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam meningkatkan minat belajar. Penelitian ini merupakan jenis *research and development* yang menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan pendekatan analisis kuantitatif dan kualitatif sebagai metode evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 10 Palembang. Hasil penelitian menunjukkan perolehan hasil validasi ahli materi dan media memperoleh kesimpulan sangat layak untuk digunakan sehingga peneliti melakukan uji coba lapangan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada minat belajar peserta didik. Hasil penilaian terhadap penggunaan media 89% siswa merasa puas dengan penggunaan video pembelajaran. Berdasarkan temuan ini, video pembelajaran direkomendasikan sebagai alat bantu pengajaran inovatif yang mampu mendukung peningkatan minat belajar.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, Animasi, *R&D*, Minat Belajar, *Edutainment*

Abstract: *Technological developments have brought about changes in the world of education. This has led to the need to adjust learning methods to the times. This study aims to create interactive and interesting learning media to increase interest in learning. This is a type of research and development that uses the ADDIE development model, with a quantitative and qualitative analysis approach as the evaluation method. The subjects of this study were grade X students at SMA Negeri 10 Palembang. The results showed that the material and media experts' validation results obtained the conclusion that it was very feasible for use, so the researcher conducted a field trial. The trial results showed that there was an increase in students interest in learning. The assessment results on the use of media showed that 89% of students were satisfied with the use of learning videos. Based on these findings, learning videos are recommended as an innovative teaching tool that can support an increase in interest in learning.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan media digital telah mempengaruhi berbagai aspek dalam dunia pendidikan, termasuk metode pembelajaran di sekolah. Sehingga diperlukan inovasi dalam teknologi sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan pembelajaran sesuai zaman (Murtopo dkk., 2023). Penurunan minat belajar siswa menjadi sebuah isu dalam dunia Pendidikan, salah satu faktor penyebab rendahnya minat belajar yakni metode pengajaran dan kurangnya interaksi siswa dan guru (Pramita dkk., 2024). Rendahnya minat belajar juga sering kali disebabkan oleh cara penyampaian materi yang monoton dan kurang menarik (Ndraha dkk., 2022). Aspek lingkungan, metode mengajar guru, media dan alat pembayaran menjadi penyebab rendahnya minat belajar siswa (Marti'in dkk., 2019). Maka, Penggunaan metode

pembelajaran yang tepat dapat merangsang minat belajar siswa (Situmeang dkk., 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut dan meningkatkan minat belajar siswa.

Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang peneliti temukan. Berdasarkan hasil wawancara bersama pendidik ditemukan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar peserta didik yakni penggunaan metode pembelajaran yang konvensional yang didukung dengan jaranganya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara bersama peserta didik menunjukkan siswa menginginkan pembelajaran yang lebih bervariasi seperti pada penggunaan media dan tidak terbatas pada penggunaan media cetak. dan hasil observasi kelas menunjukkan bahwa 70% siswa dalam kelas, rendahnya perhatian mengacu pada kurangnya konsentrasi siswa yang ditunjukkan dengan sikap siswa yang asik sendiri dengan teman sebangku serta terdistraksi dengan benda digital. Sehingga perlunya mengurangi metode ceramah dengan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien (Tulung & Christianty, 2022)

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa (Nurfadillah dkk., 2021) dan salah satu media yang terbukti efektif adalah video pembelajaran berbasis animasi (Safitri dkk., 2024). Pernyataan ini didukung dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media animasi dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Sari & Yatri, 2023). Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Anugrah & Deden, 2022) menunjukkan bahwa video pembelajaran yang menggunakan animasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Edutainment atau *Education Entertainment* merupakan gabungan antara Pendidikan dan hiburan. Sebuah pendekatan untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya edukatif tetapi juga menghibur (Azda Laili & Ananda, 2022) dengan mengintegrasikan unsur-unsur hiburan dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak menyadari bahwa mereka sedang diajak untuk belajar atau memahami (Wahyuddin & Indrajit, 2021). *Edutainment* juga mengedepankan perasaan senang dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hijriati & Irsyad, 2022). Penggabungan ini menciptakan suasana yang lebih menarik bagi siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menguji efektivitas video pembelajaran menggunakan animasi yang dirancang dengan prinsip edutainment guna meningkatkan minat belajar siswa. Media ini mengoptimalkan fitur inovatif yang belum diterapkan sebelumnya seperti penambahan pertanyaan singkat yang dirancang untuk merangsang keterlibatan aktif siswa sehingga peserta didik tidak hanya sekedar menonton namun juga dapat berinteraksi dan berpikir kritis selama proses pembelajaran. Penggunaan teknik ilustrasi dan animasi memanfaatkan perangkat lunak terkini seperti *software adobe illustrator dan adobe animate* sehingga media tidak hanya berfokus ke kualitas konten namun juga pada aspek visual guna meningkatkan daya tarik retensi informasi. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap perancangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah-sekolah, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode pengembangan merupakan sebuah proses dalam membuat sebuah produk dengan melalui tahapan analisis serta uji efektif. (Maydiantoro, 2021). Adapun model pengembangan yang digunakan sebagai dasar penelitian pengembangan ini adalah pendekatan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Sugiyono, 2022:35-39). Penggunaan model pengembangan ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan prosedur pengembangan yakni (1) *Analysis* : mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan peserta didik, (2) *Design* : perancangan video pembelajaran berdasarkan hasil analisis yang dilakukan. (3) *Pengembangan* : pembuatan video pembelajaran berdasarkan hasil rancangan desain (4) *Implementasi* : penerapan video pembelajaran di dalam kelas dan melakukan pengumpulan data. (5) *Evaluasi* : perolehan umpan balik dari peserta didik serta perhitungan efektivitas video pembelajaran berdasarkan hasil kuisioner yang dibagikan

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 10 Palembang. Penelitian berlangsung selama lima bulan yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, implementasi hingga tahap evaluasi. Subjek penelitian yakni siswa kelas X. Sampel dipilih secara *Purposive* dengan menggunakan kelas yang memiliki tingkat minat belajar rendah. Sebelum uji coba lapangan dilakukan validasi materi dan media ke validator. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (1) Observasi dengan melakukan pengamatan langsung terhadap penerapan video pembelajaran di kelas dalam melihat kesesuaian penerapan media. (2) Kuisioner yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran untuk mengukur perubahan tingkat minat belajar siswa. (3) Penilaian penggunaan video untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa terhadap video pembelajaran yang digunakan

Teknik Analisis Data yang digunakan yakni Analisis Kuantitatif dengan memperoleh data dari hasil kuisioner pembagian tes sesudah dan sebelum penerapan video pembelajaran guna mengukur peningkatan minat belajar siswa. Analisis menggunakan Uji *T-test* untuk melihat perbedaan signifikan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran dan Analisis Kualitatif yang diperoleh melalui penilaian para ahli materi dan media terhadap media yang digunakan dalam mengetahui tingkat kelayakan dan kualitas video pembelajaran

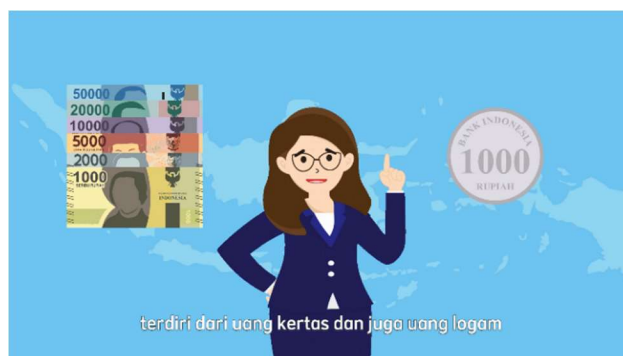
3. Hasil dan Pembahasan.

3.1. Hasil

Berdasarkan hasil perancangan, video pembelajaran dengan menggunakan animasi berhasil dikembangkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Produk akhir yang diperoleh adalah sebuah media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan animasi sebagai sarana untuk memperjelas materi pelajaran dan menarik perhatian siswa. Video pembelajaran ini dirancang dengan mengutamakan prinsip-prinsip edutainment, sehingga selain informatif namun juga menyenangkan. Media ini dikemas dalam bentuk format MP4 yang dapat diakses melalui *Youtube*. Video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media penyampaian materi di kelas ataupun pembelajaran mandiri bagi siswa. Desain tampilan animasi dapat dilihat pada Gambar 1 berikut



Gambar 1 Tampilan Halaman Pembuka



Gambar 2 Tampilan Animasi pada Video Pembelajaran

Perancangan animasi menggunakan *Software Adobe* dengan mengintegrasikan elemen animasi, dan audio untuk menciptakan karakter yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Animasi ini dirancang untuk menggambarkan konsep pembelajaran secara visual, serta berinteraksi dengan materi dalam bentuk yang menyenangkan dan edukatif. Proses pengembangan ini mencakup pembuatan sketsa karakter, pengaturan gerakan animasi, dan penambahan suara narator atau efek suara untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Hasil uji normalitas terhadap lembar kuisioner dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 memperoleh data sebelum penerapan $X_{hitung} \leq X_{Tabel}$ sebesar $(8,355) \leq (11,070)$ dan setelah penerapan $(8,787) \leq (11,070)$. Maka dari itu hasil kuisioner data terdistribusi normal. Selanjutnya, sebelum memperoleh hasil data melalui penerapan video pembelajaran dilakukan uji coba kelayakan terhadap materi dan media. Tahap uji kelayakan materi di uji oleh salah satu guru di SMA Negeri 10 Palembang. Analisa ini digunakan untuk mengetahui kelayakan materi yang ada dalam video pembelajaran meliputi aspek isi, penyajian, bahasa, edutainment dan kegunaan.

Tabel 1 Hasil Uji Kelayakan Materi

No	Indikator	Skor	Kesimpulan
1	Isi	95%	Sangat Layak
2	Penyajian	100%	Sangat Layak
3	Bahasa	93%	Sangat Layak
4	Edutainment	100%	Sangat Layak
5	Kegunaan	100%	Sangat Layak

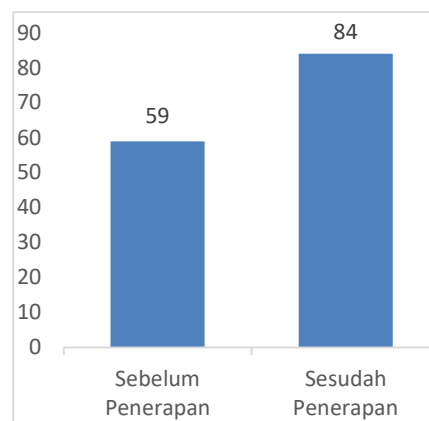
Berdasarkan hasil uji kelayakan materi, diperoleh total skor dari indikator sebesar 96%, yang menunjukkan bahwa materi tersebut sangat layak untuk digunakan dalam video pembelajaran. Skor tinggi ini mengindikasikan bahwa materi telah memenuhi standar kualitas yang diperlukan. Selanjutnya, tahap uji kelayakan media di uji validasi oleh salah satu dosen yang ahli di bidang media pada Program Studi Pendidikan Ekonomi. Analisa ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media meliputi tampilan visual, kualitas audio, kepraktisan dan kemanfaatan.

Tabel 2 Hasil Uji Kelayakan dari Ahli Media

No	Indikator	Skor	Kesimpulan
1	Visual	100%	Sangat Layak
2	Audio	100%	Sangat Layak
3	Kepraktisan	97%	Sangat Layak
4	Kemanfaatan	80%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji kelayakan materi, diperoleh total skor sebesar 98%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak untuk diterapkan. Skor yang tinggi ini menandakan bahwa media pembelajaran telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan. Selanjutnya, hasil pengamatan dan uji coba pemakaian media dalam uji coba lapangan didapatkan bahwa hasil observasi memperoleh hasil 95% dengan menunjukkan bahwa penerapan video pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Selanjutnya, pada pembagian kuisioner sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran memperoleh hasil kuisioner dengan menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar siswa sehingga diperoleh total skor sebelum diterapkan memperoleh rata -rata skor 58% dan setelah diterapkan meningkat hingga menjadi 84%. Grafik peningkatan minat belajar dapat dilihat pada Gambar 2 sebagai berikut



Gambar 3 Peningkatan Minat Belajar

Pengumpulan data terakhir merupakan penilaian yang diberikan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap media video pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan 89% siswa merasa puas dengan penggunaan video pembelajaran. Sehingga

dapat disimpulkan bahwa media ini efektif dan menarik dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Maka dari itu, hasil keputusan berdasarkan uji *T-Test* bahwa $H_0 > H_a$ dengan perolehan $12,10 \geq 1,68$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa video pembelajaran animasi menggunakan konsep *edutainment* ini mampu meningkatkan minat belajar. Video pembelajaran ini direkomendasikan sebagai alat bantu pengajaran inovatif yang mampu mendukung peningkatan minat belajar.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan video pembelajaran animasi menggunakan konsep *edutainment* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Perancangan ini melalui berbagai tahap mulai dari perancangan karakter, menggerakkan karakter hingga penyatuan elemen. Output akhir yang didapatkan adalah media video pembelajaran pembelajaran. Media ini dikemas dalam bentuk format MP4 yang dapat diakses melalui *Youtube*.

Media video pembelajaran telah berhasil dirancang serta diuji efektivitasnya. Berdasarkan hasil uji kelayakan terhadap aspek materi memperoleh skor 96% dan uji kelayakan terhadap aspek media memperoleh skor 98%, sehingga media telah memenuhi standar kualitas sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif. Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan minat belajar setelah dilakukan penerapan media, hasil angket menunjukkan bahwa sebelum media diterapkan minat belajar siswa memperoleh skor sebesar 59%. Setelah media diterapkan skor meningkat menjadi 84%. Menunjukkan adanya peningkatan sebesar 25%. Hal ini sejalan berdasarkan hasil penelitian oleh (Yasmin dkk., 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti video pembelajaran efektif dalam merangsang minat belajar siswa dengan baik.

Berdasarkan hasil kuisioner pada tingkat kepuasan peserta didik memperoleh skor sebesar 89%, peserta didik sangat puas dan terbantu dengan penggunaan media ini. Hal ini sejalan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Putri dkk., 2020) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media kartun animasi dapat menjadi solusi yang efektif bagi pendidik dalam meningkatkan daya tarik dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji analisis prasyarat pada uji normalitas kuisioner dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 memperoleh hasil sebelum penerapan media $X_{hitung} \leq X_{Tabel}$ sebesar $(8,355) \leq (11,070)$ dan setelah penerapan media sebesar $(8,787) \leq (11,070)$. Maka dari itu hasil kuisioner data terdistribusi normal dan hasil uji hipotesis menggunakan uji *T-Test* menemukan bahwa $H_0 > H_a$ dengan perolehan $12,10 \geq 1,68$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa video pembelajaran animasi menggunakan konsep *edutainment* ini mampu meningkatkan minat belajar. Video pembelajaran ini direkomendasikan sebagai alat bantu pengajaran inovatif yang mampu mendukung peningkatan minat belajar

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran animasi menggunakan konsep *edutainment* dalam upaya peningkatan minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uji kelayakan media, diperoleh skor di atas 90%, dengan perolehan penilaian materi sebesar 96% dan penilaian media sebesar 98%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, memenuhi standar kualitas

yang diperlukan untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran, selain itu hasil kuisioner sebelum dan setelah penerapan media menunjukkan peningkatan dari 59% menjadi 84% sehingga media ini efektif untuk diterapkan dalam meningkatkan minat belajar. Penilaian siswa terhadap media menunjukkan respon positif dengan menunjukkan 89% siswa merasa puas dengan penggunaan video pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Anugrah, N. I., & Deden, D. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips 6. *Kompetensi*, 15(1), 49–58. <https://doi.org/10.36277/Kompetensi.V15i1.62>
- Azda Laili, V. S., & Ananda, L. S. (2022). Sunan Bonang Dan Pendidikan Pada Abad 15-16 Masehi: Membumikan Nilai Luhur Melalui Edutainment. *Historiography*, 2(4), 540. <https://doi.org/10.17977/Um081v2i42022p540-550>
- Hijriati, H., & Irsyad, M. (2022). Model Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Edutainment: Studi Pustaka. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 3(01), 27–37. <https://doi.org/10.24127/J-Sanak.V3i01.597>
- Marti'in, Wicaksono, L., & Purwanti. (2019). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (Jpppi)*, 1(2), 29–35.
- Murtopo, A., Rahmaisyah, R., & Jusmaini, J. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Merdeka Belajar Di Era Digital 4.0. *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam*, 11(02), 96–110. <https://doi.org/10.32520/Al-Afkar.V11i02.626>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/Educativo.V1i2.92>
- Nurfadillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania. Putri Rizky, & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Pramita, A. R., Nugraheni, A., Sagita, R., & Aprilyana, D. (2024). Permasalahan Dalam Pembelajaran Kurangnya Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 1056–1060.
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/Um038v3i42020p377>
- Safitri, F., Doriza, S., & Hamiyati. (2024). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran F&B Service Smkn 27 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Perhotelan (Jpp)*, 4(2), 55–68. <https://doi.org/10.21009/Jppv4i2.07>
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/Ejip.V2i3.381>

- Situmeang, D. M., Manik, A. M., & Manik, G. M. (2024). Analisis Metode Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal On Education*, 6(4).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Tulung, J., & Christianty, O. (2022). Penggunaan Media Bervariasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(6), 179–183.
<https://jurnal.peneliti.net/index.php/jiwp/article/view/2597>
- Wahyuddin, M. I., & Indrajit, P. R. E. (2021). *Edutainment : Membuat Anak Aktif, Cerdas, Ceria, Kreatif Dan Tangguh*. Penerbitandi(Anggotaikapi).
- Yasmin, A. F., Sudikan, S. Y., & Hendratno, H. (2023). Literature Review Video Animasi Berbasis Budaya. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 249–255.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.V9i1.815>