

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMAKER
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL
UNTUK SISWA KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN**

Antonius Beny Setyawan¹, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

¹1610130110007@mhs.ulm.ac.id, ²monryfng@ulm.ac.id, ³agus.utama@ulm.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini yakni guna membuat dan mengkaji kelayakan sumber belajar video animasi siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin dalam pembelajaran Sastra Indonesia. Penelitian dan pengembangan, atau yang biasa dikenal sebagai R&D, mengacu pada suatu jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini. Model Borg and Gall yang mencakup tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan draf produk, tahap validasi produk, tahap revisi hasil uji coba produk, tahap uji coba lapangan, serta tahap revisi produk merupakan model pengembangan digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini. Hasil temuan uji validasi ahli materi mempunyai skor rata-rata 4,6 dan koefisien 92,5%, kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “sangat layak”, dan temuan uji validasi ahli media pembelajaran video *animaker* di Mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan koefisien 95%. Temuan ini mendukung pernyataan bahwa materi pembelajaran video *animaker* “sangat layak” untuk diterapkan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Fabel.

Abstract

This study's goal was to create and assess the viability of animated video learning resources for class VII students at SMP Negeri 25 Banjarmasin studying Indonesian literature. Research and development, sometimes known as R&D, is the sort of research applied in this study (R&D). The Borg and Gall model, which includes the data collection stage, the planning stage, the product draft development stage, the product validation stage, the product trial results in the revision stage, the field trial stage, and the product revision stage, is the development model used as a guide in this study. Expert validation of Animaker video learning resources for class VII students at SMP Negeri 25 Banjarmasin receives an average score of 4.8 and a coefficient of 95%; the qualifying requirements are listed as "very feasible" requirements. The eligibility requirements are included in the "extremely feasible" criteria, despite the fact that the material expert validation test finding got an average score of 4.6 and a coefficient of 92.5%. These findings support the claim that the video Animaker learning medium is "extremely viable" to utilize.

Keywords: *Development, Learning Media, Learning Videos, Indonesian Language, Fables.*

Pendahuluan

Sesuai dengan temuan wawancara pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media berupa buku teks, poster, dan terkadang menggunakan LCD sehingga penyampaian mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel kurang maksimal, hal tersebut membuat siswa menjadi kurang berminat dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Faktor lainnya yang menyebabkan terjadinya permasalahan juga berasal dari tenaga pendidik (Angreani, 2015). Hal ini dikarekanan guru Bahasa Indonesia di SMPN 25 Banjarmasin yang mengajar dengan menerapkan teknik ceramah saja dalam mengajar sehingga membuat siswa sulit memahami materi yang disampaikan. Karena kemampuan media video animasi dalam memvisualisasikan isi materi sebagai rancangan nyata dalam aspek gambar, tulisan, audio, dan gerak yang bervariasi, serta esensi dan penyajian isi yang bersifat informatif dan meningkatkan tingkat pembelajaran, video memang menjadi pilihan yang strategi untuk tahap belajar supaya peserta didik mampu memahami konten yang dikomunikasikan oleh pendidik agar siswa tidak bosan (Maulida & Ratumbuysang, 2022).

Media video mengacu pada media audiovisual yang mampu mengkomunikasikan informasi dan pesan secara bersamaan melalui penerapan aspek gerak, teks, suara, dan gambar. (Pibadi, 2017). Menurut Anderson (1978), kemampuan dalam memperagakan dan memahami benda-benda seperti gambar, gerak, dan suara merupakan ciri utama media video dalam tahap pembelajaran. Kemajuan teknologi elektronik menyajikan berbagai peluang untuk berkomunikasi dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan.

Pada aspek kualitas visual, suara, gerak, dan teks pada proses pembelajaran daring, sistem pembuatan media video menjadi lebih padat, jelas, dan singkat (Berk, 2009). Pengguna dapat mendengarkan, memahami, dan menyerap informasi, teori, topik, masalah, proses, dan fenomena yang terjadi secara alami melalui media video, sehingga menjadi sarana pembelajaran yang bermanfaat. Video

pembelajaran mengacu pada perangkat yang dikembangkan secara metodis sesuai dengan kurikulum yang ada dan memasukkan prinsip-prinsip pembelajaran dalam pembuatannya sehingga program tersebut memungkinkan siswa untuk menonton pengajaran dengan lebih mudah dan menarik. Video pembelajaran bisa memicu pengalaman pendidikan yang lebih nyaman bagi guru dan siswa (Fahrída, 2016). Pembelajaran kini lebih produktif dan efisien serta membantu siswa mengembangkan gaya belajarnya sendiri karena tidak lagi dibatasi oleh geografi atau waktu.

Peneliti berupaya mengembangkan perangkat pembelajaran yang memakai media hiburan guna mendorong semangat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia yang sesuai pada konteks permasalahan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti membuat media video *Animaker* guna membuat pembelajaran yang lebih kuat bagi peserta didik sekaligus memberikan kemudahan pada mereka ketika menyerap dan memahami isi yang diajarkan. Meskipun mengambil alih tugas utama pengajar sebagai pengajar, penggunaan media video *Animaker* juga dapat membantu pengajar dalam menguraikan materi pelajaran dan menciptakan lingkungan siswa yang efektif.

Penelitian ini diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video *Animaker* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel Untuk Siswa Kelas Vii Di Smp Negeri 25 Banjarmasin”. Pengembangan video belajar ini diharapkan mampu guna meraih tujuan pembelajaran yang ada, setidaknya peserta didik disajikan contoh nyata tentang pembelajaran terkait. Media pembelajaran yang mendukung bisa mendorong pengetahuan yang baik sehingga peserta didik dapat menerapkan pengetahuan tentang video *animaker* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) mengacu pada jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini. Teknik penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan teknik penelitian yang termasuk

dalam pembuatan item tertentu serta mengukur keampuhannya (Sugiyono, 2019: 752). Riset yang berupa analisis kebutuhan diterapkan guna memproduksi berbagai hasil tertentu, dan riset diperlukan dalam pengujian keefektifan semua item tersebut agar bisa beroperasi di masyarakat yang lebih luas.

Penelitian & pengembangan mengembangkan barang yang dapat langsung diterapkan, berbeda dengan penelitian biasa, yang hanya menghasilkan rekomendasi untuk perbaikan. Penelitian pengembangan mengacu pada teknik penelitian yang diterapkan guna membuat barang baru atau melakukan pengembangan pada item yang sudah ada, terlepas dari bentuk perangkat keras, perangkat lunak, bahan pembelajaran, media, atau perangkat perangkat keras. Peneliti mengadopsi metodologi penelitian dan pengembangan untuk tahap ini. sementara produk yang ditingkatkan yakni media pembelajaran video *animaker* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi fable bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin.

Hasil dan Pembahasan

Untuk uji coba produk, disediakan sumber belajar bahasa Indonesia berupa video animasi. Konten fabel yang sudah dibuat diberikan kepada para ahli untuk evaluasi dan validasi. Keunggulan visual, audio, dan penggunaan termasuk tiga komponen validasi yang dilaksanakan melalui ahli media. Para ahli dalam materi pelajaran memperhatikan tujuan pembelajaran, sumber daya, dan keuntungan. Guna menguji kelayakan media yang dibuat, peneliti memberikan lembar instrumen kelayakan kepada ahli materi serta ahli media.

1. Hasil uji validasi ahli media

Video pembelajaran yang dihasilkan tentang topik bahasa Indonesia fabel dievaluasi dan diperbaiki oleh ahli media. Revisi Video pembelajaran berdasarkan topik bahasa Indonesia dari ahli media juga dilakukan.

Tabel 1 memberikan ringkasan temuan data dari para ahli media.

Tabel 1. Angket ahli media

	Aspek/Indikator	Skor	Kriteria
Visual			
1.	Teknik pengambilan gambar, pencahayaan, editing dan sound sesuai dengan ketentuan yang ada	5	Sangat Layak
2.	Kualitas gambar dalam video Pembelajaran ini jelas	5	Sangat Layak
3.	Tampilan desain warna dalam video Pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik	4	Layak
4.	Kualitas perpaduan gambar dalam video Pembelajaran ini jelas	4	Layak
5.	Gambar dalam video Pembelajaran ini menarik dan sesuai dengan materi yang ada	5	Sangat Layak
6.	Video memiliki struktur yang jelas	4	Layak
7.	Transisi video konsisten dan tidak mengganggu inti dari tampilan keseluruhan video	5	Sangat Layak
8.	Ukuran teks atau kalimat dalam video Pembelajaran ini dapat terbaca dengan jelas	5	Sangat Layak
Audio			
1.	Kalimat yang digunakan dalam video Pembelajaran ini menggunakan bahasa yang baku	5	Sangat Layak
2.	Bahasa yang digunakan dalam video Pembelajaran ini menggunakan bahasa komunikatif	5	Sangat Layak
3.	Bahasa yang digunakan dalam video Pembelajaran ini mudah dipahami	5	Sangat Layak
4.	Suara narator dalam video Pembelajaran ini dapat terdengar dengan jelas	5	Sangat Layak
5.	Suara musik pendukung dalam video Pembelajaran ini tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar	5	Sangat Layak
6.	Suara musik pendukung dalam video Pembelajaran ini dapat memberikan efek sesuai pesan yang disampaikan	5	Sangat Layak
7.	Kualitas suara pada video Pembelajaran ini baik dan tidak berisik	5	Sangat Layak
Penggunaan dan Manfaat			

1.	Durasi video Pembelajaran sudah sesuai dengan konsentrasi siswa	5	Sangat Layak
2.	Penggunaan video Pembelajaran ini dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan	5	Sangat Layak
3.	Durasi waktu dalam video Pembelajaran ini tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan siswa	4	Layak

Melalui hasil validasi dari ahli media selanjutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Penilaian visual dengan jumlah skor 37, audio 35, dan penggunaan dan manfaat media 14. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 86. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,8 dengan 86 skor kuesioner dibagi dengan 18 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 86 dengan skor maksimal sebesar 90 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 95%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,8 dan koefisien 95% sehingga kriteria kelayakan tergolong pada kriteria "Sangat layak".

Tabel 2. Rerata hasil validasi ahli media

No	Aspek	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Visual	40	37	
2	Audio	35	35	
3	Penggunaan dan Manfaat	15	14	Sangat Layak
Jumlah Total Skor		90	86	
Rata-Rata		5	4.8	
Persentase		100%	95%	

2. Hasil uji validasi ahli materi

Ahli materi menyajikan evaluasi serta perbaikan terhadap materi yang dimuat video pembelajaran Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel yang sudah direvisi. saran dari ahli materi juga digunakan untuk melakukan revisi terhadap video pembelajaran Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel. Adapun rekap data hasil melalui ahli media bisa diamati dalam tabel 3.

Tabel 3. Angket ahli materi

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
Tujuan Pembelajaran			
1.	Materi dalam video Pembelajaran ini sesuai dengan tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai	5	Sangat Layak
2.	Materi dalam video Pembelajaran ini disusun sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	Layak
3.	Materi dalam video Pembelajaran ini sesuai ketika dikemas dalam bentuk video Pembelajaran	4	Layak
4.	Isi materi dalam video Pembelajaran merupakan materi pada silabus dan RPP materi fabel	5	Sangat Layak
Materi			
1.	Materi fabel pada naskah video Pembelajaran ini sudah urut	5	Sangat Layak
2.	Keseluruhan naskah video ini dapat mewakili tentang materi fabel	5	Sangat Layak
3.	Video Pembelajaran ini sudah menyampaikan materi fabel	5	Sangat Layak
4.	Materi fabel pada video ini pesan yang	4	Layak

5.	disampaikan sesuai urutan Kualitas gambar pada video ini dapat mewakili isi materi Pembelajaran	4	Layak
6.	Warna pada video ini dapat mewakili materi Pembelajaran fable	5	Sangat Layak
7.	Perpaduan warna pada video ini sesuai dengan materi fabel	5	Sangat Layak
8.	Pemilihan efek suara dan musik dalam video ini dapat mendukung materi Pembelajaran	4	Layak
Manfaat			
1.	Narasi dalam video ini disusun sesuai dengan materi fabel	5	Sangat Layak
2.	Narasi dalam video ini menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5	Sangat Layak
3.	Bahasa dan teks yang digunakan dalam video sesuai dengan materi Pembelajaran fabel	5	Sangat Layak
4.	Durasi video ini dapat menampilkan materi fabel untuk peserta didik dengan maksimal	4	Layak

Data hasil validasi melalui ahli materi berikutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Penilaian tujuan pembelajaran dengan jumlah skor 18, materi 37, dan manfaat media 19. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 74. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian guna mendapatkan nilai uji kelayakan dalam hal ini adalah sebanyak 16 indikator. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,6 dengan 74 skor kuesioner dibagi dengan 16 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan

membagi total skor kuesioner sebesar 74 dengan skor maksimal sebesar 80 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 92,5%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,6 dan koefisien 92,5% maka kriteria kelayakan tergolong pada kriteria "Sangat layak".

Tabel 4. Rerata Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Maximal	Jumlah Skor	Kelayakan
1	Tujuan Pembelajaran	20	18	
2	Materi	40	37	
3	Manfaat	20	19	Sangat Layak
Jumlah Total Skor		80	74	
Rata-Rata Persentase		5	4,6	92,5%

Berdasarkan dengan hasil penelitian, maka peneliti telah menanggapi rumusan masalah dalam penelitian ini. penelitian ini mempunyai dua rumusan masalah yakni 1) Bagaimana proses pengembangan media video *Animaker* materi fabel kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 25 Banjarmasin? 2). Bagaimana kelayakan penggunaan media video *Animaker* materi fabel kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 25 Banjarmasin?. Oleh karena itu, Pembahasan akan dibagi menjadi dua, yaitu pengembangan media video *Animaker* materi fabel kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 25 Banjarmasin dan kelayakan penggunaan media video *Animaker* materi fabel kelas VII mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 25 Banjarmasin.

Pada penelitian ini, pengaplikasian berbagai tahapan pengembang didasarkan pada kebutuhan peneliti. Tahap pengembangan yang diterapkan melalui peneliti yakni modifikasi model Borg dan Gall. Penelitian ini memakai 7 tahap oleh desain pengembangan Borg and Gall.

Pertama, Melakukan Identifikasi Kebutuhan yaitu Sebelum peneliti merancang media animasi berbasis animaker terlebih dahulu peneliti melakukan identifikasi

terhadap kebutuhan di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Adapun hasil dari identifikasi yang peneliti lakukan di kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin, peneliti mendapatkan bahwa ketersediaan media pembelajaran masih sangat kurang, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun media yang tersedia tingkat keefektifannya masih rendah pada saat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga membuat peserta didik dalam pembelajaran tidak efektif dan efisien. Dengan hasil identifikasi tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan suatu media animasi berbasis animaker, supaya bisa menambahkan kebutuhan ketersediaan media pembelajaran yang efektif terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin.

Kedua, Merumuskan Kompetensi Dasar yaitu Pada langkah ini peneliti terlebih dahulu memilih pembelajaran yang akan diterapkan yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kemudian peneliti menyesuaikan kompetensi yang sedang diterapkan oleh guru pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Ketiga, Pengembangan Media Animasi Berbasis Animaker, langkah dalam merancang media animasi berbasis animaker pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Masuk pada situs Animaker, 2) Dimulai dengan pembagian slide berupa pembukaan, pengenalan editor, materi pembelajaran, dan penutup, 3) Pemilihan background, 4) Penambahan pada setiap slide berupa karakter/animasi, huruf, alat, musik, suara, effect, gambar dan video, 5) Penyesuaian gerakan animasi, suara, huruf, warna, musik, gambar, effect dan tata letak.

Keempat, langkah validasi desain produk merupakan metode aktif evaluasi konsep desain produk media pembelajaran video buatan Animator guna memastikan reaksi siswa terhadap daya tarik dan kelayakan

barang. Alat untuk mengukur tindakan terbaik adalah validasi. Validitas tinggi berlaku untuk instrumen yang sah atau valid; sebaliknya, validitas rendah berlaku untuk instrumen yang kurang valid. Ada dua langkah untuk uji validasi ini, yakni Uji Ahli Media & Uji Ahli Materi

Kelima, Pada tahap selanjutnya adalah merevisi media yang telah divalidasi pada tahap awal oleh validator ahli media dan ahli materi sehingga bisa ditemukan kekurangan dari media pembelajaran video *animaker* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel bagi siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin. Kekurangan dari media pembelajaran video *animaker* yang sudah diketahui kemudian diperbaiki untuk menghasilkan perbaikan desain yang berdasar pada tanggapan dan saran dari kedua validator. Setelah produk media selesai direvisi maka dilakukan tahap kedua. Jika hasil dari validasi tahap kedua dinyatakan layak maka akan di tes ulang terhadap siswa.

Keenam, produk dapat diujicobakan kepada siswa setelah dilakukan revisi sesuai pada saran serta masukan oleh para ahli. Uji coba diterapkan guna melihat seberapa baik produk yang diterima oleh siswa dalam hal daya tarik dan kelayakannya. Siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin diuji dengan media video *Animaker*.

Ketujuh, jika ditemukan tantangan selama pengujian dan daya tarik produk menunjukkan bahwa item tersebut memiliki standar yang tidak sesuai, maka diimplementasikan pada tahap revisi item. Temuan tes, yang dilakukan oleh para peneliti, dicapai dengan memakai standar yang sangat bisa diterapkan, dan tidak ada masalah selama penggunaan yang berarti bahwa produk tersebut tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Hal ini telah dilakukan dengan disesuaikan situasi dan kondisi pembelajaran

saat ini. Oleh sebab itu peneliti hanya mengikuti tujuh langkah dalam model Borg dan Gall. Tahap ini sudah sejalan pula dengan kebutuhan penelitian yaitu hanya sampai mengetahui proses pengembangan dan mengetahui kelayakan dari pengembangan media video pembelajaran materi fabel.

Uji Kelayakan dilaksanakan melalui ahli media dan ahli materi pada media pembelajaran. Ahli media mengacu pada seorang dosen ahli media pembelajaran program studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Sedangkan ahli materi merupakan seorang guru pengajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 25 Banjarmasin. Uji Kelayakan didapat melalui hasil angket validasi media dan materi yang sudah ditanggapi melalui para narasumber tersebut.

Hasil uji kelayakan menunjukkan hasil bahwa kedua ahli memberikan penilaian sangat layak terhadap pengembangan media video pembelajaran ini. Ahli media memberikan rerata skor terhadap pengembangan media video pembelajaran materi fabel adalah sebesar 4.8 dengan presentase 95% dengan kategori sangat layak. Sementara itu ahli materi menyajikan angka rata-rata sebesar 4.6 atau dalam presentase adalah 92,5% dengan kategori sangat layak. Kedua penilaian tersebut menunjukkan hasil sangat layak terhadap pengembangan media dan kesesuaian materi pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video *animaker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel untuk siswa kelas VII SMP Negeri 25 Banjarmasin dianggap sangat layak berdasarkan hasil validasi.

Hasil dari pengisian angket validasi kedua ahli menjadi bahan revisi dari media video pembelajaran materi fabel. Pengembangan media direvisi sesuai dengan arahan serta saran para ahli sehingga menjadi produk atau hasil akhir berupa media pembelajaran video *animaker* materi fabel.

Produk atau hasil akhir dari media video pembelajaran materi fabel selanjutnya diterapkan oleh guru pengajar Bahasa Indonesia di SMP Negeri 25 Banjarmasin untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran video *animaker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel di SMP Negeri 25 Banjarmasin yaitu: (1) Proses pengembangan media video *animaker* yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan 7 langkah yaitu : melakukan identifikasi kebutuhan, merumuskan kompetensi dasar, validasi produk, merevisi hasil uji coba, dan revisi produk. (2) Hasil uji validasi ahli terhadap materi pembelajaran video *Animaker* di SMP Negeri 25 Banjarmasin mendapatkan skor rata-rata 4,8 dengan koefisien sebesar 95%, dan syarat kelayakan termasuk dalam kriteria "sangat layak". Persyaratan kelayakan tercantum di antara kriteria "sangat layak", meskipun hasil uji validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4,6 dan koefisien 92,5%. Temuan ini mendukung pernyataan bahwa menggunakan alat pembelajaran pembuat animasi video untuk materi fable yakni "sangat layak".

Sesuai dengan temuan penelitian serta kajian tersebut bisa disimpulkan sejumlah saran yang baik bagi guru, siswa, serta peneliti di masa mendatang.

1. Bagi Guru

Guru disarankan bisa meningkatkan semua sumber belajar supaya aktivitas belajar mengajar bisa lebih baik dan efisien, menarik serta sifatnya tidak pasif. Terbatasnya alat praktik maupun kurangnya kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran bukan menjadi penghalang untuk memberikan pemahaman terhadap siswa, sehingga pengembangan media pembelajaran video

animaker bisa dijadikan opsi media pembelajaran yang baik serta menyenangkan dalam pembelajaran yang berlangsung.

2. Bagi Siswa

Siswa SMP Negeri 25 Banjarmasin diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran video *animaker* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi fabel, sehingga bisa mengembangkan pemahaman siswa melalui media pembelajaran video *animaker* dalam mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi tambahan sumber belajar bagi sekolah untuk memenuhi syarat tercapainya tujuan sekolah untuk menjadi sekolah yang berstandar pemerintah.

4. Bagi Peneliti berikutnya

Temuan penelitian ini dapat dijadikan referensi tambahan bagi peneliti yang akan mengembangkan media pembelajaran video *animaker* yang serupa. Peneliti memberikan saran pada peneliti nantinya agar melaksanakan penelitian lanjutan terkait media pembelajaran ini melalui topik yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, R. H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali.

Anggreani. (2015). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

Berk, R. A. (2009). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1–21.

Fahrida Hasan Rahmaibu, F. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adoba Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN. *Jurnal Kreatif September 2016*.

Maulida & Ratumbuysang (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin Tahun Ajaran 2019/2020. Seminar Nasional (PROSPEK)

Pribadi, B. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2019). *Penelitian Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.