



Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Peristiwa Di SMP

Akmal Maulana

Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr. Setiabudhi No 229, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
email: akmalm14@upi.edu

Haris Santosa Nugraha

Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr. Setiabudhi No 229, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
email: harissantosa89@upi.edu

Temmy Widyastuti

Universitas Pendidikan Indonesia Jl. Dr. Setiabudhi No 229, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
email: temmy.widyastuti@upi.edu

Korespondensi: email: akmalm14@upi.edu

	Abstrak
History Artikel: Diterima 1 Juli 2026 Direvisi 10 Juli 2026 Diterima 20 Juli 2026 Tersedia online 1 Agustus 2026	Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai oleh siswa. Namun, kemampuan siswa SMP dalam menulis laporan peristiwa masih tergolong rendah karena siswa sering mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun struktur tulisan, serta menggunakan bahasa yang sesuai. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan motivasi belajar siswa belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis Animaker pada pembelajaran menulis laporan kejadian, mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan, serta mengetahui respons guru dan siswa terhadap media tersebut. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADD (Analysis, Design, dan Development). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan validasi ahli, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase berdasarkan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media video animasi berbasis Animaker memperoleh skor validasi ahli media sebesar 64% dan ahli materi sebesar 65%, yang termasuk kategori layak digunakan dengan revisi. Guru dan siswa juga memberikan respons positif terhadap media yang dikembangkan karena dianggap menarik, interaktif, dan memudahkan pemahaman materi. Oleh karena itu, media video animasi berbasis Animaker dapat dijadikan alternatif media pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Sunda, khususnya pada materi menulis laporan peristiwa.
	Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Animaker, Laporan Peristiwa.

Pendahuluan/ مقدمة

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikembangkan oleh siswa, termasuk dalam menuliskan kembali suatu kejadian yang dialami sehari-hari, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam kurikulum Bahasa Sunda tingkat SMP, menulis laporan kejadian merupakan salah satu capaian pembelajaran yang harus dikuasai siswa pada fase D, yang umumnya diajarkan di kelas VIII.

Menurut (Saddhono, 2014) menulis merupakan kegiatan mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan agar dapat dipahami pembaca, sehingga memerlukan kejelasan isi, keruntutan gagasan, serta bahasa yang tepat. Laporan kejadian sendiri, menurut (Keraf, 2004), merupakan tulisan yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai suatu kejadian berdasarkan fakta yang ada secara faktual, sistematis, dan objektif, yang idealnya memuat unsur 5W+1H (apa, mengapa, siapa, di mana, kapan, dan bagaimana).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan menulis laporan kejadian siswa SMP masih menjadi persoalan. Observasi awal dan wawancara dengan guru Bahasa Sunda di SMPN 1 Kutawaluya mengungkapkan bahwa siswa kerap kesulitan memulai tulisan, kekurangan ide, serta kurang memperhatikan ejaan dan tanda baca. Rendahnya minat siswa turut dipengaruhi oleh keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran berbasis platform digital yang tersedia secara gratis di lingkungan sekolah.

Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Video animasi dipandang sebagai media yang potensial karena memadukan unsur audio dan visual sehingga dapat menggambarkan suatu kejadian secara jelas dan realistis, membantu daya ingat siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif (Apriansyah, 2020; Afridzal et al., 2018). Prastowo (dalam Yudianto, 2017), menambahkan bahwa media semacam ini memberi pengalaman belajar baru, membuat kegiatan belajar lebih kreatif, serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih efisien. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan video animasi tersebut adalah Animaker, yaitu aplikasi animasi interaktif berbasis web dengan fitur drag-and-drop yang memungkinkan pembuatan media visual tanpa memerlukan keahlian desain profesional (Huda et al., 2021).

Penelitian-penelitian terdahulu, di antaranya Prasetyo (2017), Pierda (2022), Pratama (2023), dan Muttaqin dkk. (2024), telah menunjukkan bahwa media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menulis siswa dalam berbagai jenis teks. Namun, penelitian yang secara khusus mengembangkan media video animasi berbasis Animaker untuk pembelajaran menulis laporan kejadian dalam mata pelajaran Bahasa Sunda tingkat SMP belum ditemukan. Kebaruan penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan, materi yang diajarkan, serta konteks pembelajaran bahasa daerah yang diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kondisi dan kebutuhan media pembelajaran laporan kejadian di SMP saat ini, (2) mendeskripsikan rancangan media video animasi berbasis Animaker untuk pembelajaran menulis laporan kejadian, dan (3) mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media yang dikembangkan.

Metode/ منهجية البحث

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017), dengan model ADDIE yang dibatasi hingga tahap Analysis, Design, dan Development (ADD), mengingat keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan pembelajaran menulis laporan kejadian melalui observasi, wawancara, dan angket yang disebarkan kepada guru Bahasa Sunda serta siswa kelas VIII di SMPN 1 Kutawaluya, SMPN 2 Kutawaluya, dan

SMP 1 Jayakarta. Responden guru berjumlah 4 orang, sedangkan responden siswa berjumlah 156 orang yang dipilih menggunakan teknik random sampling agar mewakili populasi secara objektif dan tidak bias.

Pada tahap desain, peneliti menyusun rancangan media berupa pengumpulan bahan (materi, teks, gambar, audio), penyusunan storyboard, serta penentuan konsep produk yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Sunda Fase D pada Kurikulum Merdeka.

Pada tahap pengembangan, media video animasi yang telah dirancang diproduksi menggunakan aplikasi Animaker, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi menggunakan lembar validasi berskala Likert 1–5, yaitu (5) sangat valid, (4) valid, (3) kurang valid, (2) tidak valid, dan (1) sangat tidak valid, mengacu pada Mardapi (2008). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase (Sugiyono, 2017). Skor validasi ahli dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{N}{NM} \times 100\%$$

(Ratnasari, 2024)

Sedangkan persentase respons angket guru dan siswa dihitung dengan rumus $P = F/N \times 100\%$ (Sudijono, 2018). Hasil persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan yang mengacu pada Abidin dan Purbawanto (2020).

Tabel 1. Penilaian Validasi Ahli

No.	Tingkat kahontalna	Kualifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat Layak	Tidak Direvisi
2	61%-80%	Layak	Dirévisi
3	41%-60%	Kurang Layak	Harus Direvisi
4	21%-40%	Tidak Layak	Harus Direvisi
5	0%-20%	Sangat Tidak Layak	Harus Direvisi

نتائج البحث / Hasil

1. Kondisi dan Kebutuhan Media Pembelajaran (Analysis)

Media pembelajaran dipahami sebagai sumber belajar bagi siswa, baik yang berwujud fisik maupun nonfisik, yang berfungsi menyampaikan ilmu pengetahuan (Gagne & Briggs, dalam Arsyad, 2011; Heinich, dalam (Susilana & Riyana, 2009). Berdasarkan kerangka tersebut, hasil analisis terhadap 4 guru menunjukkan bahwa materi laporan kejadian masih diajarkan di kelas VIII dan dinilai penting (50% "sangat penting", 50% "sangat tinggi"). Namun, minat siswa terhadap materi ini masih tergolong rendah (75% kategori rendah), sementara media yang digunakan guru selama ini seperti buku cetak (100%) dan PowerPoint (75%) dinilai kurang membantu (50% "kurang membantu", 50% "tidak membantu"). Kesulitan utama siswa menurut guru adalah menentukan ide (100%), menggunakan bahasa yang baik (75%), dan menyusun struktur laporan (75%).

Hasil angket terhadap 156 siswa memperkuat temuan tersebut: materi dinilai penting (skor 644 dari 780, atau 83%), namun tergolong sulit (72%) dan membosankan (72%), sementara media yang dipakai guru hanya dinilai "membantu" pada level 68%. Data ini menjadi dasar kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Selanjutnya, angket kebutuhan menunjukkan bahwa seluruh guru (100%) menyatakan butuh media video animasi, dengan alasan media ini mampu memvisualisasikan kejadian secara jelas, mempermudah siswa menemukan ide tulisan, serta meningkatkan minat belajar. Data serupa diperoleh dari siswa: ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis video animasi mencapai 87%, manfaat media 87%, bantuan pemahaman materi 86%, dan persetujuan penggunaan aplikasi Animaker 88%. Temuan ini menegaskan bahwa baik guru maupun siswa menghendaki media pembelajaran yang bersifat audio-visual, interaktif, dan menarik secara visual.

2. Merancang (Desain)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dirancang media video animasi menggunakan aplikasi Animaker dengan tujuan pembelajaran yang diselaraskan dengan Capaian Pembelajaran Fase D Kurikulum Merdeka. Proses perancangan meliputi pengumpulan materi, penyusunan storyboard yang memuat alur cerita pembuka, penjelasan konsep laporan kejadian, unsur 5W+1H, struktur laporan, contoh teks, hingga penutup, dengan durasi total sekitar 5 menit 49 detik. Pemilihan karakter, latar, teks, dan audio disesuaikan agar komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa SMP.

Gambar 1. Tampilan Pada Bagian Awal



Gambar 2. Pengertian Sebuah Laporan Peristiwa



Gambar 3. Kesimpulan dan Bagian Akhir



3. Validasi Ahli (Development)

Validasi ahli media terhadap 13 indikator (desain visual, desain audio, daya tarik dan interaktivitas) menghasilkan skor 42 dari skor maksimal 65, atau 64%, yang tergolong kategori

"cocok" atau layak digunakan dengan revisi. Catatan perbaikan dari ahli media meliputi ketidakseimbangan tampilan, kesalahan penulisan (tipe), dan kesalahan penggunaan tanda baca. Validasi ahli materi terhadap 17 indikator (kesesuaian isi, nilai kebermaknaan, kesesuaian penyajian, kesesuaian bahasa) menghasilkan skor 56 dari skor maksimal 85, atau 65%, juga tergolong kategori layak dengan revisi. Ahli materi menyarankan agar materi dan kegiatan pembelajaran lebih kontekstual serta mengarah pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan 4C (critical thinking, communication, collaboration, creative). Ringkasan data yang dianalisis dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan, serta hasil dan interpretasinya disajikan pada Tabel di bawah.

Tabel 2. Ringkasan Data, Teknik Analisis, dan Hasil Interpretasi

No	Data	Teknik Analisis	Hasil	Interpretasi
1	Hasil validasi ahli media & materi	Skala Likert 1–5, $P = N/NM \times 100\%$	64% (media); 65% (materi)	Layak digunakan dengan revisi
2	Angket respons siswa (n=156)	Persentase rata-rata jawaban, $P = F/N \times 100\%$	86%–88%	Sangat menarik, bermanfaat, dan membantu

Diskusi / مناقشتها

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, media video animasi berbasis Animaker yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk kategori layak digunakan dalam pembelajaran menulis laporan kejadian. Kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi materi, kebahasaan, tampilan visual, dan aspek teknis yang diperlukan dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2011), serta materi yang disampaikan dalam video animasi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SMP.

Kelayakan media video animasi ini tidak lepas dari keunggulan yang dimiliki media audio-visual. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi melalui teks, tetapi juga melalui gambar, animasi, dan suara yang saling melengkapi (Afridzal et al., 2018), sehingga siswa lebih mudah memahami rangkaian kejadian yang harus disampaikan dalam tulisan laporan kejadian. Adanya unsur animasi juga menarik perhatian siswa agar lebih fokus selama proses belajar berlangsung.

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media video animasi. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Respons positif tersebut diduga dipengaruhi oleh tampilan media yang lebih variatif dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang biasanya hanya mengandalkan buku pelajaran atau penjelasan lisan guru.

Sejalan dengan siswa, guru juga memberikan tanggapan positif. Menurut guru, media video animasi membantu penyampaian materi secara lebih sistematis dan jelas, karena gabungan gambar, teks, dan suara dalam satu media memudahkan guru menjelaskan materi sekaligus membantu siswa memahami isi pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (Anwariningsih & Ernawati, 2013) bahwa pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih variatif. Dengan demikian, media ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif.

Temuan ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh positif dalam pembelajaran menulis. Prasetyo (2017), Anjaly (2022), Pratama (2023), serta Muttaqin dkk. (2024) menjelaskan bahwa media video animasi dapat meningkatkan pemahaman materi, motivasi belajar, serta kemampuan menulis siswa. Hal ini menegaskan bahwa media video animasi memiliki potensi yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman rangkaian kejadian dan kemampuan menyampaikan informasi secara sistematis.

Meskipun demikian, dalam proses pengembangan media video animasi ditemukan pula beberapa keterbatasan. Proses pembuatan media memerlukan waktu yang cukup lama serta kemampuan khusus dalam mengoperasikan aplikasi Animaker. Pelaksanaan pembelajaran dengan media ini juga memerlukan sarana pendukung, seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet yang stabil, sehingga penerapannya di sekolah memerlukan fasilitas yang memadai agar media dapat dimanfaatkan secara optimal.

Kesimpulan/ الخلاصة

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan tiga hal. Pertama, kondisi pembelajaran menulis laporan kejadian di SMP saat ini masih menghadapi kendala berupa rendahnya minat siswa dan keterbatasan variasi media pembelajaran, sehingga guru dan siswa sama-sama membutuhkan media yang lebih inovatif dan interaktif. Kedua, media video animasi berbasis Animaker dirancang melalui tahap analisis dan desain dengan menyesuaikan materi pada Capaian Pembelajaran Fase D Kurikulum Merdeka serta prinsip 5W+1H dalam penulisan laporan kejadian. Ketiga, hasil validasi ahli media (64%) dan ahli materi (65%) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong layak digunakan dengan revisi, dan respons positif dari guru serta siswa memperkuat potensi media ini sebagai alternatif inovasi pembelajaran menulis laporan kejadian di SMP.

Penelitian ini masih terbatas pada tahap pengembangan produk dan belum sampai pada tahap implementasi serta uji efektivitas skala luas di kelas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan hingga tahap implementasi guna mengetahui efektivitas media video animasi berbasis Animaker secara lebih komprehensif dalam pembelajaran Bahasa Sunda.

Referensi/ المصادر والمراجع

- Afridzal, A., Bina, S., & Getsempena, B. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas Iii Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231–247.
- Anwariningsih, S. H., & Ernawati, S. (2013). Development of Interactive Media for ICT Learning at Elementary School Based on Student Self Learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 7(2), 121–128. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v7i2.226>
- Abidin, Z., & Purbawanto, S. (2020). Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Livewire Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Audio Video Di Smk Negeri 4 Semarang. *Edu ElektriKa Journal*, 4(1), 38–49.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran* (2011th ed.). Rajagrafindo Persada.
- Huda, N., Marzal, J., Novfrerma, Frianto, A., Romundza, F., & Fitroh, W. (2021). Pembuatan video pembelajaran animasi menggunakan animaker untuk mendukung kemampuan literasi teknologi pada guru SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 1. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/25608>

Keraf, G. (2004). *Komposisi*. Nusa Indah.

Pierda, G. A. (2022). *Pengembangan Media Animasi Materi Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Pembelajaran Abad 21 di Kelas VII SMP Ahmad Dahlan Kota Jambi*. 9(2), 2022. <https://doi.org/10.33603/deiksis.v9i2.681>

Prasetyo, B. (2017). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 41–47.

Pratama, D. C. (2023). *MODÉL PROJECT BASED LEARNING DINA PANGAJARAN NULIS LAPORAN KAJADIAN (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-A SMPN 26 Bandung Taun Ajaran 2022/2023)*.

Saddhono, K. dan S. (2014). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Graha Ilmu.

Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajagrafindo.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV: Wacana Prima.

Yudianto, A. (2017). *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.