

**PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)**

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 9 No. 2 (2026) | 289-299

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v9i2.289-299>**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI PADA MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK NEGERI 1 SITIUNG**

Livia Agustina*, Thomson Mary, Faiza Rini

Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia.

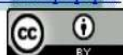
*e-mail: liviaagustin3180@gmail.com

Abstrak. Permasalahan yang ada pada mata pelajaran desain komunikasi visual khususnya pada materi menerapkan therepreneur sesuai media belum tersedianya media pembelajaran berbasis animasi, sehingga siswa sulit untuk memahami materi saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini berjumlah 15 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket skala likert. Teknik analisis data dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi adalah kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata uji validitas ahli media sebesar 0,85% dengan kategori valid dan ahli materi sebesar 0,92% dengan kategori valid. Untuk uji praktikalitas terhadap respon guru mencapai 93,56% dengan kategori sangat praktis dan untuk respon siswa mencapai 84,67% dengan kategori sangat praktis. Kesimpulan serta hasil uji coba lapangan media pembelajaran berbasis animasi sudah di uji kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran desain grafis percetakan.

Kata Kunci: Animasi, Valid dan Praktik, R&D, ADDIE.

Abstract. The problems that exist in print graphic design subjects, especially in the material of applying typography according to the media, are not yet available, learning media based on animation, so that students find it difficult to understand the material during the learning process. This study aims to develop valid and practical animation-based learning media. This study uses the Research and Development method with the ADDIE development model. The subjects of this study were 15 students. Data collection techniques using a Likert scale questionnaire. The data analysis technique in the development of animation-based learning media is quantitative. The results of this study show that the average value of the media expert's validity test is 0.85% with the valid category and 0.92% for the media expert with the valid category. For the practicality test on the teacher's response it reached 93,56% in the very practical category and for student responses it reached 84,67% in the very practical category. Conclusions and results of field trials of animation-based learning media have been tested for feasibility and can be used as learning media for printing graphic design.

Keywords: Animation, Valid and Practical, R&D, ADDIE.



PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan merupakan metode bersistem dalam merencanakan, menggunakan, dan menilai kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan sumber teknis maupun manusia serta interaksi antara keduanya agar pendidikan lebih efektif (KBBI). Menurut Lestari (2018:100) dalam Selwyn (2011:99), teknologi pendidikan bukan sekadar perangkat atau mesin, melainkan sistem dan proses untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa teknologi pendidikan adalah proses kompleks dan terintegrasi melibatkan manusia, prosedur, ide, alat, dan organisasi dalam menyusun dan melaksanakan solusi atas masalah belajar (Unik Hanifah Salsabila & Risma Rahma Wati, 2021).

Media pembelajaran adalah alat, lingkungan, dan aktivitas yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan atau keterampilan seseorang (Arsyad, 2014:99). Pemilihan media dipengaruhi kemampuan guru dan pengetahuan tentang fungsi media. Setiap media memiliki efek terhadap peserta didik, terkait cara penggunaan dan kesesuaian terhadap materi. Daryanto (2013:100) menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan belajar, menimbulkan minat belajar, dan memberi persepsi yang sama antar siswa.

SMKN 1 Sitiung, berlokasi di Gunung Medan, Sumatera Barat, berada di bawah naungan Kemendikbud. Pada pelajaran Desain Komunikasi Visual, guru belum menggunakan media pembelajaran yang efektif, menyebabkan rendahnya motivasi dan pemahaman siswa. Metode pembelajaran yang digunakan

masih dominan ceramah dan penugasan, yang berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Data nilai UAS menunjukkan hanya 23,5% siswa kelas X MM yang tuntas. Teknologi pendidikan dipahami sebagai proses sistemik dalam memecahkan masalah pembelajaran (Yusuf, 2012:32). Media pembelajaran sebagai teknologi pembawa pesan berperan penting dalam menyampaikan materi (Ade, 2018:77).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sitiung yang menarik dan mudah dipahami. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi guna meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi, bagi siswa untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan, serta bagi peneliti dalam menilai kualitas media animasi dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi Desain Komunikasi Visual.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SMKN 1 Sitiung Kabupaten Dharmasraya, Sumatera Barat. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual untuk siswa kelas X MM SMKN 1 Sitiung (Aththibby,

2015; Widjayanti et al., 2018). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Aththibby, 2015; Noviyanti & Gamaputra, 2020). Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data terkait standar kompetensi, indikator, materi pembelajaran, permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, serta daya dukung media yang akan digunakan. Selanjutnya pada tahap perancangan disusun kerangka isi materi, ditentukan desain media, serta dirancang media pembelajaran berbasis animasi. Pada tahap pengembangan, media dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta direvisi sesuai masukan. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba media kepada siswa kelas X MM SMKN 1 Sitiung dan guru mata pelajaran, dilanjutkan dengan pengisian angket untuk memperoleh tanggapan. Pada tahap evaluasi, media dinilai kembali untuk mengetahui kualitas dan kelayakannya melalui validasi ahli serta uji coba lapangan.

Subjek penelitian berjumlah 20 orang yang terdiri atas 15 siswa kelas X Multimedia, 2 validator media, 2 validator materi, dan 1 guru. Instrumen penelitian berupa angket yang digunakan untuk mengukur validitas media, validitas materi, serta praktikalitas media. Validasi media meliputi aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, serta bahasa dan keterbacaan, sedangkan validasi materi mencakup isi, keterbacaan, kejelasan informasi, serta

relevansi dengan tujuan pembelajaran. Praktikalitas dinilai melalui angket guru dan siswa yang mencakup aspek waktu, kemudahan penggunaan, dan motivasi belajar. Uji coba instrumen dilakukan terlebih dahulu oleh para ahli untuk memastikan validitas dan praktikalitas sebelum digunakan pada siswa dan guru. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan skala Likert. Validitas media dianalisis dengan koefisien Aiken's V yang menyatakan media valid apabila mencapai nilai $\geq 0,667$, sedangkan praktikalitas dianalisis melalui persentase skor dengan kategori 81–100% sangat praktis, 61–80% praktis, 41–60% cukup praktis, 21–40% kurang praktis, dan 0–20% tidak praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

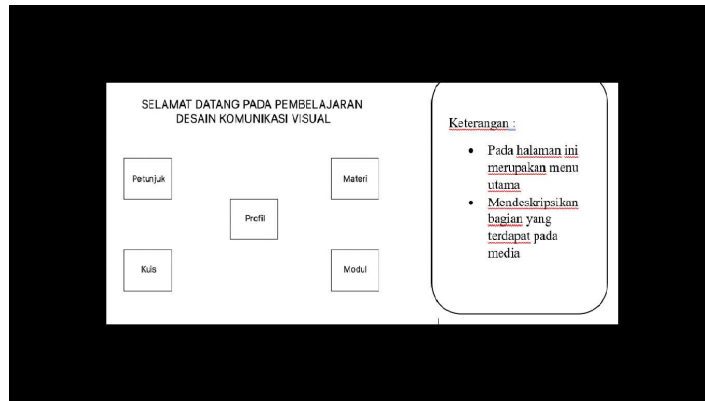
Produk penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual untuk siswa kelas X Multimedia SMKN 1 Sitiung. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

A. Tahap Analisis

Diperoleh kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

B. Tahap Desain

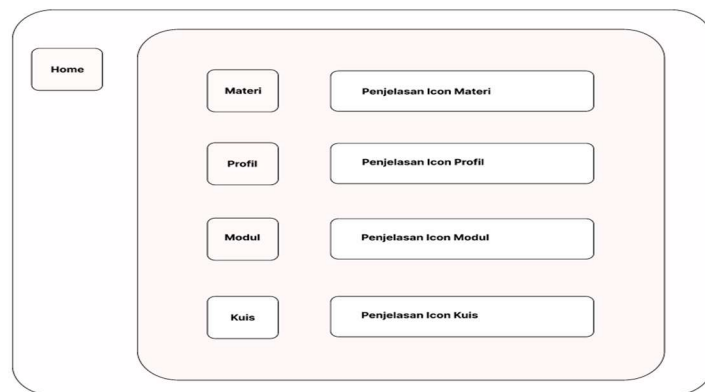
Menghasilkan rancangan konten serta tampilan media,



Gambar 1. Halaman Cover Desain Media Pembelajaran

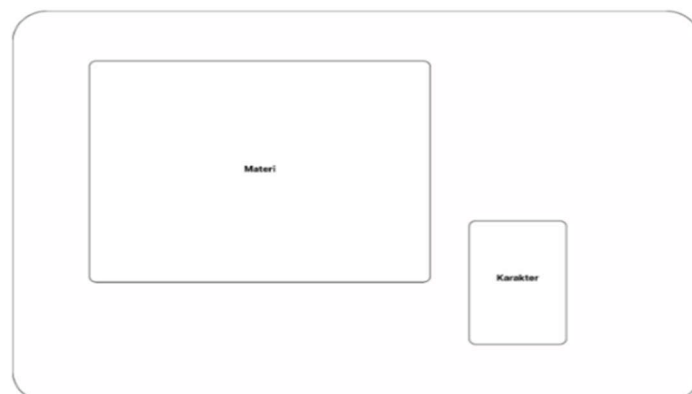
Tahap awal, Saat membuka media pembelajaran berbasis animasi akan muncul tampilan halaman cover media pembelajaran sebelum masuk ke

halaman menu. Tampilan awal ini menampilkan halaman cover tentang judul media pembelajaran. Dapat dilihat dari gambar diatas.



Gambar 2. Halaman Petunjuk Desain Pembelajaran

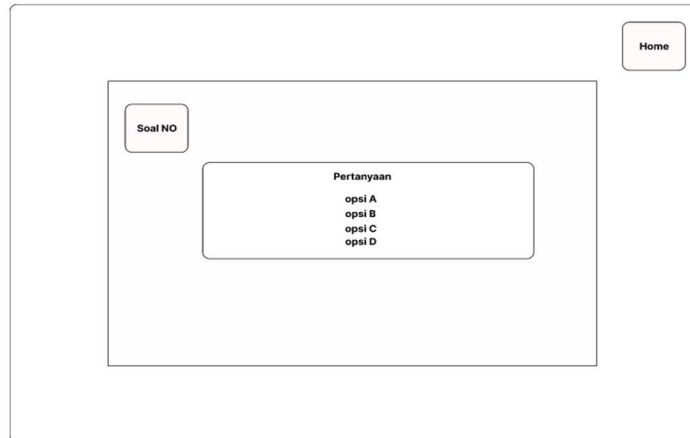
Halaman Petunjuk, halaman ini merupakan tampilan petunjuk yang terdapat pada media pembelajaran.



Gambar 3. Halaman Materi Desain Komunikasi Visual

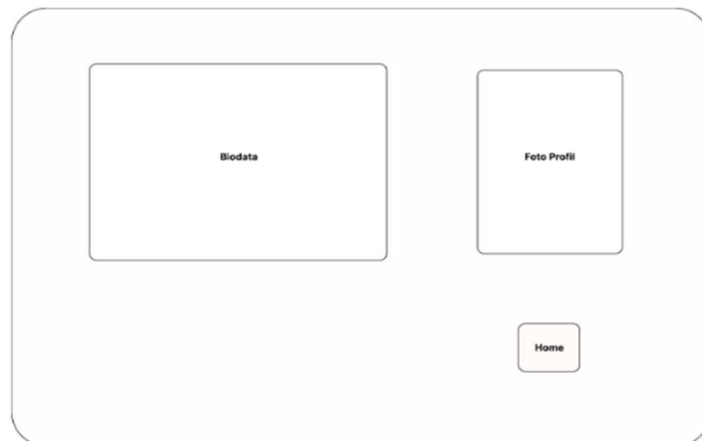
Halaman materi, halaman ini menampilkan materi pelajaran tentang

desain komunikasi visual sesuai dengan modul ajar serta kurikulum.



Gambar 4. Halaman Quis Media Pembelajaran

Halaman quis, gambar halaman ini merupakan halaman yang menampilkan beberapa pertanyaan tentang materi pembelajaran.



Gambar 5. Halaman Profil Media Pembelajaran

Halaman profil, halaman ini merupakan tampilan tentang identitas penulis.

C. Tahap pengembangan



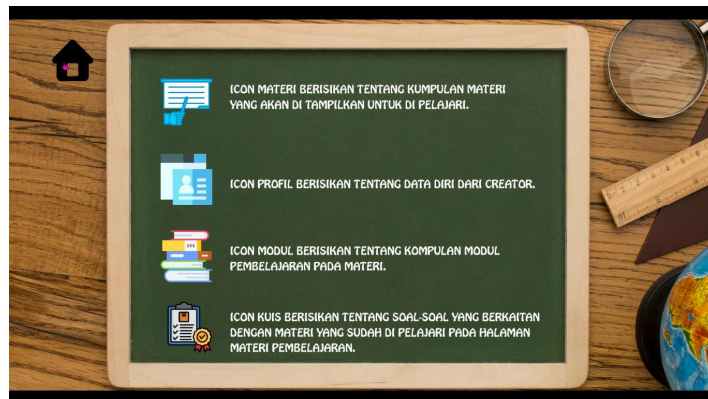
Gambar 6. Halaman Cover Media Pembelajaran

Tampilan awal ini merupakan halaman awal yang muncul ketika akan

mengakses atau menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif

Livia Agustin, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis...

berbasis animasi, ketika menekan salah satu tombol di atas maka akan menampilkan halaman media pembelajaran.



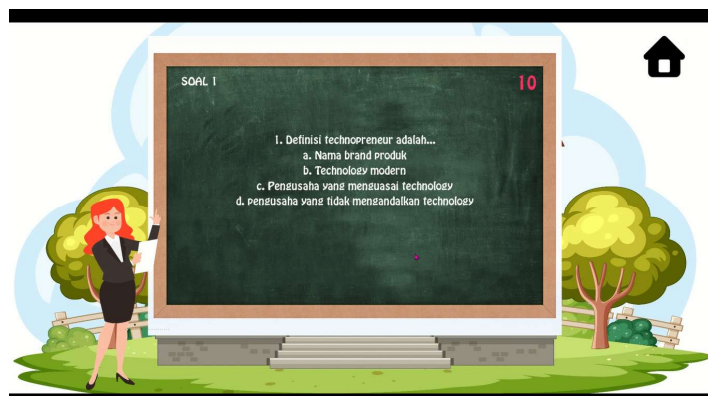
Gambar 7. Halaman Pentunjuk Media Pembelajaran

Pada halaman ini merupakan beberapa petunjuk penggunaan di setiap ikon media pembelajaran.



Gambar 8. Halaman Materi Pembelajaran

Pada halaman ini terdapat materi pembelajaran desain komunikasi visual.



Gambar 9. Halaman Quiz Media Pembelajaran

Halaman ini merupakan halaman pertanyaan tentang materi yang menampilkan beberapa pembelajaran.



Gambar 10. Halaman Profil Penulis Media Pembelajaran

D. Hasil Implementasi

Pada tahap implementasi, media pembelajaran multimedia interaktif berbasis animasi yang telah divalidasi diujicobakan kepada siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sitiung serta guru mata pelajaran desain grafis percetakan. Materi yang ditampilkan sesuai dengan modul ajar dan indikator pencapaian pembelajaran. Selanjutnya dilakukan pengisian angket oleh guru dan siswa untuk mengetahui kualitas materi dan media serta sejauh mana dapat mendorong dan memotivasi

siswa dalam pembelajaran desain komunikasi visual.

E. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi yang merupakan tahap terakhir pengembangan media pembelajaran berbasis animasi, dilakukan revisi berdasarkan hasil evaluasi ahli. Ahli media adalah dosen Pendidikan Informatika Universitas PGRI Sumatera Barat, sedangkan ahli materi adalah guru SMK Negeri 1 Sitiung.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | Validator | | Jumlah | Hasil Validitas | Kategori |
|-----------|----------------------|-----------|------|--------|-----------------|----------|
| | | VI | V2 | | | |
| 1 | Tampilan | 3,28 | 3,28 | 6,57 | 0,82 | Valid |
| 2 | Aspek Interaktivitas | 3,37 | 3,62 | 7 | 0,87 | Valid |
| 3 | Aspek Kemanfaatan | 3 | 4 | 7 | 0,87 | Valid |
| Total | | | | | 2,56 | - |
| Rata-rata | | | | | 0,85 | Valid |

Sumber: Hasil Penelitian, 2025 (Data diolah)

Hasil validitas media menunjukkan aspek tampilan memperoleh nilai 0,82, aspek

interaktivitas 0,87, dan aspek kemanfaatan 0,87 dengan rata-rata 0,85. Nilai ini termasuk kategori valid.

Tabel 2. Hasil Validitas Media Menunjukkan Aspek Tampilan

| No | Aspek Penilaian | Validator | | Jumlah | Hasil Validitas | Kategori |
|-----------|-----------------|-----------|------|--------|-----------------|----------|
| | | V1 | V2 | | | |
| 1. | Isi (Materi) | 3,57 | 3,57 | 7,14 | 0,89 | Valid |
| 2. | Kebahasaan | 4 | 3,6 | 7,6 | 0,95 | Valid |
| Jumlah | | | | | 1,84 | - |
| Rata-rata | | | | | 0,92 | Valid |

Sumber: Hasil Penelitian, 2025 (Data diolah)

Hasil validitas materi juga berada pada kategori valid, dengan nilai aspek isi materi sebesar 0,89 dan aspek kebahasaan 0,95, sehingga rata-rata 0,92. Temuan ini menegaskan bahwa

media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan isi dan kualitas penyajian untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Validitas Media Menunjukkan Aspek Isi Materi

| No | Aspek Praktikalitas | (%) | Kategori |
|-----------|---------------------|-------|----------------|
| 1. | Media Pembelajaran | 94 | Sangat Praktis |
| 2. | Materi | 86,66 | Sangat Praktis |
| 3. | Manfaat | 100 | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | 93,56 | Sangat Praktis |

Sumber: Hasil Penelitian, 2025 (Data diolah)

Uji praktikalitas guru memperoleh rata-rata 93,56% dengan kategori sangat praktis. Rinciannya yaitu

aspek media pembelajaran sebesar 94%, aspek materi 86,66%, dan aspek manfaat 100%.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Guru

| No | Aspek Praktikalitas | (%) | Kategori |
|-----------|---------------------|-------|----------------|
| 1. | Media Pembelajaran | 83,54 | Sangat Praktis |
| 2. | Materi | 87,25 | Sangat Praktis |
| 3. | Manfaat | 83,22 | Sangat Praktis |
| Rata-rata | | 84,67 | Sangat Praktis |

Sumber: Hasil Penelitian, 2025 (Data diolah)

Sementara itu, uji praktikalitas siswa memperoleh rata-rata 84,67% dengan kategori sangat praktis, meliputi aspek media pembelajaran 83,54%, aspek materi 87,25%, dan aspek manfaat 83,22%.

Hasil validasi media menunjukkan aspek tampilan memperoleh nilai 0,82%, interaktivitas

0,87%, dan kemanfaatan 0,87% dengan rata-rata 0,85%. Seluruh nilai berada pada kategori valid, sehingga media dinyatakan layak oleh ahli media.

Validasi materi memperoleh nilai 0,89% pada aspek isi dan 0,95 pada aspek kebahasaan dengan rata-rata 0,92%. Hal ini menunjukkan bahwa

media pembelajaran berbasis animasi juga valid dari sisi isi dan kebahasaan.

Praktikalitas guru menunjukkan hasil sangat praktis dengan rata-rata 93,56%, terdiri dari aspek media 94%, materi 86,66%, dan manfaat 100%. Sementara itu, praktikalitas siswa juga berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata 84,67%, meliputi aspek media 83,54%, materi 87,25%, dan manfaat 83,22%.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan terbukti valid menurut ahli serta sangat praktis menurut guru maupun siswa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran desain komunikasi visual kelas X multimedia dapat disimpulkan: (1) Pembuatan media pembelajaran berbasis animasi padamata pelajaran desain komunikasi visual dalam pembuatan media dan menggunakan metode ADDIE yang mempunyai 5 tahap yaitu, Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. (2) Uji validasi media pembelajaran berbasis animasi dilakukan oleh 3 orang validator yaitu validator media dan validator materi, untuk validator media dilakukan oleh 2 orang dosen dan untuk validator materi dilakukan oleh 1 orang dosen dan 1 guru yang mengampu mata pelajaran tersebut di SMK N 1 Sitiung. Validitas media sebesar 0,85% dengan kategori valid, validitas materi sebesar 0,92% dengan kategori valid. Dapat disimpulkan bahwa dari hasil validasi ahli media dan ahli materi media pembelajaran berbasis animasi dapat dinyatakan valid. (3) Uji praktikalitas

media pembelajaran berbasis animasi dari data pratikalitas guru sebesar 93,56% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan respon siswa diperoleh dengan nilai 84,67% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan respon guru dan siswa untuk media pembelajaran berbasis animasi sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut: (1) Bagi para pengembang media pembelajaran berbasis animasi, agar hasil pengembangan media pembelajaran dapat menjadi pedoman referensi peneliti lainnya. (2) Media pembelajaran berbasis animasi dapat dikembangkan untuk kelas lainnya seperti kelas X dan kelas XII. (3) Materi yang terdapat di dalam media pembelajaran dapat di kembangkan untuk mata peajaran lain seperti mata pelajaran Desain komunikasi visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Aththibby, A. R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Flash Topik Bahasan

- Usaha Dan Energi. Jurnal Pendidikan Fisika, 3(2). <https://doi.org/10.24127/jpf.v3i2.238>
- Dwi Surjono, H. (2017). Multimedia Embelajaran Nteraktif.
- Kusnadi. (2018). Dasar Desain Grafis. 45–49.
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial, 4(2), 100. <https://doi.org/10.25139/jmne-gara.v4i2.2458>
- Saroinsong, K. H., Pardanus, R. H. W., & Sojow, L. (2021). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Percetakan Di Smk. Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, 1(3), 251–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1544>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. Jurnal Pendidikan Matematika, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Putri Nandita Apsari, S. R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. Jurnal Pendidikan Matematika VKIP, 121(1191), 47. <https://doi.org/10.1299/jsemag.121.1191.47>
- Irsyadunas, Thomson Mary, Annika Maizeli, R. lina. (2021). Pengembangan media pembelajaran pemahaman sintak model pembelajaran abad 21 berbasis mobile. sJurnal Riset Fisika edukasi dan sains. 8(1), 46-59
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta:Bandung
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. Edutainment, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Aththibby, A. R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Flash Topik Bahasan Usaha Dan Energi. Jurnal Pendidikan Fisika, 3(2). <https://doi.org/10.24127/jpf.v3i2.238>
- Dwi Surjono, H. (2017). Multimedia Embelajaran Nteraktif.
- Kusnadi. (2018). Dasar Desain Grafis. 45–49.
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial, 4(2), 100. <https://doi.org/10.25139/jmne-gara.v4i2.2458>
- Saroinsong, K. H., Pardanus, R. H. W., & Sojow, L. (2021). Pengaruh Pembelajaran

- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Plomp, T. (2013). *Educational Design Research Educational Design Research In Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.