

Pengembangan Video Animasi Berbasis AI pada Materi Evolusi untuk Meningkatkan Pemahaman Perubahan Sosial bagi Warga Belajar Paket C di SPNF SKB Kota Palembang

Mona Sinta¹, Shomedran², Aswasulasikin³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

monasinta92729@gmail.com¹ shomed16ut@gmail.com² kien.ip12@gmail.com³

Diterima	07	Mei	2025
Disetujui	25	Juni	2025
Dipublish	25	Juni	2025

Abstract

The purpose of this study was to develop learning media in the form of AI-based animated videos on the evolution material to improve the understanding of social change for Package C students as seen from its validity and practicality. The type of this research is development research with the ADDIE development model with 5 (five) stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), but this research was conducted in only 4 (four) stages, namely until implementation. Data collection was carried out using questionnaires and interviews. The results of the development of learning media in the form of AI-based animated videos showed a percentage of 97% with a valid category for Indonesian language experts, then the validation of material experts obtained a score of 94% which means very good and valid, then the results of the validation of media experts obtained a score of 92% which means also very good and valid, from three validators an average score of 94% was obtained which means the product is valid. Furthermore, the results of the product trial for one to one obtained a score of 100%, meaning the product is very practical, then the results of the small group trial obtained a score of 100%, meaning it is very practical. Based on these results, it can be said that the resulting product is in the valid category and is very practical for use by Package C students in supporting the learning process, especially on the evolution material to improve understanding of social change.

Keywords: *Learning Media, AI-Based Animated Videos, Social Change, Package C*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis AI pada materi evolusi untuk meningkatkan pemahaman perubahan sosial bagi warga belajar Paket C yang dilihat dari kevalidan dan kepraktisannya. Jenis dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE dengan 5 (lima) tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), namun penelitian ini dilakukan 4 (empat) tahapan saja yakni sampai pada *impletantation*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan wawancara. Hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis AI menunjukkan persentase sebesar 97% dengan kategori valid untuk ahli Bahasa Indonesia, kemudian validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 94% yang artinya sangat baik dan valid, selanjutnya hasil validasi ahli media memperoleh skor sebesar 92% yang artinya juga sangat baik dan valid, dari tiga validator diperoleh skor rata-rata sebesar 94% yang artinya produk valid. Selanjutnya hasil uji coba produk untuk *one to one* diperoleh skor sebesar 100%, artinya produk sangat praktis, kemudian hasil uji coba *small*



group memperoleh skor 100%, artinya sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa produk yang dihasilkan berada pada kategori valid dan sangat praktis untuk digunakan oleh siswa Paket C dalam menunjang proses pembelajaran khususnya pada materi evolusi untuk meningkatkan pemahaman perubahan sosial.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Video Animasi Berbasis AI, Perubahan Sosial, Paket C*

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses belajar sepanjang hayat yang terjadi di segala tempat dan situasi, berdampak positif bagi pertumbuhan individu (Pristiwanti, dkk., 2022). Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang terstruktur dan berjenjang, berfungsi sebagai pelengkap, penambah, atau pengganti pendidikan formal (Saragih, 2024).

Salah satu bentuk pendidikan nonformal adalah program kesetaraan, yakni Paket A (setara SD), Paket B (setara SMP), dan Paket C (setara SMA). SPNF SKB Kota Palembang sebagai penyelenggara pendidikan kesetaraan menyelenggarakan pembelajaran Paket C selama tiga hari per minggu. Materi disampaikan berdasarkan silabus dalam bentuk modul, namun sebagian besar pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa media pembelajaran interaktif seperti video animasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada ceramah dan diskusi tanpa pemanfaatan teknologi seperti video animasi. Khususnya pada mata pelajaran sosiologi, belum digunakan media video animasi untuk materi perubahan sosial. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya antusiasme warga belajar, serta lemahnya pemahaman terhadap materi perubahan sosial. Hal ini sejalan dengan temuan Mesra dalam Mesra & Fatimah (2024) yang menyatakan bahwa seringkali ditemukan kendala dalam proses pembelajaran sosiologi, mahasiswa mengalami kesulitan dalam

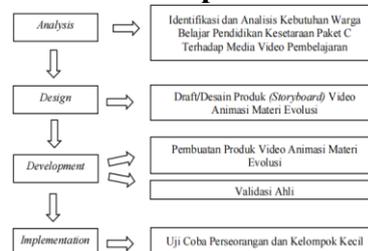
memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dan kompleks.

Media pembelajaran yang inovatif, seperti video animasi berbasis AI, berpotensi meningkatkan partisipasi dan pemahaman warga belajar (Iswahyudi, dkk., 2023; Audie, 2019). Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan penggunaan teknologi animasi berbasis AI dalam pendidikan kesetaraan. Penelitian ini menawarkan *novelty* berupa integrasi video animasi dan kecerdasan buatan dalam konteks pendidikan kesetaraan Paket C.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang bertujuan menghasilkan media video animasi berbasis AI pada materi evolusi untuk meningkatkan pemahaman perubahan sosial bagi warga belajar Paket C di SPNF SKB Kota Palembang. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), namun dibatasi pada empat tahap pertama (analisis, desain, pengembangan, implementasi) karena keterbatasan waktu, sebagaimana dilakukan dalam penelitian Sidik (2021) dan Susanti dkk. (2021). Seperti terlihat pada konsep alur di bawah ini:

Gambar 1. Konsep Alur Penelitian



Sumber data: Data Primer



Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan melalui wawancara dan angket kepada tutor serta warga belajar. Tahap desain meliputi penyusunan materi, naskah video, *flowchart*, dan *storyboard*. Selanjutnya pada tahap pengembangan, video animasi dibuat menggunakan aplikasi AI seperti Cici AI, SeaArt, Canva, CapCut, dan ElevenLabs. Produk divalidasi oleh tiga ahli (materi, media, dan bahasa), kemudian direvisi sesuai masukan. Tahap implementasi melibatkan uji coba one-to-one (3 warga belajar) dan small group (11 warga belajar) untuk menilai kepraktisan media.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara. Validitas media dianalisis menggunakan skala Likert, sedangkan kepraktisan dianalisis menggunakan skala Guttman. Total partisipan berjumlah 18 orang, terdiri dari 3 ahli, 1 tutor, dan 14 warga belajar. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan belum digunakannya media video animasi AI dalam pembelajaran sosiologi Paket C di SPNF SKB Kota Palembang.

Hasil dan Pembahasan

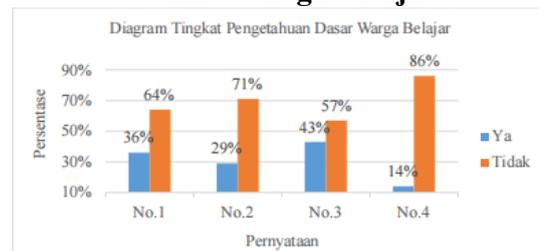
Pada bagian pembahasan, peneliti menguraikan proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis AI pada materi evolusi untuk meningkatkan pemahaman perubahan sosial bagi warga belajar Paket C di SPNF SKB Kota Palembang. Proses ini dilakukan melalui empat tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi, sebagaimana dijelaskan dalam hasil penelitian berikut.

1. Analisis

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan tutor dan penyebaran angket kepada 14 warga belajar serta satu tutor mata pelajaran Sosiologi di SPNF SKB Kota Palembang. Hasil wawancara menunjukkan

bahwa warga belajar Paket C memiliki latar belakang pendidikan yang beragam serta motivasi untuk belajar, meskipun menghadapi keterbatasan waktu dan kesulitan memahami materi kompleks seperti perubahan sosial. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, dan tutor menilai media visual seperti video animasi lebih efektif karena lebih menarik dan sesuai dengan kondisi warga belajar yang cukup akrab dengan teknologi. Hasil angket analisis kebutuhan warga belajar pada aspek pengetahuan dasar sebagai berikut:

Gambar 2. Diagram Tingkat Pengetahuan Dasar Warga Belajar



Sumber data: diolah dari angket analisis kebutuhan warga belajar, 2025

Hasil angket menunjukkan bahwa pemahaman warga belajar terhadap konsep perubahan sosial masih rendah: pada pernyataan pertama hanya 36% memahami definisi perubahan sosial, pernyataan kedua 29% memahami proses perubahan sosial, pernyataan ketiga 43% mengetahui contoh perubahan sosial, dan 14% memahami dampak perubahan sosial pada pernyataan keempat. Selanjutnya hasil dari pengisian angket analisis kebutuhan warga belajar disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:

Gambar 3. Diagram Analisis Kebutuhan Warga Belajar



Sumber data: diolah dari angket analisis kebutuhan warga belajar, 2025



Berdasarkan data yang ditampilkan dalam grafik, pada pernyataan kelima diketahui bahwa sebanyak 79% warga belajar mengalami kebosanan dengan pembelajaran konvensional. Pada pernyataan keenam media video animasi dianggap menarik oleh 93% warga belajar. Pada pernyataan ketujuh, 93% warga belajar menyatakan bahwa media video animasi menyenangkan. Pada pernyataan kedelapan, 100% warga belajar setuju jika diadakan media pembelajaran baru. Selanjutnya, pada pernyataan kesembilan, 100% warga belajar setuju jika diadakan media video animasi tentang materi evolusi untuk pemahaman mengenai perubahan sosial. Selanjutnya hasil dari pengisian angket analisis kebutuhan tutor disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:

Gambar 4. Diagram Analisis Kebutuhan Tutor



Sumber data: diolah dari angket analisis kebutuhan tutor, 2025

Berdasarkan data yang diperoleh, tingkat pengetahuan dasar warga belajar menurut tutor mencapai 25%, sedangkan tingkat kebutuhan terhadap media video animasi materi evolusi untuk pemahaman perubahan sosial mencapai 100%.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui wawancara, angket, dan data pendukung, ditemukan bahwa pemahaman warga belajar Paket C di SPNF SKB Kota Palembang terhadap materi perubahan sosial masih tergolong rendah. Kendala utama yang dihadapi warga belajar adalah keterbatasan waktu dan kesulitan memahami materi, yang diperparah oleh penggunaan metode

pembelajaran konvensional yang dinilai kurang menarik. Sebaliknya, media video animasi mendapatkan respons sangat positif.

Minat yang tinggi terhadap media video animasi sejalan dengan Hadi dalam Putra (2023) yang menyatakan bahwa video dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menyajikan konsep secara nyata, dan membantu pemahaman materi secara visual dan menarik

Fakta-fakta tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan belajar warga dan media pembelajaran yang tersedia saat ini. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan video animasi berbasis AI untuk materi evolusi guna membantu warga belajar Paket C di SPNF SKB Kota Palembang memahami perubahan sosial dengan lebih baik. Video ini dirancang dengan gaya semi-realistis agar tampilannya menarik, mudah dipahami, dan sesuai untuk semua usia: tidak terlalu kekanak-kanakan, namun juga tidak terlalu abstrak. Penggunaan teknologi AI membuat proses pengembangan lebih efisien dan memungkinkan penyesuaian isi dengan kebutuhan warga belajar, sehingga media ini dapat dinilai valid, praktis, dan bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman warga belajar terhadap konsep perubahan sosial.

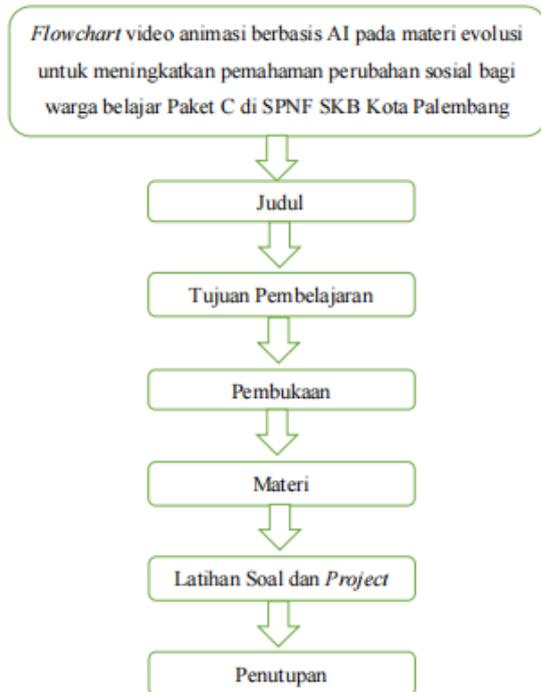
2. Design

Pada tahap desain, peneliti menyusun materi, menulis naskah, membuat *flowchart* dan *storyboard* video animasi berbasis AI yang disesuaikan dengan kebutuhan warga belajar. *Flowchart* merupakan diagram yang menggambarkan langkah-langkah berurutan dalam suatu sistem untuk menunjukkan setiap proses yang harus dilalui (Rosaly & Prasetyo, 2019). *Flowchart* video animasi berbasis AI sebagai berikut:



Scene 5	ahli materi
Latihan Soal dan Project	Terdapat 2 latihan soal dan 1 project
Scene 6	Terima Kasih
Penutupan	

Gambar 5. Flowchart



Storyboard merupakan alat penting dalam merancang animasi karena membantu menghubungkan materi pembelajaran dengan penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami oleh warga belajar (Nurfitri, dkk., 2025). *Storyboard* video animasi berbasis AI sebagai berikut:

Tabel 1. Storyboard

Scene	Keterangan
Scene 1 Judul	Perubahan Sosial: Evolusi Masyarakat Tradisional ke Modern
Scene 2 Tujuan Pembelajaran	Terdapat 3 tujuan pembelajaran
Scene 3 Pembukaan	Sapaan oleh narator dan mulai menyinggung tentang perubahan sosial
Scene 4 Materi	Materi sesuai dengan buku cetak dan kesepakatan dengan tutor yang sekaligus menjadi

3. Development

Pada tahap ini, video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Cici AI, SeaArt, Canva, Capcut, dan website ElevenLabs berdasarkan rancangan awal yang telah disusun. Produk kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, materi, dan bahasa, untuk menilai kualitas dan memberikan masukan. Rata-rata hasil validasi dari ketiga ahli tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Skor	Persentase
1	Ahli Media	33	92%
2	Ahli Materi	34	94%
3	Ahli Bahasa	35	97%
Persentase			94%
Kriteria Kevalidan			Sangat Valid

Hasil rata-rata validasi ahli yaitu ahli media mendapat skor 33 dengan persentase 92 %, kemudian ahli materi memperoleh skor 34 dengan persentase 94 %, selanjutnya ahli bahasa memperoleh skor 35 dengan persentase 97 %. Maka diperoleh persentase rata-rata hasil validasi ahli yaitu 94 %. Setelah proses validasi, dilakukan revisi sesuai saran para ahli agar video animasi memenuhi standar kualitas dan siap digunakan pada tahap uji coba.

4. Implementation

Tahap selanjutnya adalah implementasi atau uji coba produk, yang dibagi menjadi dua yaitu uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

1. Uji Coba Perorangan (One to one)

Pada tahap ini, peneliti melibatkan tiga warga belajar yang dipilih secara acak. Uji coba



dilakukan pada tanggal 22 April 2025. Prosesnya dimulai dengan pemilihan 3 warga belajar mewakili 3 kemampuan, yaitu tinggi, rendah dan sedang. kemudian masing-masing menonton video animasi secara bergiliran. Setelah menonton, warga belajar diminta untuk mengisi angket kepraktisan. Setelah angket diisi, peneliti menghitung skor yang diperoleh. Hasil dari pengisian angket ini kemudian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Persentase Hasil Angket Uji Coba Perseorangan

Pernyataan Ke	Jumlah Responden		Persentase	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	3	0	100%	0%
2	3	0	100%	0%
3	3	0	100%	0%
4	3	0	100%	0%
5	3	0	100%	0%
6	3	0	100%	0%
7	3	0	100%	0%
8	3	0	100%	0%
9	3	0	100%	0%
Rata-rata			100%	0%

Sumber data : diolah dari angket ujicoba one to one, 2025

Berdasarkan hasil analisis dari angket yang telah diisi, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis AI termasuk dalam kategori sangat praktis.

2. Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan secara langsung pada tanggal 22 April 2025 dengan melibatkan 11 warga belajar yang heterogen berdasarkan usia, agama, dan jenis kelamin. Pada tahap awal, sebanyak 11 warga belajar menonton video secara berkelompok. Setelah kegiatan menonton selesai, warga belajar diminta untuk mengisi angket uji coba kepraktisan. Hasil dari pengisian angket ini kemudian disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Persentase Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

Pernyataan Ke	Jumlah Responden		Persentase	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	11	0	100%	0%
2	11	0	100%	0%
3	11	0	100%	0%
4	11	0	100%	0%
5	11	0	100%	0%
6	11	0	100%	0%
7	11	0	100%	0%
8	11	0	100%	0%
9	11	0	100%	0%
Rata-rata			100%	0%

Sumber data : diolah dari angket uji small group, 2025

Berdasarkan hasil analisis dari angket yang telah diisi, Hasilnya menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan kembali memperoleh skor kepraktisan sebesar 100%, sehingga media ini juga dinyatakan sangat praktis dalam konteks pembelajaran kelompok.

Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis AI pada materi evolusi yang bertujuan untuk pemahaman warga belajar Paket C terhadap perubahan sosial di SPNF SKB Kota Palembang. Pengembangan media mengacu pada model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, dalam penelitian ini model tersebut hanya digunakan hingga empat tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan produk, dan implementasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi ini memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Validitas produk dibuktikan melalui proses validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media dengan skor 92%, ahli materi dengan skor 94%, dan ahli bahasa



dengan skor 97%. Ketiga hasil tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan media diuji melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan (*one to one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*), yang masing-masing menghasilkan persentase kepraktisan sebesar 100%, dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran ini sangat valid dan praktis untuk digunakan sebagai media belajar warga Paket C di SPNF SKB Kota Palembang.

Daftar Pustaka

- Audie, N. (2019, May). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip* (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595).
- Iswahyudi, M. S., Irianto, I., Salong, A., Nurhasanah, N., Leuwol, F. S., Januaripin, M., & Harefa, E. (2023). *Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Arah Pendidikan Di Masa Depan*. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Online) <https://www.kemdikbud.go.id>. Diakses Pada 10 Desember 2024
- Mesra, R., & Fatimah, S. (2024). Efektivitas Model Fragmented Robin Fogarty dengan Menggunakan Media Podcast Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sosiologi Mahasiswa. *JURNAL PARADIGMA: Journal of Sociology Research and Education*, 5(1), 355-373.
- Nurfitri, R., Kanthi, Y. A., Rafikayati, A., & Azizah, I. N. (2025). Media animasi 3D surah Al-Ikhlas dan Al-Kautsar sebagai program bimbingan baca tulis untuk anak autis. *Jurnal Desain*, 12(2), 408-428.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 4(6), 7911-7915.
- Putra, L. D., Azizah, A. N., Widiastuti, B. T., & Sari, S. I. (2023). Pemanfaatan Media Video dalam Pembelajaran Pancasila Kelas V SD Muhammadiyah Bodon. *Modeling: Jurnal Program Studi Pgmi*, 10(1), 398-406.
- Rosalyn, R., & Prasetyo, A. (2019). *Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan*.
- Saragih, E. Y. B. (2024). Studi Literatur Review: Pengembangan Keahlian dan Keterampilan Kewirausahaan Melalui Pendidikan Non-Formal Di Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(24.2), 353-369.
- Sidik, M. F. (2021). Penerapan teknologi augmented reality pada media pembelajaran interaktif berbasis android untuk materi instalasi jaringan Komputer. *Tematik*, 8(1), 14-28.
- Susanti, L. Y., Suhardi, A., & Hasanah, R. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Virtual Laboratory Terintegrasi Teknologi Tepat Guna pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2), 235.

