

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran *Blended Learning*

Rita Wahyuni Arifin^{1,*}, Henri Septanto², Imron Wignyowiyoto¹

¹ Manajemen Informatika; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No 6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia. Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: ritawahyuni@binainsani.ac.id, masimoh98@gmail.com.

² Teknik Informatika; STMIK Bina Insani; Jl. Siliwangi No 6 Rawa Panjang Bekasi Timur 17114 Indonesia. Telp. (021) 824 36 886 / (021) 824 36 996. Fax. (021) 824 009 24; e-mail: henri@gmail.com.

* Korespondensi: e-mail: ritawahyuni@binainsani.ac.id

Diterima: 28 Maret 2018 ; Review: 02 April 2018; Disetujui: 10 April 2018

Cara sitasi: Arifin RW, Septanto H, Wignyowiyoto I. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model ADDIE Dalam Kegiatan Pembelajaran Blended Learning. *Information Management For Educators And Professionals*. 2 (2): 179 – 188.

Abstrak: Media pembelajaran berbasis video untuk mata kuliah Pengantar Sistem Informasi belum ada dan perlu dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu mahasiswa semester satu dalam memahami materi kuliah Pengantar Sistem Informasi khususnya bagi mahasiswa kelas *shift* atau kelas *blended learning*. Materi Pengantar Sistem Informasi berisi pengenalan konsep sistem informasi yang bersifat teoritis dan saat ini belum ada alat peraga yang digunakan untuk memperdalam pemahaman mahasiswa mengenai materi. Hal ini menyulitkan mahasiswa dalam memahami materi terlebih bagi mahasiswa yang kelas *shift* karena tidak adanya tatap muka dengan dosen pengampu matakuliah seperti kelas konvensional sehingga mahasiswa kelas *shift* dituntut untuk mandiri dalam belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis mencoba merancang media pembelajaran berbasis video. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE yaitu terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Powtoon. Diharapkan media pembelajaran berbasis video dapat membantu mahasiswa kelas *blended learning* lebih memahami materi Pengantar Sistem Informasi secara mandiri.

Kata kunci: media, pembelajaran, video, animasi, *powtoon*

Abstract: *Video-based learning media for courses Introduction to Information Systems does not yet exist and needs to be developed. The purpose of this research is to help first semester students in understanding Introductory Information System lecture especially for students of shift class. Introduction Material Information System contains introduction of concept information system that is theoretical and currently there is no props used to deepen the understanding of students about the material. This makes it difficult for students to understand the material especially for students who are shift class because there is no face to face with lecturers such as conventional class lecturer so that shift class students are required to be independent in understanding the introductory material of information system. To overcome these problems then the author tries to design video-based learning media. Learning media development model used is the ADDIE model that consists of 5 (five) stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. Learning media created using the powtoon application. It is expected that video-based learning media can help shift class students in comprehending Introductory Information System materials independently.*

Keywords: *media, learning, video, animation, powtoon*

1. Pendahuluan

Kehadiran komputer dalam dunia pendidikan memberikan dampak yang sangat besar terutama bagi proses belajar mengajar misalnya dengan penggunaan teknologi media pembelajaran. Pemanfaatan Teknologi multimedia sebagai media pembelajaran dapat membantu kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (<https://kbbi.web.id/media>) media adalah sebuah sarana komunikasi antara dua pihak. Sedangkan media pendidikan adalah bahan atau alat yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran. "Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input dari data, media ini dapat berupa audio(suara, musik), animasi, video, teks, dan gambar". [Suyanto, 2005]

Multimedia dapat digunakan dalam berbagai bidang, dapat digunakan menjadi alat bantu yang menyenangkan karena dapat memasukan berbagai macam elemen dengan konten yang bervariasi dan mudah digunakan.[Binanto, 2010]

Penggunaan komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi: "(a) penggunaan Multimedia Presentasi yaitu multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan kelompok besar; (b) CD Multimedia Interaktif yaitu CD interaktif dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan berbagai bidang studi, sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi suara, animasi, video, teks dan grafis; (c) pemanfaatan Internet yaitu pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan mahasiswa untuk belajar secara mandiri".[Sjukur, 2012]

STMIK Bina Insani adalah sebuah Institusi yang memiliki tiga program studi Sistem Informasi, Teknik Informatika dan Manajemen Informatika. Sistem perkuliahan pada STMIK Bina Insani ada yang sistem perkuliahan secara konvensional dan *blended learning*. *Blended learning* merupakan pencampuran karakteristik dari lingkungan pembelajaran konvensional dan pembelajaran online. *Blended learning*. menggabungkan aspek elektronik seperti pembelajaran berbasis web, streaming video, komunikasi *audio synchronous dan asynchronous* dengan pembelajaran tradisional "tatap muka".[Sjukur, 2012]

Dengan teknologi multimedia para mahasiswa bisa mengakses secara online semua materi kuliah tanpa hadir dalam ruang kelas konvensional. Mahasiswa dan Dosen tidak harus hadir dalam kelas secara fisik, karena mahasiswa dapat mempelajari materi kuliah dan mengerjakan tugas-tugas dengan bantuan internet secara online.

Peneliti lain juga melakukan penelitian yang sama seperti N. Subana, I.D.K. Tastra dan L.P. Putri Mahadewi dari penelitian dalam mengembangkan sebuah produk multimedia interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VII semester 1 di SMP TP 45 Sukasada. Validitas multimedia interaktif adalah (1) menurut ahli isi mata pelajaran menunjukkan kategori sangat baik dengan nilai 92%, (2) menurut ahli desain pembelajaran dengan nilai 88% masuk kategori baik, (3) menurut review ahli media pembelajaran kategori baik dengan nilai 88,67%, (4) berdasarkan uji coba perorangan menunjukkan kategori baik 83%, (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kategori baik 82,33%, dan (6) berdasarkan uji coba lapangan menunjukkan kategori baik 80,6%. Penelitian telah dilakukan dengan lancar dengan menggunakan model ADDIE karena multimedia interaktif yang telah diuji memberikan validitas poin positif.[Subana et al., 2013]

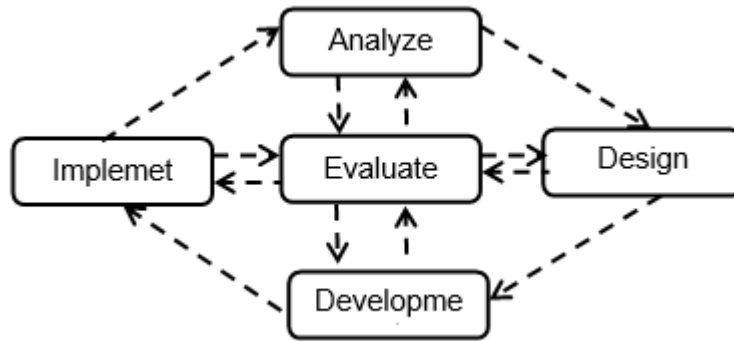
Penelitian lain juga dilakukan oleh Rachman Komarudin, Ridha Rifiana Noor dengan penelitian yang berjudul "Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang". Hasil penelitiannya menunjukkan dengan "penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan peningkatan dalam proses belajar, karena disertai dengan adanya penambahan audio dan visualisasi gambar yang menarik saat belajar bahasa Jepang". [Komarudin and Noor, 2017]

Tri Cipto Tunggul Wardoyo dengan hasil penelitiannya bahwa kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran mekanika teknik didapatkan dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli materi memperoleh rata-rata skor 2,958 termasuk pada kriteria "layak" untuk digunakan di SMK Negeri 1 Purworejo dengan persentase kelayakan 74%. Hasil penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 3,3 termasuk

pada kriteria “sangat layak” untuk digunakan di SMK Negeri 1 Purworejo dengan persentase kelayakan 82,5%. [Wardoyo, 2015]

Penulis juga pernah melakukan penelitian yang sejenis [Arifin, 2017] namun menggunakan aplikasi yang berbeda dalam merancang video animasi. Aplikasi yang digunakan dipenelitian sebelumnya adalah videoscribe, untuk penelitian ini penulis mencoba menggunakan aplikasi powtoon.

Model pengembangan yang digunakan penelitian ini adalah model ADDIE yang merupakan salah satu model desain pembelajaran. Tahapannya yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. [Tegeh and Kirna, 2013] Dalam penelitian ini penulis hanya sampai pada tahap *Development*. Model ADDIE disajikan pada gambar 1.

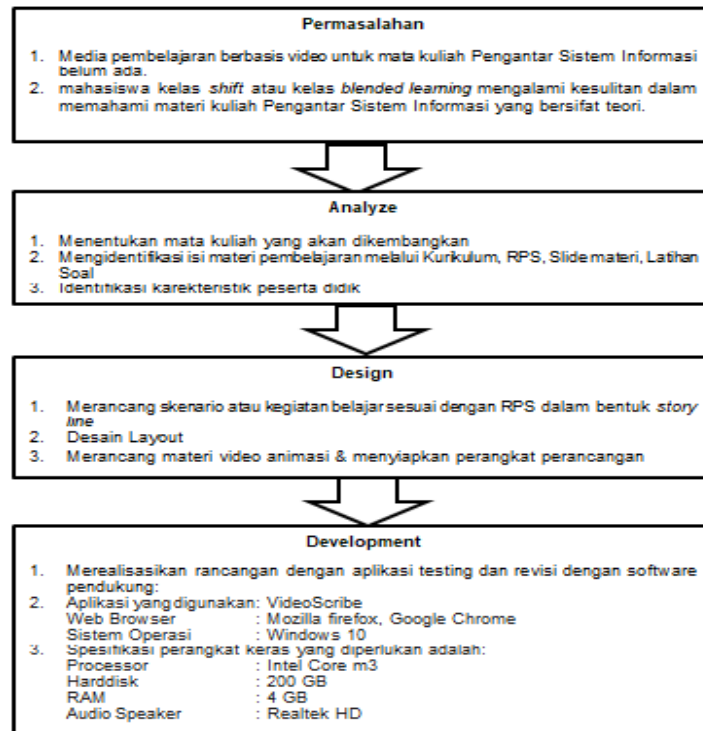


Sumber: [Tegeh and Kirna, 2013]

Gambar 1. Model ADDIE

2. Metode Penelitian

Metode Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara **observasi** yaitu melakukan pengamatan kegiatan pembelajaran kelas shift di STMIK Bina Insani Bekasi, penulis juga melakukan **wawancara** dengan dosen yang mengampu kelas shift dan mahasiswa kelas shift, **serta studi pustaka** yaitu penulis melakukan pengumpulan material atau bahan-bahan yang akan dipakai dalam merancang program dengan cara mengumpulkan melalui buku-buku literatur, jurnal dan internet yang sesuai dengan judul penelitian.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 2. Kerangka Pemikiran Penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis maka berikut tahapan yang penulis lakukan

3.1. Tahapan *Analyze*

Pada tahapan ini penulis melakukan kegiatan identifikasi materi kuliah apa saja yang perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis video lalu mengidentifikasi isi materi pembelajaran melalui kurikulum, RPS, Slide materi, latihan soal lalu melakukan Identifikasi karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil pengamatan maka matakuliah yang memerlukan materi pembelajaran berupa video animasi adalah matakuliah Pengantar Sistem Informasi, alasannya adalah matakuliah ini lebih banyak berisi teori-teori dan untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi maka perlu dibuatkan video animasi.



Sumber: RPS STMIK Bina Insani (2016)

Gambar 3. Isi Slide

Tampilan pada gambar 3 merupakan *cover* dari RPS materi yang akan dibuatkan video animasi dan berdasarkan RPS tersebut akan dibatasi materi yang akan disampaikan dalam video.



Sumber: RPS STMIK Bina Insani (2016)



Gambar 3. Isi Materi Pengantar Sistem Informasi Pertemuan 1

Tampilan pada gambar 3 merupakan *cover* dari RPS materi yang akan dibuatkan video animasi dan berdasarkan RPS tersebut akan dibatasi materi yang akan disampaikan dalam video.

3.2. Tahapan Design

Merancang skenario atau kegiatan belajar sesuai dengan RPS dalam bentuk *story line*, desain Layout, merancang materi video animasi dan menyiapkan perangkat perancangan. Adapun bentuk *story line* yang dibuat dijelaskan dalam tabel 1.

Tabel 1. *Story line* Materi Pertemuan 1

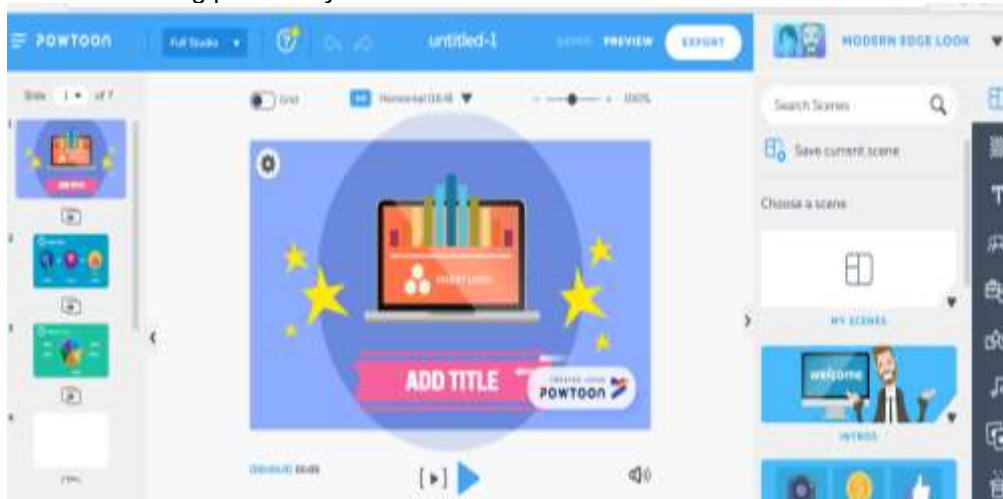
Cut (Slide)	Storyline (Alur Cerita)	Aset Visual (Gambar)	Narasi (Voice Over) dan Musik Ilustrasi	Perkiraan Durasi
1.	Pengertian Basis Data	Teks: Pada pembahasan kali ini kita akan membahas tentang “Konsep Sistem Informasi”	Musik Instrumental	5 detik
2.	Pengertian sistem	Teks: Sistem adalah seperangkat unsur-unsur yang terdiri dari manusia, mesin/alat & prosedur serta konsep-konsep yang dihimpun menjadi satu untuk maksud & tujuan bersama atau tujuan tertentu Contohnya : 1. Manusia 2. Rumah 3. Komputer 4. Mobil	Musik Instrumental	16 detik
3.	Karakteristik sistem	Teks: Kalau yang dibawah ini namanya karakteristik sistem 1. Component 2. Boundary 3. Environment 4. Interface 5. Input 6. Ouput 7. Proses 8. Goal & objective	Musik Instrumental	6 detik
4.	Pengguna Aplikasi basis data dalam dunia bisnis	Teks : Informasi adalah data yang sudah diolah untuk proses pengambilan keputusan Teks : Contohnya adalah 1. Hari ini adalah hari minggu 2. Masyarakat mengantri untuk pengambilan sembako 3. Tim olimpiade matematika mendapatkan medali emas	Musik Instrumental	16 detik
4.	Contoh data	Teks : Contoh data Gambar : 	Musik Instrumental	4 detik
4.	Perbedaan Informasi dan Data	Teks : Perbedaan Informasi dan Data Informasi sifatnya subjektif dan tergantung pada penerima informasi Data sifatnya objektif dan tidak tergantung pada siapapun	Musik Instrumental	6 detik
4.	Sistem informasi	Teks : Sistem informasi ialah suatu sistem manusia atau mesin yang terpandu untuk menyajikan informasi guna mendukung fungsi operasi manajemen didalam suatu organisasi	Musik Instrumental	4 detik
4.	Tipe sistem informasi	Teks : Tipe sistem informasi Gambar : 	Musik Instrumental	6 detik
4.	Contoh Sistem	Teks : Contoh Sistem Informasi	Musik	5 detik

Informasi	1. SI Perbankan 2. SI Kepegawaian 3. SI Geografis 4. SI Akutansi 5. SI Penjualan, dll.	Instrumental
4. Penutup	Teks : Terimakasih Sekian	Musik Instrumental
		16 detik

Sumber: Hasil Penelitian (2018)

3.3. Tahapan *Development*

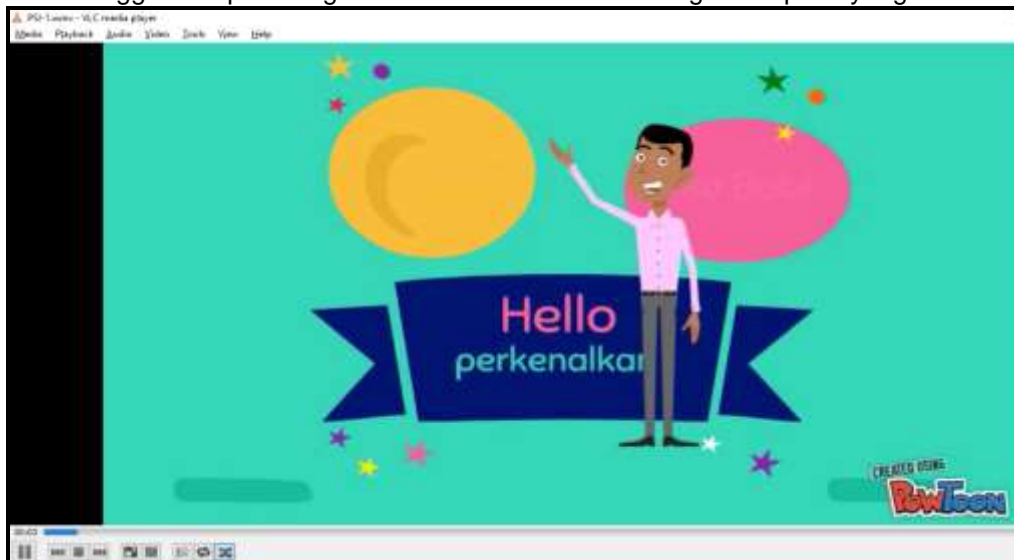
Pada tahapan ini penulis melakukan kegiatan penyusunan semua material yang akan digunakan dalam video seperti gambar, musik, audio suara, teks, grafik sesuai dengan alur yang sudah dirancang pada *story line*.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 4. Rancangan Video Animasi

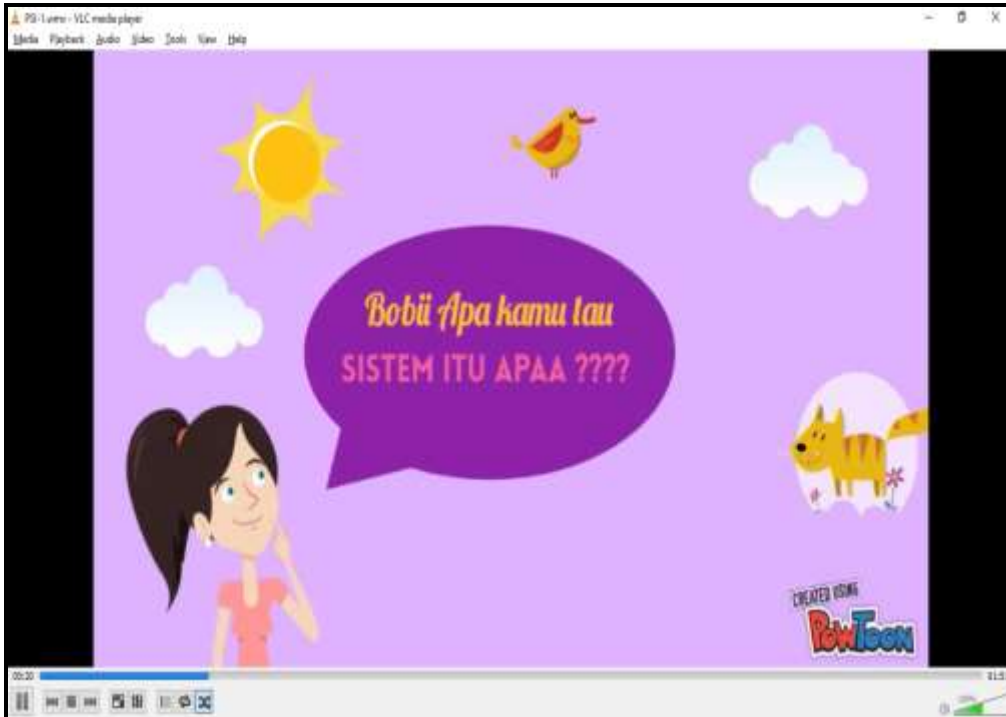
Pada tampilan gambar 4 merupakan rancangan video animasi yang telah ada pada *Powtoon*. Pengguna dapat mengelola dan membuat video dengan template yang disesuaikan.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 5. Tampilan Video *Opening*

Tampilan pada (gambar 5) berisi tampilan awal dari video animasi berisi teks salam perkenalan, gambar kartun laki-laki dan perempuan, suara dan warna tampilan *background* yang menarik.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 6. Tampilan Video Slide materi pertemuan 1

Tampilan pada gambar 6 (enam) berisi penjelasan mengenai materi penjelasan terminologi sistem sesuai dengan isi materi pada slide pengajaran dengan menambahkan gambar, audio, teks serta warna yang menarik, agar mahasiswa tidak merasa bosan.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 7. Tampilan Video Scene 2

Tampilan pada gambar 7 (tujuh) berisi penjelasan mengenai materi penjelasan terminologi sistem sesuai dengan isi materi pada slide pengajaran dengan menambahkan gambar, audio, teks serta warna yang menarik, agar mahasiswa tidak merasa bosan.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 8. Tampilan Video Scene 3

Tampilan pada gambar 8 (delapan) berisi penjelasan materi dari isi slide dengan penjelasan sistem dan contohnya, dalam tampilan video ditambahkan dengan gambar, audio, perpaduan warna dan jenis huruf untuk membuat tampilan materi menjadi lebih menarik.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 9. Tampilan Video Scene 4

Tampilan pada gambar 9 (sembilan) berisi penjelasan materi dari isi slide dengan penjelasan sistem dan contohnya, dalam tampilan video ditambahkan dengan gambar, audio, perpaduan warna dan jenis huruf untuk membuat tampilan materi menjadi lebih menarik.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 10. Tampilan Video Scene 5

Tampilan pada gambar 10 (sepuluh) berisi penjelasan dari karakteristik sistem dengan menampilkan gambar, teks, dan suara yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mengingat urutan dari karakteristik sistem.



Sumber: Hasil Penelitian (2018)

Gambar 11. Rancangan Video Scene 6

Tampilan pada gambar 11 berisi tampilan penutup dari video animasi yang dibuat tampilan dibuat dengan menarik sehingga mahasiswa merasa puas dengan penjelasan materi pengantar sistem informasi yang disampaikan dengan tampilan video animasi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan uraian yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan aplikasi powtoon dapat menjadi solusi dalam menampilkan materi perkuliahan menjadi lebih menarik sehingga mahasiswa termotivasi untuk semangat belajar dan membaca materi kuliah. (2) Mahasiswa kelas shift /blended learning dapat dengan mudah memanfaatkan video animasi ini sebagai media pembelajaran mandiri tanpa harus ada pertemuan dengan dosen secara fisik. (3) Memberikan metode lain dalam menampilkan isi materi kuliah tidak dengan slide powerpoint tapi dengan tampilan video animasi. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dengan melakukan kegiatan tahapan implementasi dan evaluasi dari tahapan model ADDIE dan menambahkan suara pengisi atau voice over untuk menjelaskan setiap teks atau materi dalam video.

Referensi

- Arifin RW. 2017. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Kuliah Logika Dan Algoritma 1. Bina Insa. ICT J. 4: 83–94.
- Binanto I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Komarudin R, Noor RR. 2017. Analisis Perancangan Media Pembelajaran Animasi Interaktif Mengenal Bahasa Jepang. J. Pilar Nusa Mandiri 13: 12–20.
- Sjukur SB. 2012. Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. J. Pendidik. Vokasi 2: 368–378.
- Subana N, Tastra IDK, Mahadewi LPP. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Semester I Jurusan Teknologi Pendidikan , Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Suyanto M. 2005. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Tegeh IM, Kirna IM. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model. J. Ika 1: 12–26.
- Wardoyo TCT. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di Smk Negeri 1 Purworejo.