

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Design Animaker* pada Materi Pengetahuan Dasar Pemetaan, SMA/MA Kelas X

Moch.Ilam^{1*}, Sri Astutik², Era Iswara Pangastuti³, Elan Artono Nurdin⁴, Muhammad Asyroful Mujib⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Jember, Jember Jawa Timur 68121, Indonesia

Email: *190210303005@mail.unej.ac.id, tika.fkip@unej.ac.id, eraiswara@unej.ac.id, elan.fkip@unej.ac.id, mujib@unej.ac.id

Dikirim: 7 Maret 2023; Revisi: 25 Juni 2024; Diterima: 4 Juli 2024

Abstrak: Kemajuan teknologi informasi berkembang sangat pesat dan tak terbatas, menandai era teknologi dan media. Namun, terbatasnya waktu pembelajaran seringkali menjadi kendala bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Animaker untuk siswa SMA/MA, khususnya dalam materi dasar pemetaan. Menggunakan model ADDIE, dilaksanakan di MAN 2 Jember pada tahun ajaran 2022/2023 dengan fokus pada siswa kelas X IPS. Data dikumpulkan melalui angket kebutuhan siswa, validasi materi dan media oleh ahli, serta respon siswa terhadap media pembelajaran. Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi Animaker berbasis video untuk siswa SMA/MA, khususnya dalam materi dasar pemetaan. Sampel melibatkan 45 siswa dari kelas X IPS. Tahap analisis dilakukan dengan memberikan angket kebutuhan siswa, yang menunjukkan mayoritas siswa membutuhkan media pembelajaran. Desain aplikasi Animaker difokuskan pada pengaturan tampilan, karakter, dan materi pembelajaran. Validasi oleh ahli media, materi, praktisi menunjukkan nilai rata-rata yang valid untuk semua aspek evaluasi. Implementasi di kelas X IPS 3 dan X IPS 4 menghasilkan respon positif dari siswa dengan nilai rata-rata 4,28 untuk kelompok besar dan 4,38 untuk kelompok kecil. Evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini diterima dengan baik oleh siswa, menunjukkan kesiapan untuk diterapkan secara lebih luas.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Animaker*, Dasar Pemetaan

Abstract: *The rapid and limitless development of information technology marks the era of technology and media. However, the constraint of instructional time often poses a challenge for teachers utilizing technology-based learning media. This research aims to develop and validate a geography learning media based on the Animaker application for high school students, particularly focusing on basic mapping concepts. Using the ADDIE model, the study was conducted at MAN 2 Jember during the academic year 2022/2023, targeting X IPS grade students. Data collection involved student needs surveys, validation of content and media by experts, and student feedback on the learning media. The study developed a video-based geography learning media using Animaker for SMA/MA students, involving a sample of 45 X IPS grade students. The analysis phase included administering student needs surveys, which indicated a majority requirement for learning media. The design of the Animaker application focused on layout, characters, and learning material presentation. Validation by media, content, and educational experts showed valid average scores across all evaluation aspects. Implementation in X IPS 3 and X IPS 4 classes yielded positive student responses, with average ratings of 4.28 for the large group and 4.38 for the small group. Evaluation indicated that the learning media was well-received by students, demonstrating readiness for broader application.*

Keywords: *Learning media, Animaker, basic mapping*

This is an open access article under the [CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan ranah yang penting dalam pembelajaran pengetahuan dan pengembangan keterampilan serta akhlak mulia siswa. Melalui proses pedagogis mengajar dan belajar, tujuan pendidikan adalah untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa, memungkinkan mereka untuk memahami banyak konsep (Rambung et al., 2023). Pendidikan sangat penting dalam menumbuhkan individu berkaliber tinggi dan cerdas, seperti yang ditekankan dalam Undang-Undang Dasar tahun 1945 (Sista et al., 2023).

Saat ini, kemajuan teknologi informasi berkembang sangat pesat dan tak terbatas, menandai era teknologi dan media. Waktu belajar yang terbatas dapat menimbulkan tantangan yang signifikan bagi pendidik ketika berusaha untuk memasukkan materi pendidikan berbasis teknologi ke dalam praktik pedagogis mereka (Afandi, 2022). Diakui secara luas bahwa pemanfaatan media tersebut secara efektif sangat penting untuk meningkatkan kemandirian keseluruhan dan kedalaman pengalaman belajar. Kebanyakan metode pembelajaran saat ini masih bergantung pada buku teks, yang dapat menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa (Asmara, 2019).

Animaker, perangkat lunak yang diluncurkan dalam versi beta pada tahun 2014 dan kemudian beralih ke freemium pada tahun 2015, beroperasi sebagai platform video dan berbasis cloud. Karena koleksi animasi gratis yang beragam, Animaker menawarkan pengalaman yang ramah pengguna, sehingga menghilangkan potensi kebingungan bagi penggunanya. Integrasi Animaker dalam pengaturan pendidikan berfungsi untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menanamkan unsur-unsur yang menarik, sehingga mencegah monoton.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merencanakan pengembangan media pembelajaran berupa video Animaker untuk mendukung proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar siswa tidak kesulitan memahami atau mengingat materi yang diajarkan oleh guru. Penting untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat mengatasi kesulitan belajar siswa (Widiastuti, 2017).

Dalam penelitian ini, pembelajaran geografi disajikan melalui materi dasar-dasar pemetaan menggunakan media video Animaker. Kehadiran aplikasi Animaker diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Penggunaan Animaker juga bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, membuat proses belajar mengajar menjadi lebih variatif dan menyenangkan.

Model pembelajaran ADDIE, yang dikonseptualisasikan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990, menemukan penerapannya dalam penelitian yang dilakukan (Sari & Amir, 2021). Model pembelajaran ini, yang dikenal sebagai ADDIE, mencakup kerangka kerja terstruktur yang terdiri dari lima fase berbeda yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Nugraha et al., 2024). Pemanfaatan model ini terbukti menawarkan strategi metodis dan efisien dalam hal penciptaan sumber daya pendidikan. Dalam konteks spesifik dari penelitian yang dilakukan, model ADDIE secara khusus digunakan untuk tujuan merumuskan dan melaksanakan proses desain untuk platform pembelajaran berorientasi video Animaker.

Validasi media pembelajaran mengalami proses yang teliti yang terdiri dari tiga tahap berbeda yang melibatkan penilaian oleh para ahli di bidang media, ahli dalam materi studi yang relevan, dan profesional yang aktif terlibat dalam bidang pendidikan. Prosedur validasi komprehensif ini dirancang dengan tujuan utama memverifikasi bahwa media yang dikembangkan mematuhi prasyarat dasar validitas sebelum diintegrasikan ke dalam pengaturan pendidikan. Penentuan validitas media memainkan peran penting dalam menetapkan kesesuaiannya untuk tujuan pendidikan (Aeni et al., 2022). Investigasi juga

menempatkan penekanan signifikan pada mengukur reaksi siswa terhadap media pembelajaran yang diawasi. Pada tahap awal penelitian, siswa ditugaskan untuk mengisi kuesioner komprehensif yang bertujuan mengidentifikasi persyaratan spesifik mereka yang berkaitan dengan media pembelajaran geografi. Selanjutnya, survei terperinci dilakukan untuk menilai umpan balik siswa setelah interaksi mereka dengan media Animaker selama proses pembelajaran. Diantisipasi bahwa hasil yang diperoleh dari kuesioner akan selaras dengan tolok ukur penting yang ditetapkan untuk klasifikasi positif (Firmansyah, 2019).

Dengan latar belakang dan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis video Animaker. Diharapkan, media ini dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran geografi berbasis Animaker untuk materi dasar pemetaan bagi siswa kelas X SMA/MA.

Metode Penelitian

Investigasi ini merupakan upaya penelitian dan pengembangan yang berfokus pada pembuatan dan otentikasi sumber daya pendidikan geografi yang berpusat pada aplikasi Animaker untuk siswa SMA/MA, dengan penekanan khusus pada konten kartografi mendasar. Kerangka kerja untuk kemajuan produk yang digunakan dalam pemeriksaan ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima fase utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Kudadiri, 2023). Model ini dipilih karena tersusun secara runtut dan sistematis, serta memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi di setiap tahapannya, sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian dilakukan di MAN 2 Jember pada semester gasal tahun ajaran 2022/2023, dengan fokus pada siswa kelas X IPS yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kecil dan besar. Metode random sampling digunakan untuk pengambilan sampel, di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih (Arieska & Herdiani, 2018). Metode ini dipilih karena mampu memberikan representasi yang akurat dari populasi yang ada. Pemilihan MAN 2 Jember sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan: sekolah ini menerapkan kurikulum 2013, siswa diperbolehkan membawa smartphone, dan sekolah belum menerapkan penggunaan aplikasi Android sebagai media pembelajaran, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi pembelajaran di sekolah tersebut.

Data dikumpulkan melalui beberapa tahapan. Pertama, angket kebutuhan siswa diberikan pada tahap analisis untuk mendapatkan data kebutuhan siswa terkait media pembelajaran. Data ini penting untuk memahami urgensi dan relevansi penelitian. Kedua, validasi materi dan media dilakukan melalui lembar validasi yang diisi oleh para ahli dan praktisi. Lembar ini mencakup penilaian berbagai aspek media dan materi pembelajaran. Ketiga, respon siswa terhadap media pembelajaran dikumpulkan melalui angket yang mengukur berbagai aspek seperti kemenarikan, kesesuaian, kemudahan penggunaan, dan pengaruh media.

Analisis data dilakukan untuk menilai kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Data validasi dianalisis dengan menggunakan ketentuan skala kecocokan dan aturan penskoran. Nilai rata-rata hasil validasi dihitung dan dikategorikan berdasarkan skala Likert, dengan persentase skala likert sebagai berikut: 81-100% sangat setuju, 61-80% setuju, 41-60% kurang setuju, 21-40% tidak setuju, dan 0-20% sangat tidak setuju. Analisis respon siswa dilakukan untuk menilai tanggapan mereka terhadap media

pembelajaran. Data dianalisis menggunakan skala Likert, dan nilai rata-rata total dihitung untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran.

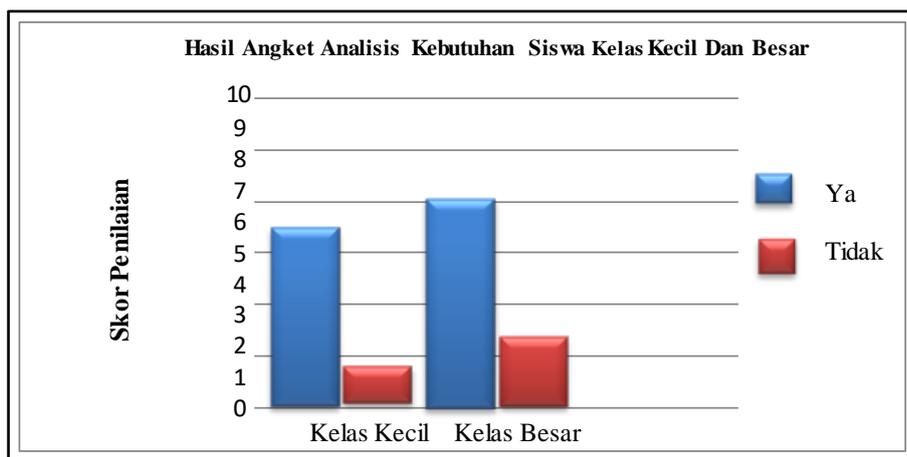
Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi untuk materi dan media, selain kuesioner untuk tanggapan siswa. Lembar validasi ini berfungsi untuk mengumpulkan data mengenai kemandirian materi pendidikan dan media melalui evaluasi oleh para ahli materi pelajaran. Evaluasi mencakup berbagai faktor termasuk kelayakan konten, penyajian materi, tingkat interaktivitas, dan elemen desain visual. Di sisi lain, kuesioner tanggapan siswa digunakan untuk mengukur reaksi siswa terhadap media pembelajaran Animaker, dengan fokus pada aspek-aspek seperti pelestarian media, kesesuaian bahasa dan materi, keramahan pengguna platform, dan dampak media terhadap motivasi siswa untuk belajar. Proses evaluasi menggunakan skala Likert mulai dari 1 hingga 5, di mana siswa diberi peringkat berdasarkan pengalaman mereka dengan media masing-masing. Dengan memanfaatkan pendekatan sistematis ini bersama dengan alat yang ditunjuk, ada harapan optimis bahwa upaya penelitian akan menghasilkan alat pendidikan yang otentik dan efisien untuk pembelajaran geografi berdasarkan Animaker. Selain itu, ini bertujuan untuk mendapatkan reaksi yang menguntungkan dari badan siswa, sehingga memfasilitasi adopsi ekstensif dalam kerangka pendidikan SMA/MA untuk pengajaran geografi.

Hasil Penelitian

Karya penelitian ini merupakan kontribusi yang signifikan untuk bidang pengembangan pendidikan, karena melibatkan penciptaan produk inovatif dalam bentuk media video pembelajaran geografi yang berpusat pada aplikasi animaker yang berasal dari materi pengetahuan dasar tentang pemetaan SMA/MA. Proses validasi produk ini dilakukan dengan cermat oleh tiga validator masing-masing, sebagaimana diuraikan dalam hasil rinci yang disajikan pada tabel 1, 2, dan 3. Integrasi pembelajaran geografi ke dalam bidang pengembangan produk melalui pemanfaatan teknologi animaker menandai kemajuan penting dalam praktik pendidikan, terutama ketika mempertimbangkan penerapannya selanjutnya dalam pengaturan sekolah untuk mengukur tanggapan yang ditimbulkan dari siswa. Metodologi yang digunakan dalam proses pengembangan ini mematuhi model ADDIE yang diakui secara luas, yang mencakup kerangka kerja komprehensif yang menggabungkan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Analisis

Pertama yaitu untuk siswa dengan memberikan angket analisis kebutuhan siswa. Pemberian angket menggunakan lembar validasi jika siswa sudah melihat produk video pembelajaran geografi berbasis *design animaker* ini terlebih dahulu siswa pada kelas X IPS 3 kelompok besar sejumlah 30 siswa jika sudah mengisi analisis angket kebutuhan lalu pindah dikelas X IPS 4 kelompok kecil sejumlah 15 siswa, yang mengisi analisis angket kebutuhan memilih Ya atau Tidak di MAN 2 Jember pada tanggal 3 Januari 2023. Total responden yang mengisi angket analisis kebutuhan yaitu sebanyak 45 siswa yang terdiri dari kelompok besar sejumlah 30 siswa dan kelompok kecil sejumlah 15 siswa, jika nilai rata-rata mencapai 10 maka tidak perlu menggunakan media video pembelajaran dan jika kurang dari 10 menunjukkan sangat membutuhkan media video pembelajaran. Hasil dari angket analisis siswa sebagai berikut :



Gambar 1. Grafik Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa Kelas Kecil dan Besar (Sumber: Pengolahan Data, 2023)

Gambar 1 menunjukkan hasil pengisian angket analisis siswa. Berdasarkan gambar grafik tersebut dapat diketahui bahwa hasil tertinggi 1,19 oleh kelas besar dan kelas kecil skor tertinggi 2,75 yaitu menunjukkan bahwa mayoritas siswa di lokasi penelitian sangat butuh akan media yang dikembangkan oleh peneliti karena tidak mencapai nilai rata-rata tertinggi maksimal sampai 10.

2. Design

a) Desain Produk

Pada tahap ini menyusun desain aplikasi *animaker* secara keseluruhan yang berguna untuk memudahkan pembuat berbentuk papan cerita, papan cerita di buat meliputi tata letak tampilan aplikasi *animaker*, meliputi; halaman awal login *animaker*, menu pemilihan slide video *animaker*, karakter *animaker*, menambahkan KD & KI sesuai materi sub pengetahuan dasar pemetaan.

3. Development

Tahap ini di lakukan untuk membeuat dan pembangunan *animaker* dan memvalidasi media tersebut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator aspek	Skor
Aspek rekayasa media	
Media sangat mudah digunakan	3
Mudah di gunakan	4
Mudah di lihat	4
Petunjuk penggunaan yang jelas	3
Jenis <i>software</i> yang digunakan untuk pengembangan tepat	4
Media yang dikembangkan dapat diandalkan (<i>reliable</i>)	4
Aspek Tamplan Visuall	
Warna yang cocok	4
Huruf yang sangat cocok	2
Pembicaran dan kejelasan	4
Kerapian desain	3
Kemenarikan desain	3
Total skor	38
Nilai rata-rata	3,4
Klasifikasi	Valid

(Sumber: Pengolahan Data, 2023)

Berdasarkan pada hasil tabel di atas, media pembelajaran goeografi berbasis *design animaker* akan mendapat nilai rata-rata 3,4. Nilai yang didapatkan dari validator media pembelajaran termasuk aspek rekkayasa dan tampilan vissual dalam katogori valid. Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator aspek	Skor
Aspek Desain Pembelajaran	
Kejelasan Kompetensi Inti danKompetensi Dasar materi	5
Materi sesua denagan KD & KI	5
Kelengkapan materi	4
Kejelasan penyampaian materi	5
Sistematika penyampaian materi	4
Interaktivitas	4
Kejelasan uraian dan contoh materi	5
Kesesuaian gambar dan video dengan materi	4
Evaluasi kesesuaian dengan materi	4
Memberikan tanggapan atas penilaian tersebut	5
Total skor	45
Nilai rata-rata	4,5
Klasifikasi	Valid

(Sumber: Pengolahan Data, 2023)

Berdasarkan tabel di atas penilaian ahli terhadap materi pembelajaran mencapai nilai rata-rata 4,5 termasuk dalam kategori valid. Hasil tersebut didapatkan setelah validator ahli materi tersbut menerangkan bahwa video pembelajaran berbasis *design animaker* cukup valid dilakukan berdasarkan aspek desain pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran

Indikator aspek	Skor
Aspek Desain Pembelajaran	
Kejelasan Kompetensi Inti danKompetensi Dasar materi	4
Sesui dengan maetri	4
Kelengkapan materi	5
Kejelasan materi	4
Penyampaian materi sangat jelas	4
Komunikasi sangat aktif	3
Lengkap dan materi serta contohnya	3
Kesesuaian gambar dan video denganmateri	3
Evaluasi kesesuaian dengan materi	3
Membrikan tanggapan atas penilaian tersebut	4
Aspek Rekayasa Perangkat	
Mudah dipahami dan mudah digunakan	4
Mudah di akses dengan modah	4
Mudah di gunakan	5
Ketepatan sesuai petunjuk	5
Media yang dikembangkan dapatdiandalkan (<i>reliable</i>)	4
Aspek Tampilan Visual	
Penjelasan pembicaraan yang mudah di phami	3
Kerapian desain	4
Kemenarikan desain	5
Total skor	71
Nilai rata-rata	3,94
Klasifikasi	Valid

(Sumber: Pengolahan Data, 2023)

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa evaluasi praktisi pembelajaran geografi pada aspek desain pembelajaran, desain perangkat, dan tampilan visual mendapatkan nilai rata-rata 3,94 yang masuk kedalam klasifikasi valid. Validator ahli praktisi pembelajaran menilai bahwa media pembelajaran yang di buat cukup valid, dengan informasi yang di sampaikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *design animaker* di harapkan siswa semakin senang dengan video pembelajran geografi, khususnya tentang materi pengetahuan dasar pemetaan.

4. Implement

Selanjutnya yaitu tahap implementasi. Tahap ini media di implementasikan kepada siswa di sekolah untuk mendapatkan respon siswa. Penelitian dilakukan di MAN 2 Jember dengan subjek penelitian dibagi dua kelas yaitu kelompok kecil dan besar siswa kelas X IPS 3 dan X IPS 4. Angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Aplikasi media pembelajaran pertama kali diimplementasikan oleh guru di kelas geografi MAN 2 Jember, baru setelahnya peneliti melakukan pengambilan data. Kelas yang dipakai oleh peneliti yakni kelas X IPS 3 kelas besar yang berisikan 30 siswa dan kelas X IPS 4 kelas kecil yang berisikan 15 siswa. Hasil uji coba respon siswa dijelaskan secara detail di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa dalam Kelompok Besar

Indikator	Jenis Pernyataan Positif	Skor
Sistematika penyajian materi mudah dipahami	1	132
Petunjuk pengoperasian media mudah dipahami	2	129
Penyajian warna dan gambar	3	136
Penjelasan didukung materi	4	140
Tampilan tulisan padamedia mudah dibaca	5	128
Gambar didalam video mudah dipahami	6	136
Materi yang disajikan mudah dipahami	7	131
Gambar dan video yang adamembantu pemahamanmateri	8	132
Bahasa yang digunakan dalam media mudahdipahami	9	127
Jenis Pernyataan Negatif		
Saya mengalami kesulitan saat menjalankan media ini	10	114
Media ini tidak menambah pengetahuan saya padamateri dasar dasar pemetaan	11	116
Media ini tidak membuat saya termotivasi dalambelajar	12	124
Media ini tidak membuat saya termotivasi dalambelajar	13	127
Total Skor		1672
Nilai rata-rata		4,28
Klasifikasi		Sangat baik

(Sumber: Pengolahan Data, 2023)

Pada Tabel 4 hasil respon siswa dalam kelompok besar yang melibatkan 30 siswa dengan persentase respon siswa 4,28 yang tergolong kriteria sangat baik. Kelompok besar ada masalah utama yang didapatkan oleh peneliti. Terdapat beberapa kelas yang minim proyektor dan sound sehingga alat tersebut meminjam di kantor. Kendala yang pernah dialami dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *design animaker*, aplikasi ini jika menggunakan yang berbayar maka akan selama bisa digunakan jika menggunakan yang tidak berbayar hanya terdapat lima kali pemakaian.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa dalam Kelompok Kecil

Indikator	Jenis Pernyataan Positif	Skor
Sistematika penyajian materi mudah dipahami	1	63
Petunjuk pengoperasian media mudah dipahami	2	66
Tampilan gambar menarik	3	69
Materi dan gambar didukung materi	4	71
Tampilan tulisan pada media mudah dibaca	5	68
Mudah dipahami didalam video	6	69
Materi yang disajikan mudah dipahami	7	67
Gambar dan video yang dapat membantu pemahaman materi	8	66
Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	9	67
Jenis Pernyataan Negatif		
Saya mengalami kesulitan saat menjalankan media ini	10	58
Media ini tidak menambah pengetahuan saya pada materi dasar pemetaan	11	65
Media ini tidak membuat saya termotivasi dalam belajar	12	64
Media ini tidak membuat saya termotivasi dalam belajar	13	63
Total Skor		856
Nilai rata-rata		4,38
Klasifikasi		Sangat baik

(Sumber: Pengolahan Data, 2023)

Hasil respon siswa dalam kelompok kecil melibatkan 15 siswa dengan persentase respon siswa 4,38 dan tergolong kriteria sangat baik. kelompok kecil mendapatkan beberapa masukan dari siswa. Masukan dari siswa antara lain mudah di pahami dan penyusunan kata yang sangat jelas dan menarik. Hasil uji respon siswa pada kelompok kecil menunjukkan hasil positif dengan pertimbangan siswa sangat antusias pada saat melakukan pengambilan data, siswa tanpa di beritahu langsung tidak ramai di bandingkan di kelas kelompok besar.

5. Evaluate

Evaluasi merupakan langkah terakhir kegiatan pengembangan. Pada fase ini, para ahli dari media, ahli materi dan praktisi pembelajaran mengevaluasi hasil analisis kelayakan media. Saran siswa kebanyakan sangat menikmati video pembelajaran berbasis design animaker dan siswa mudah menerima materi dengan baik dan ada yang bilang video pembelajaran sangat seru. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, materi dan praktisi yang tergolong animaker desain media dapat digunakan. Respon siswa dari kelompok kecil dan besar menunjukkan nilai 4,38, 4,28 untuk sumber daya ini digunakan.

Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Animaker untuk materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA/MA. Analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa sangat membutuhkan media pembelajaran ini. Hal ini mengindikasikan ketertarikan dan kebutuhan siswa akan media pembelajaran baru yang interaktif dan menarik, konsisten dengan teori belajar konstruktivis yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih efektif ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran ini valid. Ahli media menilai media ini mudah digunakan, dapat diandalkan, dan memiliki desain menarik meskipun ada beberapa catatan tentang kerapian desain dan kejelasan huruf. Ini sejalan dengan teori desain instruksional yang menekankan

pentingnya keandalan dan kemudahan penggunaan dalam media pembelajaran. Ahli materi memberikan penilaian tinggi pada kejelasan dan kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar serta interaktivitas dan kejelasan penyampaian. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran kognitif yang menyatakan bahwa kejelasan dan sistematika penyampaian materi sangat penting untuk pemahaman siswa. Praktisi pembelajaran menilai media ini efektif dalam menyampaikan materi secara jelas dan menarik, meskipun ada beberapa catatan mengenai interaktivitas dan kejelasan komunikasi. Hasil ini mendukung penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam.

Implementasi media pembelajaran di MAN 2 Jember mendapatkan respon positif dari siswa. Baik kelompok besar maupun kelompok kecil menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis video Animaker. Siswa melaporkan bahwa materi mudah dipahami, tampilan menarik, dan media membantu pemahaman mereka. Temuan ini sejalan dengan teori multimedia learning yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan audio secara simultan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Hasil ini juga didukung oleh peneliti sebelumnya Batubara et al., (2022) Pemanfaatan media pembelajaran animasi berbasis animaker dalam kerangka teks negosiasi memiliki potensi untuk diterapkan secara efektif dan efisien, sehingga memfasilitasi proses belajar mengajar yang menarik dan dapat dipahami bagi siswa. Sebuah studi yang dilakukan tentang integrasi media Animaker dalam pengajaran Humaniora dan Ilmu Sosia (HIPS) kepada siswa kelas lima SDN Pulo Gebang 05, Jakarta Timur, mengungkapkan dampak positif terhadap kinerja akademik para siswa. Efektivitas media animaker dalam meningkatkan pengalaman belajar di lembaga pendidikan ini digaribawahi oleh temuan penelitian (Fajrianti & Meilana, 2022). Selanjutnya, penilaian kepraktisan berdasarkan umpan balik siswa menghasilkan persentase tinggi 95,46%, mengkategorikan produk sebagai "Sangat Praktis." Dengan demikian, dapat disimpulkan dari hasil ini bahwa pemanfaatan video pembelajaran berbasis Animaker untuk Ilmu Pengetahuan Alam telah terbukti sangat praktis dan bermanfaat dalam pengaturan pendidikan (Kudadiri, 2023). Berdasarkan kajian di atas, dibandingkan dengan kajian yang telah saya lakukan, dapat dikatakan bahwa lingkungan belajar dengan aplikasi *animaker* dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan lingkungan belajar yang sangat nyaman dan tidak membosankan, serta lingkungan belajar yang bermanfaat dan kompeten untuk menggunakan.

Penelitian ini berbeda dari banyak penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis video mungkin kurang efektif tanpa desain yang tepat. Perbedaan mungkin berasal dari elemen desain interaktif, kesesuaian material, dan prosedur validasi menyeluruh. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini ditandai dengan tingkat interaktivitas yang tinggi, yang mengarah pada peningkatan keterlibatan siswa. Konten yang disampaikan berkaitan secara signifikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, aspek yang mungkin telah diabaikan dalam penyelidikan sebelumnya. Media ini telah menjalani validasi oleh para ahli di lapangan, memastikan kepatuhan terhadap standar ketat di berbagai dimensi. Temuan penelitian ini menunjukkan kemanjuran dan validitas tinggi dari alat pembelajaran geografi berbasis aplikasi Animaker untuk mengajarkan konsep pemetaan dasar dalam SMA/MA. Hasil ini menemukan dukungan dalam teori dan penelitian yang ada, dengan variasi dikaitkan dengan peningkatan interaktivitas dan relevansi material. Integrasi alat ini diantisipasi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pendidikan geografi.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Animaker yang efektif dan valid untuk materi pengetahuan dasar pemetaan di SMA/MA. Analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa mereka sangat membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran mengonfirmasi bahwa media ini valid dan mudah digunakan, dengan desain yang menarik dan materi yang jelas. Implementasi di MAN 2 Jember mendapatkan respon positif, dengan siswa merasa media ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk terus mengembangkan media ini dengan fitur interaktif yang lebih canggih dan memperbaiki aspek desain. Uji coba di berbagai sekolah dengan karakteristik siswa yang berbeda perlu dilakukan untuk memastikan efektivitasnya secara lebih luas. Integrasi dengan teknologi pembelajaran lainnya, seperti platform e-learning, juga disarankan untuk meningkatkan aksesibilitas. Penelitian lanjutan dapat mengukur dampak jangka panjang penggunaan media ini terhadap pemahaman dan prestasi siswa. Media pembelajaran berbasis aplikasi Animaker ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pengetahuan dasar pemetaan, tetapi juga dapat menjadi model pengembangan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk mata pelajaran lainnya.

Ucapan Terimakasih

Atribusi kepengarangan dalam naskah ini dapat diselesaikan secara efektif dengan bantuan kolaboratif dari berbagai pemangku kepentingan, terutama lembaga akademik kami, khususnya Departemen Pendidikan Geografi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Referensi

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>
- Ahmad Afandi. (2022). Menyongsong Era Digital Kesiapan Guru dalam Teknologi Informasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(4), 140–144. <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i4.68>
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4322/4001>
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Batubara, M., Deliani, Safina, N., & Soraya, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker dalm Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan. *Sintaks (Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia)*, 2(2), 86–94.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Firmansyah, I. (2019). Pengaruh kepemimpinan, realisasi anggaran, reinventing government dan pengendalian internal pemerintah terhadap kinerja operasional. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(3), 192–207.

- Kudadiri, S. (2023). Pengembangan Komik Digital Materi Budaya Lokal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3140–3147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6121>
- Nugraha, M. S., Kafi, M. K., & Dedih, U. (2024). Desain Pembelajaran PAI Dengan Model Addie Pada Materi Selamat Datang Wahai Nabiku Kekasih Allah SWT Di SMP Wyata Dharma Bandung. *Al-AFKAR: Journal for Islamic Studies*, 7(2), 750–762. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i2.982.PAI>
- Rambung, O. S., Sion, Bungamawelona, Puang, Y. B., & Salenda, S. (2023). Transformasi Kebijakan Pendidikan Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 598–612.
- Sari, P. P., & Amir MZ, Z. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(3), 269. <https://doi.org/10.24014/juring.v4i3.14024>
- Sista, S. S. W., Astutik, S., Apriyanto, B., Mujib, M. A., & Kurnianto, F. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 10. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v6i1.37604>
- Widiastuti, N. L. G. K. (2017). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Kontekstual Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 117.