

Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Visme pada Materi Indonesiaku Kaya Raya

Nuranisa Salsabila¹, Elly Sukmanasa², Dita Destiana³

Universitas Pakuan

Corresponding Author: nuranisacaca868@gmail.com

Abstrak

Sumber belajar yang bervariasi dan menarik menjadi suatu upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan Media Video Animasi berbasis aplikasi Visme serta menguji kelayakannya pada materi Indonesiaku Kaya Raya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian peserta didik kelas V SDN Pagelaran 3 Kabupaten Bogor yang terdiri 28 peserta didik, penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, penilaian angket dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang terdiri dari ahli materi dosen dan guru, serta angket respon peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa Media Video Animasi berbasis Visme memperoleh persentase kelayakan sebesar 88% dari para ahli dan 93% dari respon peserta didik, termasuk dalam kategori "sangat layak". Media ini terbukti menarik perhatian peserta didik dan mempermudah pemahaman konsep melalui penyajian visual interaktif. Hasil penelitian memberikan implikasi bahwa media video animasi berbasis Visme dapat diterapkan tidak hanya pada materi tematik *Indonesiaku Kaya Raya*, tetapi juga pada pembelajaran lain yang membutuhkan visualisasi konsep abstrak. Selain itu, pengembangan ini berkontribusi dalam memperkaya inovasi media digital di pendidikan dasar, khususnya dalam mendukung penerapan pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Visme

Abstract

A variety of engaging learning resources is an effort to increase students' interest in understanding the material. This study aims to describe the development process of animated video media based on the Visme application and test its feasibility for the "Indonesiaku Kaya Raya" material. This study used the method Research and Development with the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). The research subjects were 28 fifth-grade students of SDN Pagelaran 3, Bogor Regency. The research was conducted in the even semester of the 2024/2025 academic year. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaire assessments from media experts, language experts, and material experts consisting of lecturer and teacher material experts, as well as student response questionnaires. The validation results showed that Visme-based Animated Video Media obtained a feasibility percentage of 88% from experts and 93% from student responses, included in the "very feasible" category. This media has been proven to attract students' attention and facilitate understanding of concepts through interactive visual presentations. The results of the study provide implications that Visme-based animated video media can be applied not only to thematic materials My Indonesia is Rich, but also in other learning activities that require visualization of abstract concepts. Furthermore, this development contributes to enriching digital media innovation in elementary education, particularly in supporting the implementation of 21st-century learning.

Keywords: Animated Video, Learning Media, Visme

1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan berperan penting dalam membentuk keterampilan abad ke-21 seperti *critical thinking*, *problem solving*, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Keterampilan tersebut menjadi bekal penting bagi peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang serba digital. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus berinovasi dan mengembangkan kompetensi teknologi agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran berbasis teknologi, guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menuntun peserta didik menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri. Media pembelajaran menjadi sarana strategis dalam mendukung peran tersebut karena mampu menjembatani antara konsep abstrak dan pengalaman konkret peserta didik. Melalui media pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, termotivasi untuk belajar, serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, kenyataannya masih banyak guru yang menghadapi kendala dalam menciptakan media pembelajaran inovatif. Berdasarkan hasil observasi di SDN Pagelaran 3 Kabupaten Bogor, guru cenderung menggunakan media konvensional seperti buku paket atau lembar kerja peserta didik. Media tersebut kurang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka cepat bosan dan kesulitan memahami konsep yang diajarkan. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, khususnya berbasis digital.

Urgensi penggunaan media inovatif pada materi *Indonesiaku Kaya Raya* terletak pada karakteristik materi yang membahas kekayaan alam dan keragaman budaya Indonesia. Materi ini memuat konsep yang bersifat deskriptif dan visual, sehingga memerlukan dukungan media yang mampu menampilkan gambar, animasi, dan audio secara bersamaan agar peserta didik dapat memahami secara mendalam. Penggunaan media video animasi berbasis aplikasi Visme diharapkan dapat membantu peserta didik memvisualisasikan keindahan alam dan keberagaman sumber daya Indonesia dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Visme adalah salah satu alat pembuatan konten generasi baru yang tidak memerlukan keterampilan teknis atau desain. Aplikasi visme ini sudah terdapat banyak template di dalamnya dan beberapa menu yang dapat digunakan secara gratis seperti menambahkan video, audio, gambar. Sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakan aplikasi ini dengan hanya menyesuaikan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pada penggunaannya. Media yang dihasilkan oleh aplikasi visme ini berupa link yang nantinya dapat dibagikan kepada peserta didik jika ada yang membutuhkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Pagelaran 3 Kabupaten Bogor pada hari Rabu tanggal 29 Mei 2024, diperoleh informasi dari wali kelas V bahwa kurangnya inovatif pada media pembelajaran pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif dan cenderung monoton, sehingga peserta didik sulit fokus dan mudah bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Guru memang selalu memberikan materi setiap pembelajaran namun media yang digunakan lebih mengandalkan buku paket sehingga peserta didik terkesan mudah bosan dan hilang fokus karena menggunakan media konvensional saja. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran video animasi ini bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran ketika berlangsung agar peserta didik mendapatkan pembelajaran yang lebih terbarukan dengan pengembangan animasi ini.

Penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas media berbasis animasi terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Dewi et al. (2021) mengembangkan media berbasis Powtoon dan memperoleh hasil bahwa peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Penelitian lain oleh Sae et al. (2023) juga membuktikan bahwa media animasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SD. Meskipun demikian, penelitian yang menggunakan aplikasi Visme di tingkat sekolah dasar masih jarang dilakukan, padahal Visme memiliki fitur kolaboratif dan desain visual yang lebih fleksibel dibandingkan aplikasi sejenis seperti Canva atau Powtoon.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Visme Pada Materi Indonesiaku Kaya Raya”. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut: 1) Untuk mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi visme pada materi Indonesiaku Kaya Raya di Sekolah Dasar. 2) Untuk mendeskripsikan Tingkat kelayakan media video animasi berbasis aplikasi visme pada materi Indonesiaku Kaya Raya di Sekolah Dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Pagelaran 3 Kabupaten Bogor, dipilih karena pada jenjang ini peserta didik mulai mempelajari materi Indonesiaku Kaya Raya sesuai capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta angket yang divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Instrumen angket diuji reliabilitasnya menggunakan koefisien Cronbach’s Alpha untuk memastikan konsistensi data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik kualitatif dan kuantitatif. Tabel kriteria validasi tingkat kelayakan Media Video Animasi berbasis Aplikasi Visme

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kelayakan Media Video Animasi

Tingkat Pencapaian (%)	Keterangan
80%-100%	Sangat Layak
66%-79%	Layak
56%-65%	Cukup Layak
41%-55%	Kurang Layak
<40%	Tidak Layak

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{Jumlah skor setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Data respon peserta didik diperoleh dari angket. Angket diberikan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Kriteria respon peserta didik terhadap pengembangan Video Animasi juga dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran

Persentase	Kriteria
90-100%	Sangat Menarik
80%-90%	Menarik
65%-79%	Cukup Menarik
56%-64%	Kurang Menarik
0%-55%	Tidak Menarik

$$\text{Presentase skor} = \frac{\text{Jumlah skor setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Hasil

Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Visme Pada Materi Indonesiaku Kaya Raya menggunakan desain pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Proses pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di kelas V SDN Pagelaran 3. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada media cetak seperti buku paket. Guru belum memanfaatkan media berbasis teknologi seperti video animasi, sehingga peserta didik cenderung pasif dan mudah merasa jenuh. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas yang memadai seperti speaker, proyektor, dan jaringan Wi-Fi, namun belum dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif berupa video animasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Irawan et al. (2021) yang menyatakan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang baru dan lebih menyenangkan.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan video animasi menggunakan aplikasi Visme. Desain media meliputi penyusunan alur video, pemilihan elemen grafis, audio, ilustrasi, serta integrasi teks dan narasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Desain dirancang agar sederhana, menarik, dan mudah dipahami.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan melibatkan proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Tujuannya untuk meningkatkan kualitas produk sebelum diimplementasikan. Berikut contoh hasil perbaikan berdasarkan masukan para validator:

Tabel 4. Validasi Bahan Ajar oleh Ahli

Validator Ahli Media	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Mengganti background yang terlalu polos.	
Validator Ahli Bahasa	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Ukuran huruf pada judul kurang besar.	
Validator Ahli Materi	
Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Tambahkan gambar contoh kegiatan.	

Validasi ahli media menunjukkan bahwa produk video animasi yang dikembangkan layak digunakan dengan hasil persentase 88%. Validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa produk video animasi yang dikembangkan layak digunakan dengan hasil persentase 91%. Validasi ahli materi menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan layak digunakan dengan hasil persentase 86%.

4. Implementasi (*Implementation*)

Media video animasi yang telah dinyatakan layak kemudian diuji coba secara terbatas pada 28 peserta didik kelas V SDN Pagelaran 3. Pada tahap ini, guru memutar video animasi sebagai media pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Raya. Peserta didik terlihat lebih antusias, fokus, dan aktif menjawab pertanyaan dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Visme mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah pembelajaran, peserta didik diminta mengisi angket respon terhadap media video animasi. Hasilnya menunjukkan bahwa 93% peserta didik memberikan respon positif, yang berarti media tersebut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Visme layak digunakan dalam pembelajaran tematik kelas V. Kelayakan ini terlihat dari hasil validasi ahli yang tinggi dan respon positif peserta didik.

Dari aspek kognitif, video animasi membantu peserta didik memahami materi secara konkret melalui visualisasi dan contoh kontekstual, sehingga mempermudah penguasaan konsep.

Dari aspek afektif, peserta didik menunjukkan ketertarikan dan motivasi belajar yang meningkat karena media menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Sedangkan dari aspek psikomotor, peserta didik lebih aktif dalam kegiatan tanya jawab dan diskusi setelah penggunaan media, menandakan peningkatan partisipasi dalam proses belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Saputra & Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar peserta didik karena melibatkan aspek audio-visual secara bersamaan. Dengan demikian, media Visme terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan. Uji coba hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah peserta terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, pemanfaatan media ini bergantung pada ketersediaan perangkat digital dan koneksi internet yang memadai.

Meski demikian, media ini memiliki potensi besar untuk diterapkan di sekolah lain, terutama yang telah memiliki sarana TIK memadai. Guru dapat mengadaptasi desain media sesuai dengan karakteristik materi atau kebutuhan peserta didik di sekolah masing-masing.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Visme pada materi Indonesiaku Kaya Raya, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi ini layak digunakan dalam pembelajaran kelas V. Ahli media memberikan nilai kelayakan sebesar 88%, ahli bahasa 91%, dan ahli materi 86%, sedangkan respon peserta didik mencapai 93% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media Visme mampu meningkatkan ketertarikan, fokus, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Media animasi ini tidak hanya mendukung peningkatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, video animasi berbasis Visme dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, karena mampu menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik.

Secara praktis, guru sekolah dasar disarankan untuk mengimplementasikan media animasi Visme dalam kegiatan belajar, baik untuk memperkenalkan konsep baru maupun memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang sulit. Media ini juga memiliki potensi untuk diadaptasi pada mata pelajaran lain, seperti Ilmu Pengetahuan Alam, IPS, atau Pendidikan Pancasila, dengan menyesuaikan konten visual dan narasinya sesuai karakteristik materi.

Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dan dinas pendidikan diperlukan agar guru memperoleh pelatihan dalam merancang media digital secara mandiri. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti Visme dapat diterapkan secara lebih luas dan berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

5. Daftar Pustaka

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (t.t.). *Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital*.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Ersan Fadrial, Y., Yunefri, Y., & Pratama Putra, P. (2023a). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru Di Slb Negeri Pembina Menggunakan Aplikasi Visme. *Journal of Computer Science Community Service*, 3(2), 142–147.
- Ersan Fadrial, Y., Yunefri, Y., & Pratama Putra, P. (2023b). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Guru Di Slb Negeri Pembina Menggunakan Aplikasi Visme. *Journal of Computer Science Community Service*, 3(2), 142–147.
- Febriansyah, A., Nofrianda, E., Setiawan, A., & Wahyudi, S. (2023). *Media Pembelajaran Visme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Tingkat SMA*. 6(2).
- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Guspriadi, Y., & Suhaili, N. (t.t.). *Counseling & Humanities Review Pelaksanaan layanan informasi dengan metode blended learning dan presentation tools visme untuk meningkatkan pemahaman literasi digital peserta didik*. <https://doi.org/10.24036>
- Haningtyas, O. A., Kom, S. I., & Kom, M. I. (t.t.). *Eksplorasi Visual Efek Khusus (VFX) dalam Dunia Film Visual Special Effects (VFX) Exploration in Film*. <https://www.ekrut.com/media/software-animasi-3d>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (t.t.). *Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Irawan, R., Sari, N. P., & Prasetyo, D. (2021). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 220–228.
- Kartika Sari, L., Annas, F., & Derta, S. (t.t.). *Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Visme di Kelas XI MTI Canduang*.
- Komariah, S., & Lutfi, A. F. (t.t.). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Di SMK Auto Matsuda*. 10(2). <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i2.1663>
- Mashuri, D. K. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*.

Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Visme pada Materi Indonesiaku Kaya Raya (Nuranisa Salsabila)

- Nawawi, M. I. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.216>
- Ningsih, A. K., Permatasari, D., & Dayu, K. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas 5 SD. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4).
- Penulis, N., Leny, :, & Astutik, S. (2024). *Pelatihan Pembuatan Media Infografis Melalui Aplikasi Visme dan Picktochart Corresponding Author*. 2(6). <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>
- Sae, H., & Radia, E. H. (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik SD. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.474>
- Saputra, H., & Rahmawati, D. (2020). Efektivitas media animasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 5(1), 35–44.
- Sari dwi. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat Sd/Mi Skripsi*.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Sunandar Berlian. (2020). *Penggunaan Media Video Animasi Dalam*.