



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Kebutuhan dan Desain Media Video Animasi Edukasi Anak untuk Pembelajaran Kosakata di Sekolah Dasar

Khilma Nur aini¹, Lu'lu'atul Khoiriyah², Muhammad Rizki fadhillah³, Cahyo Hasanudin⁴

¹²³⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
khilmaaini@gmail.com

abstrak – Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang sekolah dasar. Saat ini MI Tanwirul Qulub memerlukan inovasi media pembelajaran dalam perkembangan teknologi. pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai penunjang di sekolah dasar. Saat ini MI Tanwirul Qulub perlu inovasi media pembelajaran dalam berkembangnya teknologi. Pembelajaran kosakata yang menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran kosakata di MI Tanwirul Qulub. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran kosakata dengan media video animasi agar siswa MI Tanwirul Qulub lebih mudah memahami materi tersebut. Penelitian ini adalah termasuk penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, namun pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada langkah Analisis kebutuhan, Desain, dan Develop. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner). Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi.

Kata kunci – Desain, Video Animasi, Pembelajaran kosakata

Abstract – Learning media is really needed to support elementary schools. Currently, MI Tanwirul Qulub requires innovation in learning media in technological developments. Learning is really needed as support in elementary schools. Currently, MI Tanwirul Qulub needs innovation in learning media in the development of technology. Vocabulary learning using animated videos as a vocabulary learning medium at MI Tanwirul Qulub. The aim of this research is to develop vocabulary learning using animated video media so that MI Tanwirul Qulub students can more easily understand the material. This research includes RnD research using the ADDIE method, but in this research, it is only explained in the needs analysis, design and development steps. Data collection techniques use questionnaires. The results of this research produce learning media in the form of animated videos.

Keywords – Design, Animation Video, Vocabulary learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah tentang bantuan siswa dalam proses perolehan dan penguasaan pengetahuan (Masgumelar, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Hasanuddin (2020) Pembelajaran terjadi melalui proses memberikan pendidikan dan pengajaran kepada siswa, di mana interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar terjadi dalam lingkungan belajar. Sebagai upaya untuk meningkatkan semangat siswa belajar untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal

(Darmawan, 2023). Sehingga tercapainya tujuan pembelajaran, Salah satunya adalah pembelajaran kosakata.

Kosakata adalah perbendaharaan kata. Sedangkan menurut Fu'adah (2021). Kosakata ialah salah satu unsur kebahasaan yang perlu dikuasai oleh siswa untuk memperoleh keterampilan komunikasi. Oleh karena itu, Semakin banyak kosakata seorang siswa, sehingga akan semakin banyak ide yang mampu mereka kuasai dan semakin jelas pula kemampuan mereka dalam memberikan serta menerima informasi (Dykes dalam Lovantika, 2022). Penggunaan kata-kata diperlukan untuk konstruksi kalimat dan ekspresi pikiran serta perasaan dengan baik, baik secara lisan maupun tertulis. (Isnawati, 2022). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata adalah unsur bahasa yang harus dikuasai siswa untuk menguatkan ide pikiran serta memudahkan siswa dalam menyampaikan dan menerima informasi.

Penguasaan kosakata dapat di praktikan di kehidupan sehari hari dengan mengenalkan kosakata bagian tubuh manusia. Pendapat tersebut sejalan dengan Ariadi (2017) Bagian tubuh mulai dari kepala, tangan, kaki, dan lain-lain. Adapun Perolehan kosakata pada anak dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal dan internal yang ada dalam diri anak. (Roswari 2020). Sedangkan menurut Sari (2021), Ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap buruknya penguasaan kosakata siswa. Yakni: (1) guru kekurangan media pembelajaran, (2) siswa kurang berlatih dalam mempelajari kosakata di sekolah ataupun di rumah, dan (3) siswa kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran.

Terdapat beberapa permasalahan mengenai kosa kata, diantaranya adalah permasalahan rendahnya kemampuan kosa kata pada anak usia dini saat ini (Andriyani dalam Lestariningsih, 2021). Sedangkan, penelitian Kaseh et al Dalam Hashim (2020) Melaporkan lemahnya perolehan keterampilan morfologi dasar mempengaruhi kemampuan siswa untuk memperoleh kosa kata atau keterampilan kosa kata. Serta, Media pembelajaran yang memfasilitasi pembelajaran anak juga masih kurang (Oktapiani, 2021). Berdasarkan permasalahan diatas, oleh karena itu salah satu metode atau cara untuk membantu mengembangkan kosakata pada anak usia dini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, yaitu menggunakan video animasi.

Media video animasi sebagai media pembelajaran pada kelas sekolah dasar. Media pembelajaran berupa video animasi adalah menggunakan gambar bergerak dengan tambahan audio, seperti dalam video dan film. (Widyabsari, 2023). Penggunaan animasi sebagai alat pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar pada siswa. (Melati, 2023) Oleh karena itu, video pembelajaran animasi edukasi sangat efektif (Valentina, 2021). Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi ialah salah satu media pembelajaran berbasis video yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, dan juga merupakan media edukasi bagi anak-anak.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka terdorong untuk melakukan penelitian berjudul "Kebutuhan dan Desain Media Video Animasi Edukasi Anak untuk Pembelajaran Kosakata di Sekolah Dasar". Tujuan penelitian tersebut untuk mengembangkan pembelajaran kosakata dengan media pembelajaran video animasi agar siswa sekolah dasar (SD) lebih mudah memahami materi tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah termasuk penelitian RnD dengan menerapkan metode ADDIE, tetapi pada penelitian ini, hanya dijelaskan pada langkah Analisis kebutuhan, Desain media, dan Develop. Subjek penelitian pada analisis data adalah siswa Mi Tanwirul Qulub, subjek pada langkah desain pembelajaran adalah ahli materi dan ahli media.

Teknik pengumpulan data tersebut pada langkah analisis kebutuhan menggunakan angket kebutuhan, sedangkan teknik pengumpulan data tersebut pada langkah desain menggunakan angket ahli materi dan media. Teknik validasi data pada langkah analisis kebutuhan dan desain dengan menggunakan wawancara. Setelah desain jadi kemudian dilakukan uji validitas dengan angket yang diserahkan kepada para ahli materi dan ahli media.

Ahli media dan materi menilai instrument angket dan skala likert. Skala Likert merupakan metode penilaian yang diterapkan dalam kuesioner penelitian. (Panglipur, 2021). Kuesioner ini menggunakan skala likert pada setiap jawaban yaitu 1-5. Nilai 1 menunjukkan sangat rendah. Nilai 2 menunjukkan rendah. Nilai 3 menunjukkan cukup. Nilai 4 menunjukkan tinggi. Nilai 5 menunjukkan sangat tinggi. untuk validasi media pembelajaran. Setelah itu, para ahli dapat memberikan skor pada table berikut:

Nilai	Deskripsi
5	Sangat tinggi
4	Tinggi
3	Cukup
2	Rendah
1	Sangat Rendah

Setelah itu peneliti melakukan analisis statistik deskriptif. Analisis ini dilakukan dengan mengubah data menjadi persentase. Rumus yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor yang diharapkan}} \times 100$$

Rumus tersebut merupakan rumus untuk mengubah data ke dalam format presentasi, dimana P adalah persentase setiap kriteria, x adalah skor setiap kriteria, dan xi adalah skor maksimal setiap kriteria. Hasil P-value kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria untuk menentukan kriteria kelayakan bahan kajian. Kritik, saran dan komentar juga dapat disampaikan oleh ahli materi dan media.

Persen (%)	Kriteria kelayakan
85-100	Layak dengan predikat luar biasa
65-68	Layak dengan predikat bagus

45-46

Layak dengan predikat cukup

0-44

Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

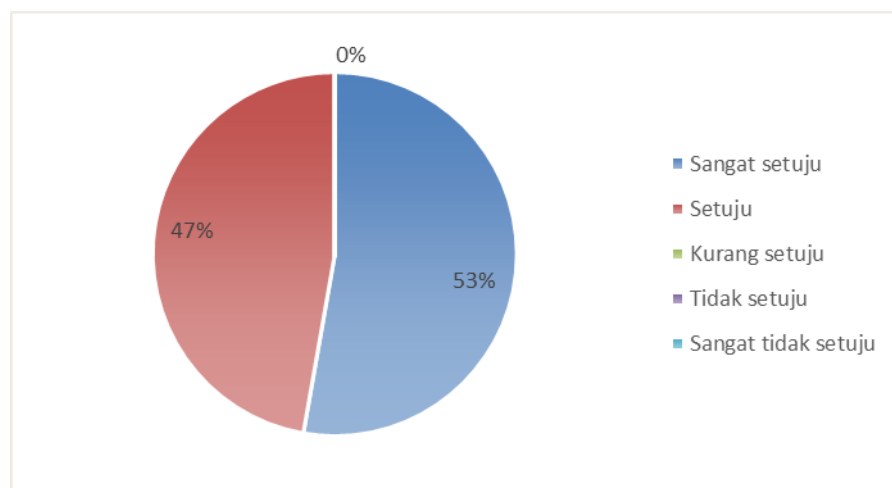
Kebutuhan dan desain media video animasi ditentukan dengan menggunakan angket. Sasaran penulis dalam penelitian ini adalah Mi Tanwirul Qulub. Kemudian angket diberikan kepada siswa kelas 3 Mi Tanwirul Qulub pada tanggal 9 Oktober 2023. Dengan hasil analisis dan desain sebagai berikut.

A. Hasil Analisis Kebutuhan pengembangan media video animasi edukasi anak untuk proses pembelajaran kosakata di lingkungan sekolah

Hasil analisis pengembangan media video animasi edukasi anak untuk proses pembelajaran di lingkungan sekolah mencakup lima indikator yaitu, 1) aspek kebutuhan bahan ajar video animasi edukasi anak, 2) aspek kebutuhan materi bahan ajar video animasi edukasi anak, 3) aspek kebutuhan penyajian bahan ajar video animasi edukasi anak, 4) aspek kebutuhan evaluasi video animasi edukasi anak, 5) aspek kebutuhan spesifikasi produk video animasi edukasi anak. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Aspek kebutuhan media video animasi edukasi anak

Pertanyaan pertama, aspek kebutuhan media video animasi anak dicari dengan satu pertanyaan. Satu pertanyaan ini dapat dilihat berdasarkan umpan balik siswa. yaitu, pertanyaan tentang “Bagaimana jika pembelajaran dengan menggunakan video diterapkan di sekolahmu? Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respon siswa dapat di lihat pada gambar dibawah ini:



Berdasarkan pada gambar diatas, dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab sangat setuju 26% atau 6 siswa, sedangkan yang menjawab setuju sebanyak 74% atau 17 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sependapat jika media video animasi edukasi anak perlu di terapkan di sekolahnya.

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu siswa yang sudah menjawab setuju. Salah satu siswa memberikan alasan bahwa media pembelajaran video animasi edukasi anak perlu di kembangkan karena mampu menciptakan suasana dalam pembelajaran yang menyenangkan. Alasan dari salah satu siswa dapat dibuktikan pada kutipan wawancara berikut:

KH = Saya ingin bertanya, bagaimana jika pembelajaran dengan menggunakan video diterapkan di sekolahmu?

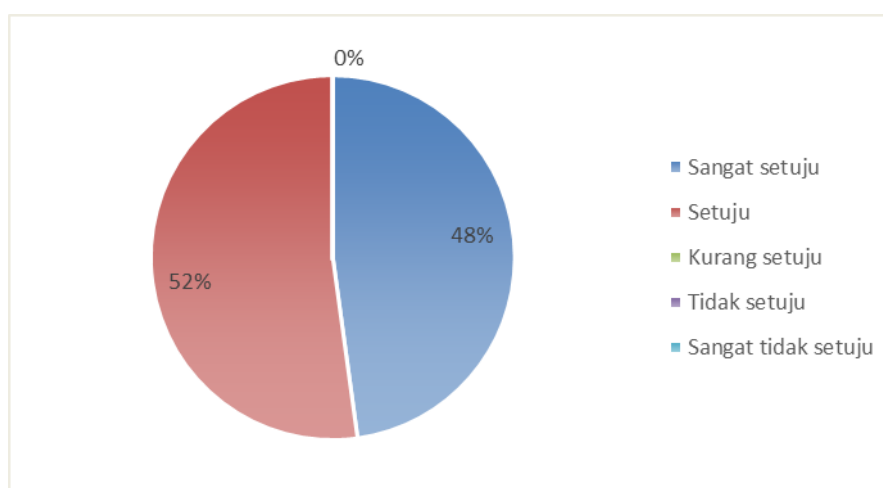
WH = **“Setuju kak, karena dengan media video animasi edukasi anak kita dapat belajar sambil bermain”.**

2. Aspek kebutuhan materi bahan ajar video animasi edukasi anak

Pertanyaan pertama, aspek kebutuhan materi video animasi edukasi anak dicari dengan tiga pertanyaan. Ketiga pertanyaan ini dapat dilihat berdasarkan umpan balik siswa. Pertanyaan pertama tentang “Bagaimana pendapat kamu jika materi media video animasi

edukasi anak memuat tentang pengertian, bagian, panca indra dan fungsi organ tubuh manusia”? Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respon para siswa

dapat diamati pada ilustrasi di bawah ini.



Dilakukan analisis berdasarkan ilustrasi di atas, dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab sangat setuju 48% atau 11 siswa, sedangkan yang menjawab setuju sebanyak 52% atau 12 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sependapat jika media video animasi edukasi anak memuat tentang pengertian, bagian, panca indra dan fungsi organ tubuh manusia.

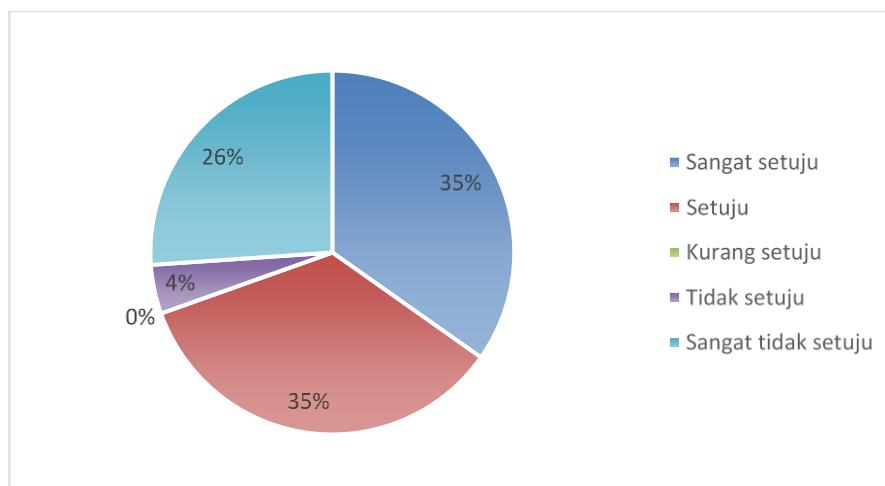
Dengan merujuk pada hasil wawancara dari seorang siswa yang telah memberikan jawaban setuju. Siswa memberikan alasan bahwa materi tersebut kita bisa tau fungsi organ tubuh manusia. Alasan dari salah satu siswa dapat dibuktikan pada kutipan wawancara berikut:

KH = Saya mau nanya, Bagaimana pendapat kamu jika materi media video animasi edukasi anak memuat tentang pengertian, bagian, panca indra dan fungsi organ tubuh manusia?

AD = **"Setuju kak, karena saya ingin tau apa itu pamca indra dan fungsi organ tubuh manusia"**.

3. Aspek kebutuhan evaluasi video animasi edukasi anak

Selanjutnya aspek kebutuhan bahan ajar pertanyaannya tentang "Bagaimana pendapat kamu jika video animasi edukasi anak memiliki durasi 7 menit? " Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respon para siswa dapat diamati pada ilustrasi di bawah ini.



Dilakukan analisis berdasarkan ilustrasi di atas. di jelaskan bahwa persentase siswa menjawab sangat setuju jika media video animasi edukasi anak memiliki durasi 7 menit sebanyak 35%, presentase siswa yang setuju 35%, presentase kurang setuju 0%, presentase tidak setuju 4%, dan presentase sangat tinggi setuju 26%. Hal ini berarti semua siswa sependapat bahwa media pembelajaran video animasi menunjukkan bahwa Mi Tanwirul Qulub sangat setuju jika media video animasi edukasi untuk pembelajaran kosakata anak memiliki durasi 7menit.

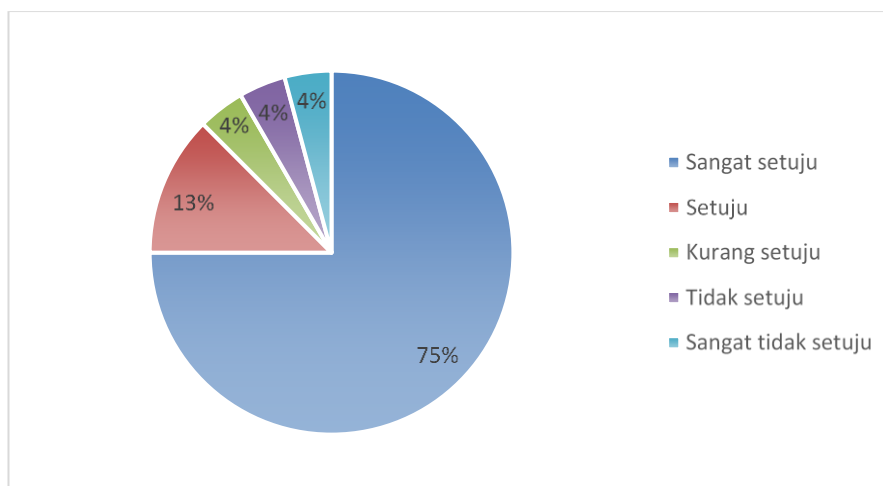
Pada kolom alasan 8 dari 23 memberikan alasan yang sama. Alasan itu adalah bahwa media pembelajaran video animasi memiliki durasi 7 menit, dapat dilihat dari salah satu siswa yang diberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara tersebut:

LK: Saya ingin bertanya, kamu sangat setuju jika video animasi edukasi memiliki durasi 7 menit?

AD: **"Karena menurut saya durasi 7 itu sangat efisien tidak terlalu lama sehingga materi dapat tersampaikan semua"**.

4. Aspek kebutuhan spesifikasi produk video animasi edukasi anak.

Pada Selanjutnya aspek kebutuhan evaluasi pertanyaanya tentang "bagaimana pendapat kamu jika didalam video animasi ini memuat kuis pembelajaran kosakata" Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respon para siswa dapat diamati pada ilustrasi di bawah ini.



Dilakukan analisis berdasarkan ilustrasi di atas, dapat dijelaskan bahwa persentase siswa menjawab sangat setuju jika media video animasi edukasi anak memuat kuis pembelajaran kosakata sebanyak 78%, presentase setuju 13%, presentase kurang setuju 4%, presentase tidak setuju 4%, dan presentase sangat tidak setuju 4%. Hal ini dapat dilihat bahwa Mi Tanwirul Qulub sangat setuju jika media video animasi edukasi anak memuat kuis pembelajaran kosakata.

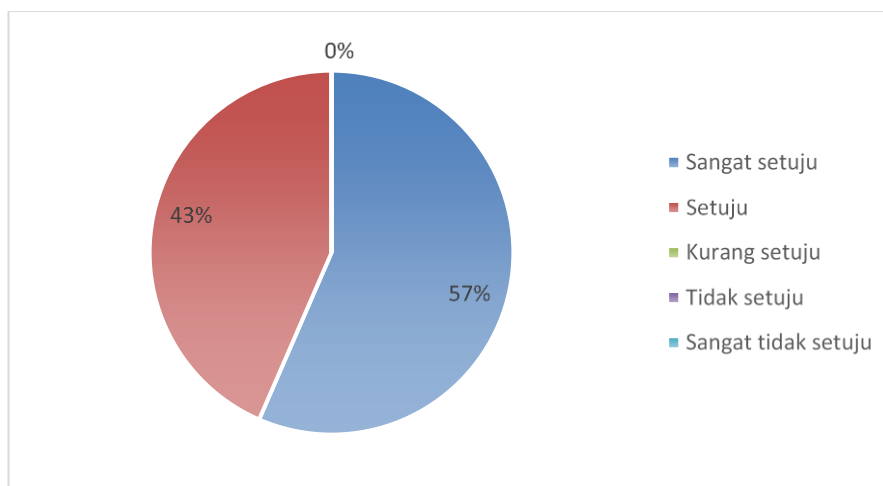
Pada kolom alasan 18 dari 23 siswa memberikan alasan yang sama. Alasan itu adalah bahwa media video animasi edukasi anak memuat kuis pembelajaran kosakata, dapat dilihat dari salah satu siswa yang diberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara tersebut:

LK = Saya ingin bertanya, mengapa kamu sangat setuju jika media video animasi edukasi anak memuat kuis pembelajaran kosakata

AD = “ **Bagi saya, itu sangat menarik karena kuis tersebut bisa menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran kosakata.**”.

5. Aspek kebutuhan spesifikasi produk video animasi edukasi anak.

Pada aspek spesifikasi produk dengan pertanyaan bagaimana pendapat kamu jika media video animasi akan ukuran 720p (HD): 120×720 agar video terlihat jernih? Berdasarkan pernyataan tersebut, maka respon para siswa dapat diamati pada ilustrasi di bawah ini.



Berdasarkan pada gambar di atas dapat di jelaskan bahwa persentase siswa menjawab sangat setuju jika media video animasi edukasi anak memiliki ukuran 720p (HD): 120x720 presentase siswa sangat setuju 57%, presentase siswa setuju 43%, dan presentase siswa kurang setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju 0%.

Pada kolom alasan 13 dari 23 siswa memberikan alasan yang sama. Alasan itu adalah bahwa media video animasi edukasi anak memiliki ukuran 720p (HD): 120x720 dapat dilihat dari salah satu siswa yang diberikan pertanyaan seperti pada kutipan wawancara tersebut:

RZ: Saya ingin bertanya, apakah kamu sangat setuju jika media video animasi edukasi anak memiliki ukuran 720p (HD): 120x720

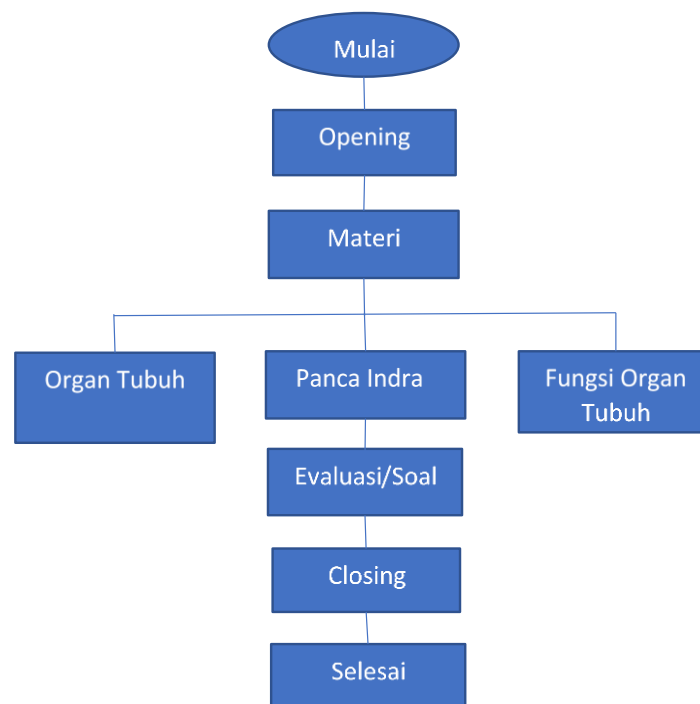
EM: **“Setuju kak, karena dengan ukuran tampilan tersebut tampilan video dapat lebih jernih dan menarik”**.

B. Desain media Video Animasi untuk pembelajaran kosakata

Pada tahap ini, peneliti membuat gambaran tentang media video animasi edukasi anak berupa flowchart dan storyboard. Hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. Pembuatan Flowchart



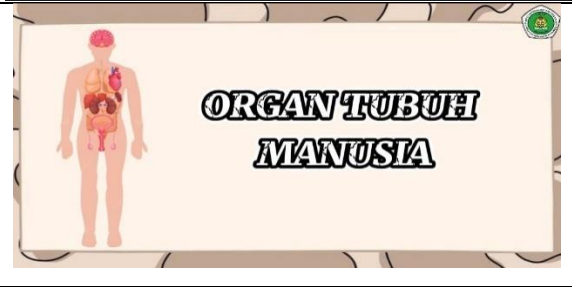
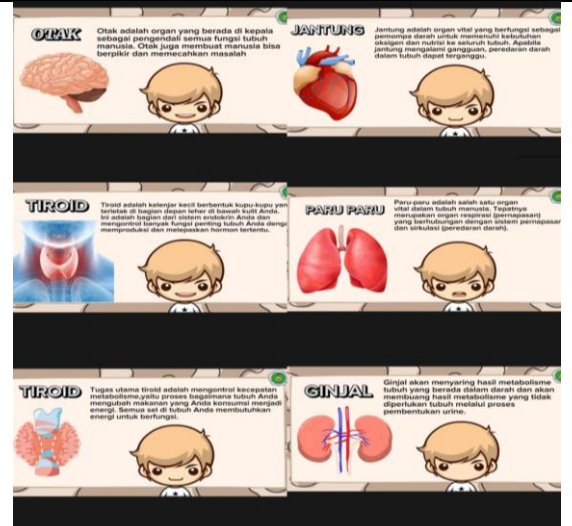
Flowchart adalah representasi grafis yang digunakan untuk mengilustrasikan urutan langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran. Pada video animasi, gambaran flowchart dapat ditemukan dalam gambar berikut:



Alur media video animasi tersebut dimulai dengan opening sebagai perkenalan dan memberitahu apa yang akan dibahas pada video tersebut. Setelah opening selanjutnya adalah penyampaian materi. Pada tahap penyampaian materi yakni dijelaskan meliputi pancaindra Indra beberapa organ tumbuh, panja indra, dan fungsi organ tubuh. Setelah penyampaian materi selesai terdapat evaluasi menyajikan beberapa soal mengenai materi yang disampaikan. Dan yang terakhir adalah closing.

2. Pembuatan Storyboard

no	keterangan	visual
1	Pada menit ke 00.00-00.12 ada perkenalan dan memberitahu materi apa yang akan di bahas di video ini.	

<p>2</p>	<p>Selanjutnya menit ke 00.12-01.52 di sini mulai dengan pembahasan panca indra manusia</p>	
<p>3</p>	<p>Materi panca indra yang di bahas meliputi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Indra penglihatan • Indra penciuman • Indra pendengaran • indra perasa dan pengecap • indra peraba 	
<p>4</p>	<p>Menit ke 01.52-05.55 mulai melanjutkan materi tentang organ tubuh manusia</p>	
<p>5</p>	<p>Pada materi organ tubuh manusia terdapat penjelasan beberapa saja. Yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • otak • jantung • tiroid • paru-paru • ginjal 	

<p>6</p>	<ul style="list-style-type: none"> • lambung • hati • usus besar dan usus halus • alat reproduksi 	
<p>7</p>	<p>Menit 05.55-06.58 menyajikan beberapa soal untuk siswa jawab.</p>	
<p>8</p>	<p>Ada 4 pertanyaan yang siswa jawab di soal ini</p>	<p>Berikut ini yang bukan merupakan cara menjaga kesehatan mata adalah ... A. membaca di tempat yang cukup terang B. jangan memandang langsung sumber cahaya yang menyilaukan C. jarak membaca 10-15 cm D. hindari menatap layar terlalu lama</p> <p>Organ tubuh manusia yang berfungsi memompa darah ke seluruh tubuh adalah ... A. Jantung B. Hati C. Patu-paru D. Lambung</p> <p>Berapa banyak paru-paru yang dimiliki manusia? A. Satu B. Tiga C. Empat D. Dua</p> <p>Di bawah ini yang bukan termasuk cara memelihara kesehatan alat pencernaan yaitu ... a. Menjaga kebersihan makanan b. Melaksanakan pola makan teratur c. Makan makanan yang bergizi d. Makan dengan cepat dan banyak</p>
<p>9</p>	<p>Dan yang terakhir ada penutupan di menit 06.57-07.00</p>	

3. Validasi ahli materi dan ahli media

Tabel 1. Hasil Penilaian ahli materi

No	Butir Nilai	Nilai Ahli Materi	Total
----	-------------	-------------------	-------

A. Aspek kelayakan isi			
1	Kesesuain materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	4	4
2	Kelengkapan materi	5	5
3	Keluasan materi	5	5
4	Kedalaman materi	4	4
5	Keakuratan materi	5	5
B. Aspek Kelayakan Penyajian			
6	Teknik penyajian	5	5
7	Pendukung penyajian	4	4
8	Penyajian pembelajaran	5	5
C. Aspek Kelayakan Kebahasaan			
9	Lugas	4	4
10	Interaktif	5	5
11	Mudah dipahami	5	5
D. Aspek penilaian pengembangan			
12	Unsur pembelajaran kosakata	5	5
13	Langkah Langkah pembelajaran kosa kata	5	5
	Jumlah		61

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi dengan skor total 61, sedangkan skor yang diharapkan adalah 65, maka dihitung persentase dengan rumus persentase di atas sebagai berikut:

$$P = \frac{61}{65} \times 100\%$$

$$P = 93\%$$

Jadi, hasil penilaian materi pada media pembelajaran adalah 93% yang pada tabel termasuk kategori Layak dengan predikat bagus untuk digunakan.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No	Butir Penilaian	Nilai Ahli Media	Total
A. Aspek kualitas isi/Materi			
1	Akurasi (Ketelitian)	5	5
2	Presentasi ide yang seimbang	5	5
3	Tingkat detail yang sesuai	4	4

B. Aspek penyelarasan tujuan pembelajaran			
4	Sesuai dengan tujuann pembelajaran	5	5
5	Kegiatan/aktivitas pembelajaran	4	4
6	Penilaian	5	5
7	Karakteristik pembelajaran	5	5
C. Aspek umpan balik dan adaptasi			
8	Konten adapasi atau umpan balik yang didorong oleh masukan peserta didik yang berbeda atau pemodelan peserta didik	5	5
D. Aspek motivasi			
9	Kemampuan untuk memotivasi dan menarik minat populasi pelajar yang teridentifikasi	5	5
E. Aspek desain presentasi			
10	Desain bahan ajar visual dan audio mampu untuk meningkatkan dan mengefisiensikan pembelajaran	4	4
F. Aspek kemudahan penggunaan			
11	Kemudahan navigasi	4	4
12	Tampilan yang mudah dipahami	5	5
G. Aspek kemudahan mengakses			
13	Kemudahan dalam penggunaan media	5	5
	Jumlah		61

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media dengan skor 39, sedangkan skor yang diharapkan adalah 65, maka dihitung persentase dengan rumus di atas sebagai berikut:

$$P = \frac{61}{65} \times 100\%$$

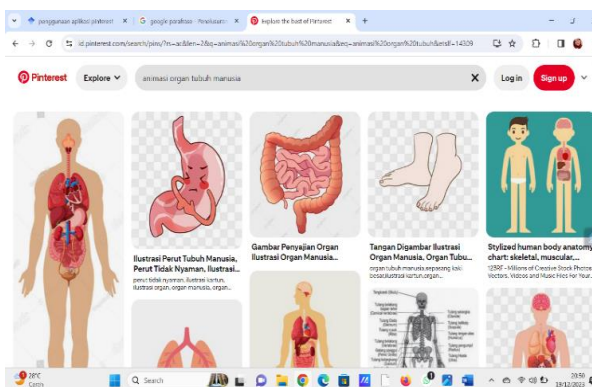
$$P = 93\%$$

Jadi, hasil penilaian media pembelajaran adalah 93%, yang pada tabel termasuk Layak dengan predikat cukup untuk digunakan.

4. Develop media video animasi edukasi anak

Video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi Capcut. CapCut adalah salah satu aplikasi pengeditan video yang tersedia di smartphone Android yang saat ini sedang populer di kalangan editor pemula. Program ini memungkinkan pengguna untuk melakukan pengeditan video menarik dengan berbagai fungsi dan efek. Selain itu, CapCut juga memiliki fitur-fitur yang sederhana dan dapat dimengerti oleh berbagai kalangan. Penggunaan program ini tidak memerlukan keahlian apa pun, program ini memungkinkan Anda untuk mengedit video (Rahayu, 2022). CapCut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan potensi wisata dengan membuat konten video promosi yang menarik dan kreatif. Selain itu, nilai tambah adalah program CapCut telah dirancang untuk bekerja dengan smartphone (Nurdiansyah dkk, 2023).

Gambar untuk video animasi diambil dari aplikasi Pinterest. Aplikasi Pinterest adalah jejaring sosial besar dan kaya yang digunakan banyak orang untuk mengunggah kreasi visual mereka dan menawarkan akses mudah dari berbagai situs. Pinterest dapat mengunggah gambar dan video menarik. Gambar yang dibagikan sangatlah banyak dan menarik, sehingga perancang busana sering menggunakannya sebagai inspirasi (Fatmawati dkk, 2023).



SIMPULAN

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi dapat ditarik kesimpulan yaitu: 1). Hasil analisis kebutuhan pada media video animasi menunjukkan bahwa siswa setuju bahwa jika media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran kosakata menggunakan video animasi. Sehingga dengan adanya media pembelajaran tersebut, keterampilan membaca siswa dapat ditingkatkan dan semangat belajar dapat tumbuh. 2). Desain pada media video animasi menggunakan acuan seperti kerangka yaitu pembuatan flowchart, storyboard, dan hasil validasi para ahli media dan materi. 3). Pada tahap develop (pengembangan) media video animasi dikerjakan melalui bahan-tahap yang sederhana dan mudah untuk digunakan. Tahap desain video animasi ini memerlukan bantuan aplikasi CapCut dalam pembuatan video dan aplikasi Pinterest.

REFERENSI

- Ariadi, S., & Supriyono, H. S. T. (2017). Edugame pengenalan bagian-bagian tubuh manusia dengan tiga bahasa berbasis android (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). Retrieved from <https://eprints.ums.ac.id/51287/>
- Fatmawati, F. E., Russanti, I., Arifiana, D., & Yuniati, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pinterest Terhadap Kreativitas Mendesain Busana Pesta Kelas Xi

- Busana 3 Smk Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2122-2130. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21175>.
- Fauziah, L., Herlina, H., & Mawarni, V. (2019, December). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa menggunakan Media Dinding Kata. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*. Retrieved from: <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/305>
- Fu'adah, S. (2021). Penggunaan Strategi Mind Mapping Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Lahjah Arabiyah: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 30-39. <https://doi.org/10.35316/lahjah.v2i1.30-39>
- Harefa, D. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Talking Chips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Tunas : Jurnal Pendidikan Biologi*, 4 (1), 83 - 99. Retrieved from <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Tunas/article/view/1011>
- Hasanuddin, M. I. (2020). *Pengetahuan Awal (prior knowledge): konsep dan implikasi dalam pembelajaran*. *Edisi*, 2(2), 217-232. Retrieved from: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Hashim, H., Abu, B. K., & Ahmad, M. (2020). Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Menerusi Pengetahuan Makna Dan Penggunaannya. *Malim: Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara*, 21, 157-171. Retrieved from: <https://doi.org/10.17576/malim-2020-2101-13>
- Isnawati, S. T. (2022). Penerapan Metode Take And Give Untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Melalui Media Kartu. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (Ppgai)*, 2(1), 1728-1741. Retrieved from: <https://e-proceedings.iainpalangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/960>
- Lestariningsih, M. D., & Parmiti, D. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71-79. DOI: <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35944>
- Lovantika, E. (2022, October). Penerapan Aplikasi Duolingo dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas VII SMPN 43 Jakarta Selatan. *In Sinarta: Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, dan Sastra Vol. 1*, pp. 478-486. Retrieved from : <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinastra/article/view/6124>
- Masgumelar, K. N., & Mustafa, S. P. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Ghita : Jurnal Pendidikan Islam*, 2 (1), 49-57. Retrieved from: <https://www.siducat.org/index.php/ghaita/article/view/188>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. DOI: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mufidah, N., & Rohima, II (2020). Pengajaran kosakata untuk siswa di kelas intensif bahasa Arab. *Jurnal Ilmu Sosial Uniqbu (UJSS)*, 1 (1), 13-24. Retrieved from: <http://repository.uinmalang.ac.id/11813/>
- Nurdiansyah, D., Handayani, P., & Zabadi, F. (2023). Peningkatan Skill Editing Video Karang Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone Capcut di Desa

- Lengkong Kulon. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 5572-5580. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i3.17082>
- Nurjayanti, A. (2022). Efektivitas media video animasi terhadap keterampilan berbicara siswa kelas x lintas minat bahasa mandarin SMAN 6 Malang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang). Retrieved from: <https://repository.um.ac.id/267705/>
- Oktapiani, N. P. G., Asril, N. M., & Wirabrata, I. D. G. F. (2021). Upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini dengan media wayang melalui video pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 285293. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37466>
- Panglipur, I. R., & Marsidi, M. (2021). Pengaruh penerapan kurikulum terhadap motivasi dan minat belajar siswa dengan angket skala Likert pada matematika. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 3(2), 153-161. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v3i2.1280>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Rahayu, I. D. (2022). Mrs Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Kelas IX-A SMP Negeri 2 Gudo. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(2), 44-50. DOI: <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i2.2585>
- Rindawati, T., Thamrin, L., & Lusi, L. (2022). Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin pada Siswa SD LKIA. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 1-10. Doi: <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1722>
- Roswati, E. (2020). Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Permainan Chinese Whispers. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(1), 32-36. Retrieved from <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1619278&val=10815&title=Meningkatkan%20Kosakata%20Anak%20Usia%20Dini%20Melalui%20Permainan%20Chinese%20Whispers>.
- Sari, M. U. K., Kasiyun, S., Ghufron, S., & Sunanto, S. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Permainan Anagram di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3614-3624. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1425>
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231-242. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35640>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023, Agustus). Media Video Animasi Materi Membangun Ruang. *Dalam Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 6, hlm. 587-594)*. Retrieved from <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856>