

Received	: 6 November 2022
Revised	: 20 Desember 2022
Accepted	: 27 Desember 2022
Published	: 28 Desember 2022

Development of Animation Video-Based Learning Media in Learning Biografi Text for X Class Students of SMK PGRI 1 Palembang

Faizal Yudha Pratama^{1.a)}, Arnela Sopiyan²⁾, Ratu Wardarita³⁾

Universitas PGRI Palembang

faisalyudha95@gmail.com^{1.a)}, Arnela.sopiyan17@gmail.com²⁾,
ratu.wardarita@univpgri-palembang.ac.id³⁾

Abstract

The formulation of the problem in this study is how to develop animated video-based learning media in learning biographical texts at SMK PGRI 1 Palembang in the 2020/2021 academic year. This study aims to develop animated video-based learning media in learning biographical texts for class X students, in order to improve interest in learning and enthusiasm of the students. This research is development research or R&D. The data collection technique of this research uses documentation, questionnaires, and tests with learning materials, namely biographical texts taught to students. The results of this research are expected to be useful for teachers, institutions, and other researchers. The results of the three validations, namely the validation of material experts, learning media, and design, show that the video product is declared suitable for use in class X. Get a percentage result of 96.80% which is very good.

Keywords: development, media, learning, video, animation

Abstrak

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu cara mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran teks biografi SMK PGRI 1 Palembang tahun ajaran 2020/2021, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran teks biografi siswa kelas X, agar dapat meningkatkan minat belajar dan semangat dari peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, angket, dan tes dengan materi pembelajaran yaitu teks biografi yang diajarkan kepada peserta didik Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengajar, lembaga, dan peneliti lainnya. Dari hasil ketiga validasi yakni validasi ahli materi, media pembelajaran dan desain menunjukkan bahwa produk video dinyatakan layak untuk digunakan di kelas X. Berdasarkan hasil uji coba produk

kelompok kecil mendapatkan hasil 96% dan uji coba kelompok besar mendapatkan hasil presentase 96,80% yang dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, media, pembelajaran, video, animasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi peserta didik agar dapat mengetahui, mengevaluasi, dan menerapkan setiap ilmu yang didapat dari pembelajaran di kelas atau pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga termasuk sarana penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam memperbaiki keberlangsungan suatu negara. dengan adanya pendidikan dapat menuntun seseorang keluar dari ketidaktahuan tentang sesuatu menjadi tahu.

Pembelajaran bahasa Indonesia sangat berpengaruh dalam perkembangan peserta didik dan merupakan mata pelajaran wajib dilaksanakan disetiap jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari SD sampai Perguruan Tinggi. Bahasa Indonesia sendiri adalah salah satu mata pelajaran yang selalu diujikan dalam ujian nasional. Pelajaran ini memiliki tujuan untuk para peserta didik yaitu dengan meningkatkan kemampuan berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa di antaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis. Adapun bahasa digunakan oleh anggota masyarakat untuk memenuhi hidupnya, oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diarahkan untuk meningkatkan peserta didik berkomunikasi dalam bahasa Indonesia baik lisan maupun tertulis (Masnunah, 2018).

Pembelajaran bahasa Indonesia dapat menumbuhkan apresiasi terhadap hasil kesastraan manusia yang ada di Indonesia. dalam dunia pendidikan bahasa memiliki peranan yang paling dominan dalam perkembangan peserta didik, baik perkembangan intelektual, sosial, maupun emosional. Bahasa menjadi salah satu penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Bahasa sangat berperan penting dalam kehidupan sehari-hari sebab bahasa merupakan sarana komunikasi dalam berinteraksi dengan lawan bicara, selain berinteraksi secara langsung keterampilan secara tertulis juga perlu dipelajari lebih mendalam karena menulis merupakan kegiatan ekspresif dan produktif (Oktaviani & Marlina, 2021).

Menulis kegiatan menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat produktif dan kreatif berupa gagasan dan perasaan yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang memerlukan ketelitian. Salah satu pelajaran menulis di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu menulis teks biografi. Menulis merupakan kegiatan berkomunikasi secara langsung untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan tulisan sebagai medianya. Tulisan itu terdiri atas rangkaian huruf yang bermakna dengan segala kelengkapan lambang tulisan yang diorganisasikan secara logis dan sistematis (Nufus & Utami, 2018).

Pada proses pembelajaran guru merupakan fasilitator membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimilikinya menjadi pengetahuan serta keterampilan yang

bermanfaat untuk kehidupan ke depannya. Guru harus kreatif khususnya dalam proses pembelajaran baik secara tatap muka (luring) maupun di dalam jaringan (daring).

Kehadiran media dalam proses belajar mengajar memiliki arti yang cukup penting. Dengan adanya media mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat mewakili materi yang kurang jelas dan kurang paham yang dijelaskan oleh guru, baik melalui kata-kata atau kalimat. Dalam situasi pandemi Covid-19 ini, peserta didik banyak dituntut untuk belajar secara mandiri dengan daring atau melakukan kegiatan pendidikan dan pelatihan jarak jauh. Pembelajaran yang dilakukan secara daring banyak menimbulkan permasalahan, seperti masalah keterbatasan kuota dan keterbatasan alat untuk pembelajaran daring. Permasalahan tidak berhenti di situ saja, ada juga masalah yang menghambat yaitu kurangnya daya serap peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Faktor kejenuhan peserta didik dalam proses belajar secara daring, hal tersebut wajar terjadi disebabkan tidak terbiasa dalam pembelajaran seperti sekarang ini. Permasalahan tersebut harus segera diselesaikan agar hasil belajar peserta didik berjalan dengan baik.

Media pembelajaran berbasis video animasi dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat dimodifikasi semenarik mungkin. Media pembelajaran video pun dapat diterapkan dalam pembelajaran secara tatap muka (luring) ataupun dalam jaringan (daring).

Penelitian pengembangan atau *Research & Development* termasuk jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan di dalam dunia pendidikan. Karena dengan mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, peneliti dapat memperoleh data sehingga dapat digunakan untuk menghasilkan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk.

Penelitian ini bertujuan dalam mempelajari pola dan urutan perkembangan atau perubahan, sejalan dengan berjalannya waktu perubahan waktu. (Azwar, 2016). Pelaksanaannya dapat dilakukan secara longitudinal dan dapat pula dilakukan secara *Cross-sectional*. Dalam studi longitudinal (mengikuti perkembangan subjek tertentu secara terus menerus) masalah sampel biasanya menjadi rumit disebabkan tidak banyak subjek yang dapat diikuti terus menerus perkembangannya dalam waktu bertahun-tahun. Dalam studi *Cross-sectional* dilibatkan paling banyak subjek akan tetapi banyaknya faktor yang memengaruhi pertumbuhan yang dapat dianalisis menjadi lebih terbatas. Penelitian pengembangan model materi ajar dalam pembelajaran bahasa adalah upaya yang sistematis dan objektif dari seorang peneliti untuk mengembangkan suatu program pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mendapatkan model yang lebih baik dari yang sudah ada (Hanafi, 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau mengembangkan dari produk yang sudah ada dan dimodifikasi agar menambah kualitas produk yang sebelumnya.

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran sangat berpengaruh sebagai proses belajar mengajar di sekolah. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran berbasis video keadaan dan situasi saat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan Criticos dalam (Daryanto, 2016).

Media Pembelajaran adalah sarana untuk memproses motivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran juga alat yang dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran agar aktivitas di dalam kelas tidak monoton, tentunya dengan media pembelajaran yang bervariasi (Masnunah, Neta Dian Lestari, & Riswan Aradea, 2020).

Menurut Gagne dan Brings dalam (Arsyad, 2017), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar, yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Musfiqon dalam (Suryani, setiawan, & Putra, 2018), media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Maka dengan itu, suatu media dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) seperti buku, video, film dan lain lain, sehingga dapat menarik minat belajar dan semangat belajar peserta didik.

Menurut Sudjana & Rivai dalam (Arsyad A. , 2017) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan. 4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut (Sumiati, 2018) Berdasarkan penggunaan atau pemakaian yang memanfaatkan media pembelajaran, jenis pembelajaran, jenis media pembelajaran yang terdiri atas: 1) media pembelajaran yang diunakan untuk pembelajaran secara massal atau banyak orang. Contoh: belajar melalui televisi atau radio, 2) media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara individual atau perorangan. Contoh: belajar melalui buku atau modul.

Berdasarkan jenis-jenis pembelajaran yang dijelaskan di atas maka disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran itu terbagi menjadi dua bagian yaitu media pembelajaran secara massal dan secara individual atau perorangan. Keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Dalam dunia pendidikan mengajarkan materi menggunakan media audio visual bagus digunakan, sebab audio visual menggunakan suara dan gambar yang menarik perhatian dan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Media audio visual merupakan media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar) media ini mempunyai kemampuan lebih baik untuk penyampai informasi (Apriansyah, Sambowo, & Maulana, 2020).

Media audio visual merupakan gabungan dari suara dan memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Menurut Wingkel dalam (Apriansyah, Sambowo, & Maulana, 2020), media audio visual merupakan media kombinasi antara audio dan visual yang memiliki unsur gambar dan unsur suara. Media audio visual jenis media yang selain mengandung unsur suara, juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media ini melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses (Triyadi, 2015).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan gabungan dari media suara dan media gambar yang dimuat menjadi suatu media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk diajarkan kepada peserta didik.

Animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya (Alimah, 2020). Selain itu, animasi adalah sebuah gerakan (Utami, 2011). Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan gambar yang bergerak dari berbagai objek yang selalu berubah tiap waktu, untuk menarik perhatian yang melihatkan objek yang dimaksud bisa berupa gambar hewan, manusia, tumbuhan dan lain-lain.

Biografi merupakan tulisan tentang seseorang baik yang masih hidup maupun telah meninggal yang berisi kisah hidup mereka, prinsip-prinsip hidup, pandangan hidup, perjuangan, keberhasilan/prestasi yang mereka capai, dan kegigihan dalam menggapai keberhasilannya (Nurhadi, 2017). Biografi merupakan riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain (Suherli, 2016). Biasanya biografi menceritakan tokoh-tokoh terkenal maupun orang sukses yang sangat berperan besar dalam suatu hal yang menyangkut kehidupan orang banyak. Dalam biografi disajikan sejarah hidup, pengamalan seseorang maupun kisah sukses orang yang sedang di ulas. Banyak sekali manfaat dalam membaca biografi seseorang yaitu salah satunya dapat menambah wawasan dan sebagai teladan agar dapat menjalani kehidupan dengan baik dan dengan menjadikan biografi seseorang sebagai bahan acuan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa biografi merupakan gambaran dari riwayat hidup seseorang yang berisi tentang pengalaman atau kisah hidup seorang tokoh maupun kisah kesuksesan dari seorang tokoh yang ditulis oleh orang lain berdasarkan fakta-fakta dari kehidupan tokoh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi. Media yang dikembangkan diuji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain untuk mendapatkan kepraktisan pada media.

Instrumen pengumpulan data menggunakan beberapa tahap yaitu analisis kebutuhan peserta didik, lembar validasi, angket, dan tes. Untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, dan analisis kebutuhan peserta didik.

Tabel 1: Skala Penilaian Uji Coba Produk terhadap Pilihan Jawaban

Skor Nilai	Tingkat Skala Angket	Tingkat Validitas	Tingkat ke Praktisan
Skor 4	Sangat baik	Sangat valid	Sangat praktis
Skor 3	Baik	Valid	Praktis
Skor 2	Kurang baik	Kurang valid	Kurang praktis
Skor 1	Tidak baik	Tidak valid	Tidak praktis

Adapun cara untuk mengetahui kevalidan produk yaitu dari validasi ahli media, ahli materi, dan validasi desain serta menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V_{\text{ahli materi}} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{\text{ahli media}} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{\text{desain}} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan

TSh = total skor maksimal yang diharapkan

TSe = total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Kemudian nilai yang telah di uji validasi akan dilakukan perhitungan validasi gabungan dari hasil analisis kedalam rumus sebagai berikut:

$$V_{gabungan} = \frac{V_{ahli\ materi} + V_{ahli\ media} + V_{ahli\ desain}}{3} = \dots\%$$

Dari hasil validitas para ahli media, materi, dan desain serta hasil dari validitas gabungan yang telah diketahui tingkat presentase yang dapat dipadukan.

Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran video animasi sebagai berikut.

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

P = Presentase

$\sum x$ = Jumlah skor hasil pengumpulan data

$\sum xi$ = Jumlah skor jawaban tertinggi

Produknya bisa dikatakan praktis jika presentase skor jawaban semua responden setiap pernyataan yang didapatkan pada rentang kategori praktis dan sangat praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendahuluan penelitian dilakukan dengan cara observasi, wawancara kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia, dan mencari buku-buku untuk referensi serta mencari relevan sebagai acuan seorang peneliti. Lalu mengembangkan media pembelajaran bagi siswa SMK dalam materi teks biografi, dari hasil observasi ditemukan beberapa hal sebagai berikut. 1) Guru bahasa Indonesia menyatakan perlu dikembangkannya media pembelajaran yang menarik untuk materi teks biografi bagi siswa SMK, 2) guru bahasa Indonesia menyatakan bahwa perlunya media pembelajaran dalam materi teks biografi melalui produk yang kreatif berupa video animasi agar menarik perhatian peserta didik dan mempermudah proses pembelajaran, 3) guru bahasa indonesia menyatakan peserta didik lebih memperhatikan jika media pembelajaran yang diajarkan kreatif dan menarik perhatiannya. Tinjauan dari beberapa ahli menghasilkan nilai sebagai berikut.

Tabel 2: Hasil Penilaian Media Pembelajaran

Validator	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase %	Kategori
Ahli Desain	80	88	90,90%	Sangat Valid
Ahli Media	64	80	80,80%	Valid
Ahli Materi	34	36	94,40%	Sangat Valid
Validator Gabungan			88,43%	Sangat Valid

A. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dan Besar

Pada proses uji coba produk secara keseluruhan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Pada saat video animasi ditampilkan kepada peserta didik dan dijelaskan materi. Peserta didik tampak semangat memperhatikan dan penasaran terhadap media

pembelajaran video animasi, pada saat pembagian angket peserta didik memperhatikan penjelasan yang dijelaskan mengenai aturan dan tata cara pengisian angket. Mereka pun sangat teliti dalam mengisi angket yang diberikan, dengan penuh semangat dan konsentrasi peserta didik mengisi angket.

Tabel 3: Hasil Angket Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Materi	79	80	96,75%	Sangat Baik
2	Penyajian video animasi	59	60	98,33%	Sangat Baik
3	Keterbacaan bahasa	57	60	95,00%	Sangat Baik
4	Tampilan kartu	98	100	98,00%	Sangat Baik

Tabel 4: Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Media Pembelajaran	Presentase	Nilai Tes	Kategori
Video animasi	96%	83,4	Sangat Valid

B. Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar dilakukan pada 21 Juni 2021 dengan jumlah 20 peserta didik kelas X siswa SMK PGRI 1 Palembang, selama proses uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dijelaskan sebagai berikut. 1) Pada saat materi pada video animasi diberikan dan dijelaskan, peserta didik tampak memperhatikan dan antusias serta penasaran dengan video animasi yang ditampilkan saat proses belajar mengajar, 2) pada saat pengisian angket peserta didik sangat memperhatikan penjelasan dan tata cara pengisian angket.

Tabel 5: Hasil Angket Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Materi	310	320	96,87%	Sangat Baik
2	Penyajian video animasi	228	240	95,00%	Sangat Baik
3	Keterbacaan bahasa	236	240	98,33%	Sangat Baik
4	Tampilan kartu	389	400	97,25%	Sangat Baik

Tabel 6: Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Media Pembelajaran	Presentase	Nilai tes	Kategori
Video animasi	96,80%	83,6	Sangat Valid

Penelitian ini berorientasi pada produk akhir yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk tingkat SMK kelas X materi teks biografi yang berbasis video animasi. Beberapa tahapan pengembangan menghasilkan sebuah media pembelajaran yaitu media video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi. Produk media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks biografi yang dihasilkan dan divalidasi oleh beberapa para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain yang bertujuan untuk mendapatkan saran serta rekomendasi dari para ahli tersebut agar menghasilkan media pembelajaran video animasi yang mampu untuk diuji cobakan pada siswa kelas X SMK.

Pada proses validasi ahli media dilakukan dengan memberikan komentar dan saran agar media video animasi diubah. Uji coba dilakukan dengan tahap uji dan pada akhirnya didapatkan produk akhir yang sudah siap untuk digunakan guru sebagai media pembelajaran yang kreatif agar memotivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kualitas media pembelajaran video animasi mata pelajaran bahasa Indonesia dalam materi teks biografi siswa kelas X sudah dikatakan “layak”. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis penilaian dari beberapa para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain. Selanjutnya dari penilaian hasil uji coba dengan peserta didik. Mereka senang belajar menggunakan media pembelajaran pada teks biografi.

KESIMPULAN

Penelitian media pembelajaran video animasi pada siswa kelas X dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi teks biografi tingkat SMK kelayakan gabungan sebesar 88,43%. Uji coba produk kelompok kecil kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran teks biografi pada mata pelajaran bahasa Indonesia yakni 96% dan uji coba produk kelompok besar 96,80%. Dapat disimpulkan bahwa keseluruhan media video animasi yang telah dikembangkan tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa SMK, pengembangan media video animasi telah mencapai kelayakan dan mampu digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran terutama materi teks biografi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada editor jurnal Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membantu memublikasikan artikel ini.

REFERENSI

- Apriansyah, Sambowo, & Maulana. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahasa bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9, 8-18.
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Azwar, S. (2016). *Metode penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- Daryanto. (2016). *media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Hanafi, A. H. (2011). *Metode Penelitian Bahasa untuk Penelitian, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta: DIADIT MEDIA PRESS.
- Masnuna. (2018). Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang. *pengaruh pemanfaatan teknologi internet menggunakan search engine (mesin pencari) terhadap hasil belajar menulis pidato pada siswa kelas XI SMA Negeri 9*, 48.
- Masnunah. (n.d.). 2015. *Pengaruh pemanfaatan teknologi internet menggunakan search engine (mesin pencari) terhadap hasil belajar menulis pidato pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Palembang* .
- Nufus, H., & Utami, P. I. (2018). Implementasi Teknik 3N KI Hajar Dewantara dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen Pada Mahasiswa. *pendidikan dan pembelajaran*, 240-251.
- Nurhadi. (2017). *Hanbook of Writing*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Oktaviani, R., & Marlina, N. L. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Kuliah Penyuntingan Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherli. (2016). *Bahasa Indonesia studi dan pengajaran* . Jakarta: Pusat kurikulum dan perbukuan, balitbang, kemdikbud.
- Sumiati, A. (2018). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Novatif dan pengembangannya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Triyadi, S. (2015). Efektifitas penggunaan media audio-visual untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran pendidikan bahasa indonesia. *Jurnal pendidikan* , 232.
- Utami, D. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7, 44-52.