



Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Video Animasi pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung

Fatimah Azzahra Dalimunthe*, Tri Indah Kusumawati, Budiman

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang,
Sumatera Utara 20371

*Penulis Korespondensi: fatimah0314213020@uinsu.ac.id

Abstract : *This study was motivated by the low interest and skills of seventh-grade students at Darul Ulum Budi Agung Private Islamic Junior High School, which was caused by the use of uninteresting teaching methods and the lack of innovative learning media during classroom activities. This study aimed to develop animated video learning media for seventh-grade students' descriptive text material. The research methodology uses research and development with the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The population in this study was seventh-grade students at MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung, with a sample size of 30 students from class VII-1 and 30 students from class VII-5. Data collection was conducted through observation, interviews, validation tests, questionnaires, and documentation, then analyzed using SPSS V.26 software with normality tests, homogeneity tests, and t-tests to obtain valid and accurate results. The research results indicate that the developed animated video was deemed highly suitable by media experts (90%), language experts (84%), and subject matter experts (86%). The practicality of the animated video also received highly practical results, with 94% of teachers, 58% of control class students, and 92% of experimental class students responding positively. Additionally, the effectiveness of the animated video showed an improvement in students' writing skills, with an average of 67.66 for the control class and 84.83 for the experimental class in the effective category. This study demonstrates that animated videos can serve as an alternative teaching material that supports the learning process and leads to significant improvements in learning outcomes.*

Keywords: *animated video media, ADDIE model, writing skill*

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keterampilan siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung yang faktor penyebabnya adalah penerapan metode pembelajaran yang belum menarik serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi teks deskripsi siswa kelas VII. Metodologi penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VII MTs Swasta Darul Ulum Budi Agung dengan jumlah sampel 30 siswa kelas VII-1 dan 30 siswa dari kelas VII-5 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, uji validasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS V.26 dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji -t untuk memperoleh hasil yang valid dan akurat. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa video animasi yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh ahli media 90%, ahli Bahasa 84%, dan ahli materi 86%. Tingkat kepraktisan video animasi juga mendapatkan hasil yang sangat praktis dengan respon guru 94% , siswa kelas kontrol 58% dan siswa kelas eksperimen 92%. Selain itu, hasil efektivitas video animasi menunjukkan peningkatan keterampilan menulis siswa, dengan rata-rata kelas kontrol sebesar 67,66 dan kelas eksperimen 84,83 pada kategori efektif. Penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi dapat menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran dan hasil belajar mengalami perkembangan yang signifikan.

Kata kunci: media video animasi, model addie, keterampilan menulis

LATAR BELAKANG

Penggunaan materi pembelajaran sebagai pedoman selama proses belajar merupakan metode pengajaran yang baik, efektif, dan modern. Masalah terpenting dalam pendidikan bahasa Indonesia adalah kurangnya inovasi dalam metode dan materi pengajaran, yang menyebabkan siswa merasa bosan saat belajar di kelas (Budiman, 2021:149). Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memungkinkan guru dan siswa untuk mempelajari keterampilan baru sekaligus mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki melalui pembuatan suatu karya menggunakan media tersebut.

Peran dari kurikulum adalah memberdayakan siswa berpikir kreatif, kompeten, mandiri, dan bersaing dengan teknologi, daripada hanya bergantung pada media seperti buku dan guru untuk belajar. Media dapat membantu meningkatkan kreativitas guru. Ketika guru memiliki akses ke media pembelajaran, mereka dapat memanfaatkan berbagai manfaat. Media pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas mereka juga terdapat berbagai manfaat dari penggunaan media pembelajaran dengan benar. Tugas guru dalam proses pembelajaran adalah selalu berusaha membantu siswa mengembangkan potensi yang sudah ada. Seorang guru dituntut untuk menentukan pendekatan pembelajaran yang paling sesuai agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal (Kusumawati, 2022:138). Media pembelajaran umumnya digunakan untuk mentransfer pengetahuan dari komunikator (guru) kepada komunikannya (siswa) sebagai penerima. Lingkungan pembelajaran yang terorganisir dengan baik dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka dengan lebih efektif (Sahib, dkk. 2023:6). Perkembangan iptek membawa dampak yang nyata dan penting dalam berbagai aspek kehidupan kita sehari-hari.

Kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat di era globalisasi sekarang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas harian dan juga tidak lepas dari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global memaksa dunia pendidikan untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan hasil pendidikan di masa depan, sistem informasi dan teknologi akan dibutuhkan bukan sekadar alat pelengkap, melainkan juga menjadi senjata utama dalam memberikan bantuan orang-orang meraih sukses dalam lingkungan pendidikan dan bersaing di tingkat global. Video animasi adalah komponen penting dalam membuat presentasi lebih menarik. Video animasi adalah rekaman gambar bergerak yang akan dipamerkan, sementara video adalah presentasi gambar bergerak dengan suara (Agustina, 2025:19). Membuat konten video animasi memerlukan keterampilan khusus, terutama saat merancang media pendidikan yang menarik. Canva adalah aplikasi alternatif. Canva merupakan program web gratis dan berbayar

yang mudah digunakan, terutama saat merancang media pendidikan. Canva adalah program internet yang memungkinkan Anda membuat materi pendidikan.

Canva adalah aplikasi populer di industri teknologi. Sebagai platform desain daring, canva memberikan berbagai fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat beragam produk visual seperti presentasi, resume, poster, brosur, buklet, infografis, spanduk, penanda buku, papan buletin, dan lain sebagainya. Canva menghadirkan aneka pilihan format presentasi, mencakup tema kreatif, instruksional, bisnis, periklanan, serta teknologi.

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan lebih mudah dijangkau oleh siswa masa kini. Guru harus merancang materi pembelajaran yang menarik dan menggugah minat. Selain itu, materi perlu disesuaikan dengan program pembelajaran agar siswa memperoleh informasi yang dibutuhkan secara cepat dan akurat. Siswa belum menerima berbagai macam materi pembelajaran karena beberapa guru mengandalkan sepenuhnya pada media cetak, seperti buku, dan hanya menggunakan satu media digital sebagai alat pembelajaran, seperti PowerPoint. Situasi ini mempengaruhi efektivitas pembelajaran karena banyak siswa tidak memahami apa yang dikatakan guru. Gangguan ini menyebabkan anak-anak menjadi bosan dan tidak tertarik pada kegiatan pendidikan.

Proses pembelajaran yang lemah merupakan masalah umum dalam pendidikan. Dalam kegiatan mengajar dan belajar, siswa lebih banyak belajar teori daripada praktik. Pembelajaran di dalam kelas terutama berkaitan dengan kemampuan anak untuk menyerap materi pelajaran, tetapi teori-teori yang dibuat oleh siswa memiliki aplikasi dunia nyata yang terbatas. Akibatnya, siswa memiliki pemahaman yang buruk tentang materi pelajaran. Guru harus berpartisipasi dalam kegiatan mengajar dan belajar untuk membantu siswa menyadari potensi dan kreativitas mereka secara maksimal. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh informasi yang memiliki implikasi teoritis dan praktis di masa depan. Pembelajaran di kelas merupakan salah satu aspek yang penting untuk dipertimbangkan. Namun, berbagai kendala biasanya muncul selama pelaksanaan, menghambat proses pembelajaran. Guru menghadapi tantangan besar dalam menghidupkan suasana kelas dengan memperkenalkan teknologi instruksional yang baru dan lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti kelas VII tanggal 24 September 2024, peneliti datang ke MTs Darul Ulum Budi Agung Medan untuk melakukan tugas mata kuliah magang III. Peneliti masuk disalah satu kelas VII dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni Ibu Evi Lestari, S.Pd. Peneliti menemukan permasalahan yang menghambat pembelajaran bahasa Indonesia yaitu pada saat proses pembelajaran masih terdapat beberapa

peserta didik yang kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut tampak dari bagaimana siswa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru serta menunjukkan kepekaan terhadap kondisi lingkungan sekitarnya. Peserta didik beranggapan bahwa belajar bahasa Indonesia itu mudah, namun dalam proses pelaksanaannya peserta didik menemui kesulitan, salah satunya dalam menulis khususnya pada materi teks deskripsi. Hal ini disebabkan karena peserta didik sering kali belum terbiasa dengan teknik penelitian bagaimana menemukan informasi yang relevan dan akurat tentang objek yang dilihatnya, keterbatasan kosakata menghambat kemampuan peserta didik dalam mengungkapkan gagasannya, dan sebagian peserta didik kurang percaya diri untuk mengekspresikan diri melalui tulisan. Berdasarkan keempat penelitian terdahulu, terdapat beberapa kesenjangan penelitian atau gap research yang menjadi alasan pentingnya penelitian ini dilakukan. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung melakukannya di jenjang SD. Penelitian ini akan membedakan dirinya dengan menciptakan teks deskripsi pada jenjang MTS/SMP menggunakan bahasa sendiri, yang dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap materi. Ini menjadi salah satu aspek unik yang tidak diteliti dalam penelitian sebelumnya.

METODE

Metode penelitian memiliki peran yang sangat penting dalam dunia akademik dan ilmiah, karena berfungsi untuk memastikan validitas dan efektifitas hasil penelitian. Prosesnya dimulai dengan perumusan masalah yang menghasilkan rumusan masalah model pengembangan, kemudian dianalisis berdasarkan teori dan kebutuhan lapangan hingga diperoleh kesimpulan produk pengembangan yang layak dan efektif.

Menurut Dick dan Carey model pengembangan pembelajaran dibutuhkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang sistematis, terukur, dan terstruktur. Salah satu model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah model **ADDIE**, yakni terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media video animasi pada materi teks deskripsi kelas VII MTs Darul Ulum Budi Agung pada semester gasal tahun ajaran 2025/2026.

Tahap-tahap pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran teks deskripsi melalui observasi kelas, wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, dan angket kepada

siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa belum memahami penulisan teks deskripsi dan sulit menuangkan deskripsi secara runtut. Selain itu, siswa menyatakan pembelajaran dalam kelas terlalu membosankan dan kurang menggugah minat. Oleh karena itu, dikembangkan media video animasi yang interaktif dan menarik sebagai solusi.

2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini, peneliti merancang materi pelajaran berdasarkan kurikulum merdeka, mencakup pengertian teks deskripsi, ciri-ciri, struktur, kebahasaan, serta contoh penerapannya. Disusun juga scenario video serta rancangan evaluasi pembelajaran. Desain produk diverifikasi dengan penyisipan QR code, modul, dan link video dalam bentuk buku ajar sederhana. Selanjutnya, desain ini dikonsultasikan dengan validator ahli.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk memvisualkalkan materi menjadi video animasi berdurasi 5-6 menit. Video dilengkapi dengan narasi yang mudah di pahami, animasi yang cocok untuk anak kelas 7. Produk awal divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa menggunakan instrumen validasi standar. Saran dan masukan validator digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diuji cobakan pada siswa.

4. *Implementation* (Implementasi)

Produk video animasi diimplementasikan pada kelas VII MTs Darul Ulum Budi Agung dengan jumlah subjek 30 siswa control dan 30 siswa eksperimen. Pembelajaran dilakukan kelas control memberikan metode ceramah (kovensional) sedangkan untuk kelas eksperimen peneliti menampilkan media pembelajaran berbasis canva pada materi teks deskripsi dan tanya jawab terhadap materi yang disampaikan pada media. Setelah itu, siswa mengerjakan pretest, post-test, angket masing-masing kelas untuk mengetahui hasil dari tes kemampuan menulis siswa pada tahap akhir.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan secara formatif pada saat validasi produk, dan secara sumatif setelah implementasi. Evaluasi formatif mencakup saran dari ahli, sedangkan evaluasi sumatif digunakan untuk melihat efektivitas media terhadap pemahaman siswa. Instrumen evaluasi mencakup tes tulis menulis teks deskripsi dan angket respons siswa.

Data dianalisis dengan uji normalitas (Shapiro-Wilk), homogenitas, serta uji-t menggunakan SPSS 26. Hasil perbandingan pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelompok eksperimen, serta respons positif terhadap media video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan Media Pembelajaran Video Animasi

Tabel 1. Nama Validator

Validator Media	Awal Kurnia Putra Nasution, M.TPd.
Validator Bahasa	Dr. Faridah, M.Hum.
Validator Materi	Lili Nur Indah Sari, S.Pd.

a. Validasi Ahli Media

Tabel 2. Data hasil validasi ahli media

No	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna dan kombinasinya				✓	
2	Kejelasan teks (jenis huruf, ukuran, dan warna)					✓
3	Keseimbangan tata letak (layout)					✓
4	Kualitas animasi dan transisi				✓	
5	Ketepatan pemilihan Font agar mudah dibaca					✓
6	Kesesuaian tampilan dengan audio				✓	
7	Kualitas tampilan gambar dalam video					✓
8	Kemenarikan animasi				✓	
9	Ketepatan pemilihan audio dengan materi				✓	
10	Kejelasan suara dalam video					✓

Berdasarkan tabel 2 data hasil validasi ahli media diatas diketahui bahwa pada lembar validasi ahli media terdapat 10 kriteria penilaian. Setelah diketahui jumlah skor dari validator ahli media dan skor maksimal. Kemudian dimasukkan dalam rumus untuk memperoleh persentase yaitu sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Skor persentase

$$V = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$V = 90\%$$

Dari hasil keseluruhan hasil validasi media diperoleh persentase sebesar 90% dimana sesuai kriteria validasi pada table media dinyatakan sangat valid.

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Data hasil validasi ahli materi

No	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Isi video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Materi mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa					✓
3	Contoh dan penerapan yang disajikan terdapat dalam kehidupan sehari-hari					✓
4	Materi yang disajikan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa					✓
5	Materi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang di pelajari				✓	
6	Pemaparan konsep materi yang jelas dan terstruktur				✓	
7	Video memotivasi minat belajar siswa				✓	
8	Meningkatkan perhatian siswa pada pembelajaran				✓	
9	Membantu siswa memahami teks deskripsi				✓	
10	Siswa dapat memanfaatkannya sendiri.				✓	

Berdasarkan tabel 3 data hasil validasi ahli media diatas diketahui bahwa pada lembar validasi ahli materi terdapat 10 kriteria penilaian. Setelah diketahui jumlah skor dari validator ahli media dan skor maksimal. Kemudian dimasukkan dalam rumus untuk memperoleh persentase yaitu sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Skor persentase

$$V = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$V = 86\%$$

Dari hasil keseluruhan hasil validasi media diperoleh persentase sebesar 86%, dimana sesuai kriteria validasi pada table media dinyatakan sangat valid.

c. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4. Data hasil validasi ahli bahasa

No	Kriteria Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kalimat yang digunakan mudah dipahami				✓	
2	Kalimat yang digunakan sederhana langsung ke pokok pembahasan				✓	
3	Pesan atau informasi yang disampaikan dengan bahasa yang menarik				✓	
4	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa motivasi ketika siswa membuka video animasi					✓
5	Ketepatan penulisan ejaan				✓	
6	Ketepatan penulisan tanda baca				✓	
7	Keefektifan kalimat					✓
8	Ketepatan tata bahasa				✓	
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kognitif siswa				✓	
10	Penggunaan tanda baca pada kalimat sudah sesuai				✓	

Berdasarkan tabel 4 data hasil validasi ahli media diatas diketahui bahwa pada lembar validasi ahli materi terdapat 10 kriteria penilaian. Setelah diketahui jumlah skor dari validator ahli media dan skor maksimal. Kemudian dimasukkan dalam rumus untuk memperoleh persentase yaitu sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{Total skor validasi}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Skor persentase

$$V = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$V = 84\%$$

Dari hasil keseluruhan hasil validasi media diperoleh persentase sebesar 84%, dimana sesuai kriteria validasi pada table media dinyatakan sangat valid.

Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi

Tabel 5. Hasil angket respon guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan media pembelajaran menarik					✓
2	Penggunaan media video animasi mudah dipahami				✓	
3	Media video animasi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP/MTS					✓
4	Media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					✓
5	Materi yang disampaikan secara sistematis				✓	
6	Materi yang disampaikan mudah dipahami					✓
7	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
8	Guru merasa terbantu dengan adanya media video animasi dalam proses mengajar					✓
9	Media yang dikembangkan membantu meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik				✓	
10	Media meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa					✓

Tabel 5 dari data survei respons guru menunjukkan bahwa skor keseluruhan adalah 47. Sementara itu, skor maksimum adalah lima puluh. Setelah menghitung skor keseluruhan dari survei respons guru, skor tersebut dimasukkan ke dalam rumus untuk menghasilkan persentase yang ditunjukkan di bawah ini.

$$RS = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

RS : Presentase angket respon

F : Jumlah skor tiap indikator

N : Jumlah skor maksimal

$$RS = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$RS = 94\%$$

Angket respon guru menghasilkan nilai 94%. Menurut tabel kriteria praktikalitas, materi pembelajaran berbasis canva sangat praktis.

Tabel 6. Hasil angket respon siswa kontrol

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nilai Maksimum	Presentase (%)
1	Abdul	30	50	60%
2	Afika	32	50	64%
3	Ahmad	29	50	58%
4	Alfi	30	50	60%
5	Alif Abu	30	50	60%
6	Arya	31	50	62%
7	Dio	29	50	58%
8	Dirga	30	50	60%
9	Faidza	30	50	60%
10	Haura	30	50	60%
11	Jimmy	30	50	60%
12	Kirana	30	50	60%
13	M. Syafiq	30	50	60%
14	M. Guntur	32	50	64%
15	Meisya	30	50	60%
16	M. Abyan	30	50	60%
17	M. Fahri	29	50	58%
18	Nahda Aliya	31	50	62%
19	Nayla Nada	30	50	60%
20	Putri Aisya	30	50	60%
21	Rizky	30	50	60%
22	Saffana	30	50	60%
23	Salsabilla	30	50	60%
24	Shevchenko	30	50	60%
25	Shofiana	29	50	58%
26	Syahlam	32	50	64%
27	Taqiyyah	30	50	60%
28	Yasmin	30	50	60%
29	Yusuf	31	50	62%
30	Zahra	29	50	58%
Rata - Rata				58%
Kategori				Kurang Valid

Menurut tabel 6 dari data survei respons siswa, setiap survei respons siswa menghasilkan skor kurang dari 40. Dengan rata-rata 58%. Berdasarkan data pada tabel kriteria kepraktisan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis canva kurang valid.

Tabel 7. Hasil angket respon siswa eksperimen

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nilai Maksimum	Presentase (%)
1	Ananda	47	50	94%
2	Afkar	47	50	94%
3	Aidil	47	50	94%
4	Bazla Rifky	47	50	94%
5	Cinta	48	50	96%
6	Dhitania	48	50	96%
7	Dilla	47	50	94%
8	Diva	49	50	98%
9	Dwi	46	50	92%
10	Frisillyra	46	50	92%
11	Hafaz	47	50	94%
12	ibrahim	42	50	84%
13	M. Nafeeza	48	50	96%
14	M. Shafwan	44	50	88%
15	M. Shalmansyah	47	50	94%
16	Mirza	48	50	96%
17	Muammar	47	50	94%
18	M. Yaris	45	50	90%
19	M. Zahier	48	50	96%
20	Naazira	48	50	96%
21	Nadya	44	50	88%
22	Najjah	49	50	98%
23	Natasya	46	50	92%
24	Naura	46	50	92%
25	Nazwa	46	50	92%
26	Rezky	46	50	92%
27	Rizky Aditya	42	50	84%
28	Satria Abadi	39	50	78%
29	Syifa	47	50	94%
30	Vino Dwi	46	50	92%
Rata - Rata				92%
Kategori				sangat valid

Menurut tabel 7 setiap angket respons siswa mendapatkan skor lebih dari 40, dengan persentase rata-rata 92%. Menurut tabel kriteria praktis, materi pembelajaran berbasis canva cukup efektif.

Jadi, Setelah dilakukan pembelajaran pada kedua kelas, terlihat perbedaan yang cukup jelas dari lembar respon siswa. Di kelas eksperimen, suasana belajar tampak lebih hidup dan siswa terlihat lebih antusias mengikuti setiap kegiatan. Ini tercermin dalam hasil lembar tanggapan, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa pengalaman belajar lebih

menarik, dapat dimengerti, dan menyenangkan. Mereka juga merasa lebih aktif juga terlibat dalam proses pembelajaran, daripada sekadar duduk dan mendengarkan.

Sementara itu, di kelas kontrol, suasana belajar cenderung lebih biasa. Sebagian siswa memang masih menunjukkan respon positif, tetapi tidak seantusias siswa di kelas eksperimen. Beberapa dari mereka merasa pembelajaran agak monoton dan kurang melibatkan mereka secara langsung. Ini tercermin dari hasil lembar respon, yang menunjukkan tingkat kepuasan yang terhormat, meskipun tidak setinggi di kelas eksperimen.

Keefektivitasan Media Pembelajaran Video Animasi

Gambaran mengenai perbedaan kemampuan menulis teks deskripsi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik sebelum maupun sesudah perlakuan pembelajaran, dilakukan pengukuran melalui pretest dan posttest. Nilai-nilai yang diperoleh dari kedua kelompok dianalisis untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar serta efektivitas teknik pembelajaran yang digunakan.

Tabel 8. Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Nilai Pretest			Nilai Posttest		
	Terendah	Tertinggi	Rata-rata	Terendah	Tertinggi	Rata-rata
Kontrol	47	76	60,06	72	85	78,70
Eksperimen	52	85	67,66	77	94	84,83

Tabel menunjukkan bahwa skor pretest di kelas kontrol bervariasi dari 47 hingga 76, dengan rata-rata 60,06. Sementara itu, skor pretest di kelas eksperimen bervariasi dari 52 hingga 85, dengan rata-rata 67,66. Ini berarti bahwa bahkan sebelum perlakuan diberikan, siswa di kelas eksperimen memiliki kemampuan awal rata-rata yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Setelah diberikan perlakuan, nilai posttest pada kelas kontrol mengalami peningkatan, dengan rentang nilai antara 72 hingga 85 dan rata-rata sebesar 78,70. Pada kelas eksperimen, nilai posttest meningkat lebih tinggi, yaitu berada pada rentang 77 hingga 94 dengan rata-rata sebesar 84,83. Seperti yang dapat diamati, skor kedua kelas kontrol dan eksperimen meningkat dari pretest ke posttest. Namun, kenaikan rata-rata yang lebih tinggi di kelas eksperimen menunjukkan bahwa perlakuan tersebut memiliki dampak pada hasil keterampilan menulis siswa.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas menentukan apakah data pretest dari kedua kelompok terdistribusi normal. Uji ini diperlukan sebelum melakukan analisis statistik parametrik, seperti uji t. Uji Shapiro-Wilk digunakan karena masing-masing kelompok memiliki ukuran sampel kurang dari 50 ($N = 30$).

Tabel 9. Uji Normalitas Kelas Kontrol

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.959	30	.284
Posttest	.967	30	.463

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,284 untuk data pretest dan 0,463 untuk data posttest. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,284 > 0,05$ dan $0,463 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Dengan kata lain, H_0 diterima karena nilai Sig. $> 0,05$.

Tabel 10. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.986	30	.951
Posttest	.961	30	.329

Menurut hasil uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,951 dan 0,329. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,951 > 0,05$ dan $0,329 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan hasil ini, berarti H_0 diterima, karena tidak ada cukup bukti untuk menolak bahwa data berasal dari distribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji *homogeneity of variance* menilai apakah varians data pretest di kelompok eksperimental dan kontrol bersifat homogen (sama). Uji ini diperlukan sebelum melanjutkan ke analisis statistik parametrik, seperti t-test independen, yang mengasumsikan bahwa varians kedua kelompok dapat dibandingkan.

Tabel 11. Uji Homogenitas Data Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.077	1	58	.782
	Based on Median	.079	1	58	.779
	Based on Median and with adjusted df	.079	1	57.960	.779
	Based on trimmed mean	.073	1	58	.788

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi (Sig.) pada semua metode berada di atas 0,05 (misalnya: $0,782 > 0,05$, $0,779 > 0,05$, dan $0,788 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa varians dari dua kelompok data adalah homogen atau sama. Dengan demikian, H_0 diterima, yang berarti data dari kedua kelompok memiliki varians yang seragam.

Tabel 12. Uji Homogenitas Data Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.006	1	58	.940
	Based on Median	.015	1	58	.903
	Based on Median and with adjusted df	.015	1	56.303	.903
	Based on trimmed mean	.007	1	58	.933

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi (Sig.) dari semua metode berada di atas 0,05, seperti: $0,940 > 0,05$ (Based on Mean), $0,903 > 0,05$ (Based on Median), $0,933 > 0,05$ (Based on Trimmed Mean). Karena semua nilai Sig. $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antar kelompok. Dengan kata lain, data dari kedua kelompok bersifat homogen.

Uji T

Uji t independen dilakukan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara skor pretest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum pemberian perlakuan. Ujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa kemampuan awal kedua kelompok adalah setara.

Tabel 13. Uji *Independent T-Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances							t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Pretest	Equal variances assumed	.077	.782	-3.702	58	.000	-7.60000	2.05290	-11.70933	-3.49067
	Equal variances not assumed			-3.702	57.859	.000	-7.60000	2.05290	-11.70954	-3.49046
Posttest	Equal variances assumed	.006	.940	-7.509	58	.000	-6.13333	.81682	-7.76839	-4.49828
	Equal variances not assumed			-7.509	57.468	.000	-6.13333	.81682	-7.76871	-4.49796

Berdasarkan Berdasarkan hasil uji Levene, baik pada pretest maupun posttest, diperoleh nilai signifikansi masing-masing sebesar 0,782 dan 0,940, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data menunjukkan varians yang homogen, sehingga proses analisis dapat menggunakan baris Equal variances assumed.

Selanjutnya, pada uji-t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 untuk pretest dan 0,000 juga untuk posttest. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik pada pretest maupun posttest.

Perbedaan pada pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas memang berbeda. Sedangkan perbedaan pada posttest menunjukkan bahwa perlakuan atau metode pembelajaran yang diberikan kepada kelas eksperimen berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penilaian validasi media video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas tujuh di MTS Darul Ulum Budi Agung dinyatakan valid/tepat dengan rata-rata nilai 86,66.
2. Menurut data penelitian dari VII MTS Darul Ulum Budi Agung, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat praktis, dengan 94% guru memberikan respon terhadap survei tersebut. Menurut jajak pendapat siswa kelas kontrol, 58% dianggap kurang valid, sementara 92% sangat valid. Oleh karena itu, sangat wajar untuk menyimpulkan bahwa penggunaan materi pembelajaran video animasi berbasis Canva sangat praktis.
3. Media pembelajaran video animasi peneliti dianggap efektif karena rata-rata nilai di kelas kontrol adalah 67,66, sedangkan rata-rata kelas eksperimen adalah 84,83.

Akibatnya, kelas eksperimen (video animasi) berkinerja lebih baik daripada kelas kontrol (konvensional).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Mely. (2025). *Pengembangan Video Animasi dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi Edisi 7). Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiman. (2021). "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia". *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(2), 149–156.
- Branch, R. M. (2022). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (2nd ed.). New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Daryanto, & Karim, S. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Kreatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kusumawati Tri Indah. (2022). "Berbagai Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2 (2), 138-148.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2021). *Ragam Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, B. A. (2022). *Desain dan Pengembangan Program Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putri, D. M., & Sari, D. K. (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Canva dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 115–124. <https://doi.org/10.26740/jipp.v9n2.2023.115-124>
- Rahmawati, N., & Hidayati, T. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE pada Materi Teks Deskripsi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 45–56. <https://doi.org/10.23887/jtp.v24i1.2022.45-56>
- Sahib, M., dkk. (2023). *Media Pembelajaran..* Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2023). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Yuliana, S., & Ramadhani, R. (2023). Efektivitas Video Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 32–40. <https://doi.org/10.21009/jpbsi.111.04>