

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI CERITA RAKYAT BERBASIS APLIKASI ADOBE EXPRESS DESAIN VIDEO AI

Verdiansyah

SD Negeri 1 Serigeni  
verdiansyah2312@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis dan hasil pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat berbasis aplikasi *Adobe Express Desain Video AI*. Penelitian Ini menggunakan metode *Research and Depelopmen* (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data berupa angket (*kuisisioner*), kuis interaktif atau evaluasi pemahaman siswa, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah seorang narasumber cerita, seorang ahli materi dan ahli bahasa, seorang guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan 30 orang siswa kelas VII.3 SMP Negeri 4 Kayuagung. Teknik analisis data yang digunakan ialah teknik observasi, wawancara dan analisis kuisisioner. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi dari persentase rata-rata dari ketiga validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa adalah 95,40% pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat dikategorikan sangat valid karena masuk ke dalam kriteria >81,00%. Rekapitulasi hasil angket tanggapan peserta didik uji coba satu-satu (*One to One*) dengan persentase rata-rata sebesar 91,7% dan kriteria sangat valid. Hasil rekapitulasi angket tanggapan peserta didik uji coba kelompok kecil (*Small Group*) didapat 91,5% dengan kriteria sangat valid. Kemudian dilaksanakan uji coba lapangan (*Field Trial Evaluation*) didapat dengan skor 94,42% dan dapat dikategorikan sangat valid.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, video animasi, cerita rakyat, *adobe express*

### PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk membantu setiap siswa mencapai potensi penuhnya melalui proses pembelajaran yang terstruktur dan terarah. Cara pandang lain adalah bahwa pendidikan merupakan kunci untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Pengalaman belajar yang menarik dan bermakna yang memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran sangat penting di sekolah menengah pertama. Bidang pendidikan juga telah mengalami transformasi besar seiring berjalannya waktu dan

pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Terdapat banyak cara baru untuk belajar selain cara lama yang mengandalkan buku teks dan ceramah yang dipandu guru. Media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif telah memasuki dunia pendidikan sebagai hasil dari perkembangan teknologi dan berlalunya waktu.

Berbagai cara baru untuk menciptakan media pendidikan yang mutakhir dan efisien telah muncul sebagai hasil dari kemajuan teknologi. Penggunaan kartun untuk mengajarkan

konsep-konsep baru adalah contoh utama. Untuk membantu siswa memahami ide-ide sulit dengan lebih baik, animasi dapat menawarkan visual yang jelas dan menarik. Salah satu cara teknologi telah menjadi bagian integral dari pendidikan di zaman modern adalah melalui penggunaan media berbasis video animasi. Rusman (dalam Nurfadhillah 2021: 405) menyatakan bahwa video adalah serangkaian gambar bergerak disertai suara yang membentuk urutan terpadu dan berisi informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang disimpan dalam media pita atau cakram. Video, dengan demikian, adalah serangkaian gambar bergerak disertai suara yang dapat menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan pendidikan. Untuk menjadi pendidik dan instruktur yang efektif, guru harus mampu memikat siswa dan menjaga perhatian mereka pada materi yang disajikan di kelas. Menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk membangkitkan minat siswa dan mendorong mereka untuk belajar lebih banyak adalah salah satu pendekatan.

Menurut Djamarah dan Zain (dalam Fauziah dkk., 2023: 236), alat apa pun yang dapat digunakan untuk

menyampaikan informasi guna mencapai tujuan pembelajaran tentu saja merupakan media pembelajaran. Cara lain untuk menggambarkan media pembelajaran adalah sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa. Terdapat korelasi positif antara penggunaan media pembelajaran dan peningkatan pemahaman, retensi siswa, dan efektivitas instruktur di kelas. Sumber daya pembelajaran audiovisual, seperti video pembelajaran, fitur animasi, dan presentasi multimedia, merupakan contoh media pembelajaran. Siswa dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka dengan melibatkan seluruh indra mereka melalui penggunaan media-media ini. Media yang digunakan untuk pembelajaran adalah audiovisual, atau media yang dapat menggabungkan komponen visual dan auditori. Ketika kedua komponen ini bekerja sama, konten audiovisual akan jauh lebih berdampak. Andayani (dalam Pirda 2019: 8) menyatakan bahwa media audiovisual, yang menggabungkan elemen visual dan auditori, memberikan penyajian konten pembelajaran utama yang lebih menyeluruh. Adobe Express AI Video Design merupakan alat yang dapat digunakan untuk membuat video

edukasi dengan karakteristik AI dan animasi. Aplikasi ini diyakini dapat memfasilitasi proses pembelajaran siswa jika digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Express Desain Video AI* adalah aplikasi yang cocok dalam penggunaan media pembelajaran akan tetapi aplikasi ini belum banyak yang menggunakan dalam proses media pembelajaran. Aplikasi *Adobe Express* bisa digunakan bisa digunakan melalui Hanphone, Laptop, PC, dalam aplikasi *Adobe Express* ini memiliki beberapa fitur yang sangat menarik salah satunya membuat video animasi. *Adobe Express* dapat digunakan oleh pengguna perorangan ataupun umum. Pengguna dapat mengakses *Adobe Express* secara gratis, namun untuk mendapatkan akses menyeluruh dan *banefit* lainnya, pengguna dapat membayar biaya langganan. Namun hal unik dari aplikasi ini kita dapat membuat video animasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran secara gratis tanpa berbayar, fitur yang menarik membuat media pembelajaran yang dihasilkan dapat menarik perhatian siswa dalam belajar, hal ini bisa membantu dalam

proses pembelajaran karena peserta didik tidak hanya terfokus pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa memuat atau menampilkan sebuah animasi gerak, video, dan audio. Dengan menggunakan aplikasi *Adobe Express Desain Video AI* pada media pembelajaran *audio visual*, dapat mebantu atau meningkatkan kreatifitas siswa dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik dalam bentuk video animasi.

Berdasarkan hal tersebut dengan terus memanfaatkan potensi teknologi, pendidikan akan terus berkembang dan memberikan peluang yang lebih luas bagi siswa dalam mencapai kesuksesan akademik. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Video animasi yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan mengangkat cerita rakyat yang bertema kisah kepahlawanan yang ada di Provinsi Sumatera Selatan, yaitu di Kabupaten Ogan Komering Ilir. Tentang kisah sejarah kepahlawanan. Sejarah ini sedikit dikenal masyarakat, mengingat tidak di dokumentasikan dan dipublikasikan. Sejalan dengan ini Tuzunkan (dalam Pokhler 2024: 37)

mengatakan bahwa dengan mengubah cerita rakyat menjadi video animasi, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam memahami materi pelajaran.

Berbicara tentang cerita rakyat tentunya tidak lepas dari aktivitas komunikasi yang berlangsung di tengah-tengah masyarakat, sebab cerita rakyat diberbagai tempat justru disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi, sehingga peran komunikasi verbal dalam konteks lisan menjadi bagian penting bahkan tidak terpisahkan dalam penyampaian sesuatu pesan yang terdapat di dalam cerita rakyat. Disadari maupun tidak bahwa cerita rakyat wujudnya lebih kental kepada kajian budaya, tepatnya sastra, sebab cerita rakyat selama ini termasuk ke dalam produk sastra yang paling awal kemunculannya. Cerita rakyat adalah narasi yang diturunkan secara lisan, baik oleh orang tua kepada keturunan mereka atau generasi berikutnya, atau oleh pendongeng (yang memahami narasi) kepada siapapun (dewasa atau anak-anak).

Cerita rakyat juga disebut sebagai sastra lisan karena biasanya ditransmisikan secara lisan oleh pendongeng yang akrab dengan karakter cerita dan narasi keseluruhan.

Banyak personal dari kalangan usia apakah itu dari yang berusia muda termasuk dewasa tidak terkecuali dewasa, diberi cerita oleh pendongeng saat mereka duduk di suatu tempat. Cerita rakyat digunakan untuk memberikan bimbingan atau ajaran yang memiliki nilai moral, etika, dan sopan santun sebagai komponen budaya masyarakat. Oleh karena itu, pernyataan maupun saran akan meningkatkan efektif diraih bila dihubungkan menjadi kisah yang menarik, memungkinkan penonton untuk menyerap pelajaran tanpa emosi sesuai dengan tingkat perkembangan jiwa masing-masing Sandono dan Yusnan (2022: 40).

Penelitian pengembangan sebelumnya pernah dilakukan oleh mahasiswa Universitas Islam Ogan Komering Ilir (UNISKI) Kayuagung yang bernama Lestari Damayanti (2023) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Ulasan Menggunakan Aplikasi *Vlognow* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kandis. Relevansi penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Depelopment*) dengan pendepatan ADDIE yang terdiri dari lima tahap digunakan untuk melakukan

penelitian dan pengembangan. Setelah itu dilakukan siswa uji coba. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi dari persentase rata-rata dari ketiga validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa adalah 60,72% pengembangan media pembelajaran menulis teks ulasan dikategorikan Sangat Valid kriteria nilai > 81,00%. Rekapitulasi angket tanggapan peserta didik uji coba satu-satu (*One to One*) persentase rata-rata sebesar 91,6% kriteria Sangat Valid Hasil rekapitulasi angket tanggapan peserta didik uji coba kelompok kecil (*Small Group*) didapat 94,1% kriteria Sangat Valid. Kemudian dilaksanakan uji coba lapangan (*Field Trial Evaluation*) didapat dengan skor 96,5% dan dapat dikategorikan sebagai Sangat Valid. Artinya pengembangan media pembelajaran dikategorikan Sangat Valid.

Selain itu, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Kartun untuk Pembelajaran Tematik Bagi Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru.” Penelitian formatif ini terdiri dari dua bagian utama: tahap pendahuluan dan tahap evaluasi formatif. Tahap evaluasi formatif meliputi kegiatan-kegiatan seperti evaluasi diri, pembuatan

prototipe (melalui tinjauan pakar, diskusi tatap muka dan kelompok, serta uji coba lapangan), dan evaluasi akhir.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa video animasi kartun untuk pembelajaran tematik akan menjadi media terbaik untuk menyampaikan materi Topik 6, Subtopik 2, Pelajaran 1, yang membahas topik Bahasa Indonesia Mimpiku dan mata pelajaran Alfabet Fonetik Internasional Siklus Hidup Hewan. Format Factory, Plotagon Story, KineMaster, dan Pengenalan Ucapan Otomatis (ASR) digunakan untuk membuat video animasi untuk pembelajaran tematik ini. Dua pakar desain, dua pakar materi, dan dua pakar bahasa menjalani tahap validasi dengan video yang telah selesai dibuat. Para pakar desain, materi, dan bahasa semuanya sampai pada kesimpulan yang sama: video animasi ini memiliki kualitas yang cukup tinggi untuk lulus uji kesesuaian pembelajaran. Hasil verifikasi media video animasi untuk pembelajaran mata pelajaran mendapatkan kategori valid tanpa modifikasi, berdasarkan masukan dari pakar desain, pakar materi, dan pakar bahasa. Rasio kategori valid untuk desain adalah 92,60%, untuk materi sebesar 92,19%, dan untuk bahasa

## *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Cerita Rakyat Berbasis Aplikasi Adobe Express Desain Video AI*

sebesar 86,75%. Dengan mempertimbangkan semua faktor tersebut, media pembelajaran video animasi ini memiliki rata-rata validitas 91,20% untuk pembelajaran mata pelajaran, sehingga dianggap valid tanpa modifikasi.

Adapun perbedaan dan persamaan dari kedua penelitian sebelumnya dan penelitian ini yang berjudul *Pengembangan Video Animasi Cerita Rakyat Berbasis Aplikasi Adobe Express Desain Video AI* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kayuagung. Persamaan nya yaitu terletak pada jenis penelitian, semua penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif. Selain itu persamaannya terletak pada tujuan penelitian, ketiga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

Selanjutnya, persamaannya terletak pada subjek penelitian dimana ketiga penelitian ini melibatkan siswa sebagai subjek penelitian untuk uji coba validasi media pembelajaran. Dan persamaannya juga terletak pada penggunaan validator, semua penelitian

melibatkan ahli, seperti ahli media, ahli materi, ahli bahasa, untuk mengukur validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Terakhir yaitu terletak pada kriteria validitas, ketiga penelitian ini menggunakan validasi berbasis persentase untuk menentukan kelayakan media pembelajaran. Kemudian perbedaannya Model dan Aspek media yang dikembangkan.

Penelitian Lestari Damayanti (2023). Menggunakan model *ADDIE* dan media pembelajaran menulis teks ulasan berbasis aplikasi *VlogNow*. Aplikasi yang digunakan yaitu *VlogNow*. Materi yang dikembangkan yaitu Menulis teks ulasan untuk siswa kelas VIII SMP. Subjek penelitian, siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandis. Hasil Validitas, validitas media oleh ahli rata-rata 60,72% (sangat valid); hasil uji coba siswa rata-rata 91,6%-96,5% (sangat valid). Penelitian Mifta Dwi Anggriani (2021). Model *Tipe Formative Research* dan media yang dikembangkan, media video animasi kartun untuk pembelajaran tematik kelas IV SD. Aplikasi yang digunakan, *Plotagon Story*, *Kine Master*, *Automatic Speech Recognition (ASR)*, dan *Format Factory*. Materi yang dikembangkan, Pembelajaran tematik (Bahasa

Indonesia dan IPA) kelas IV SD. Subjek penelitian, siswa kelas IV SD Negeri 114 Pekan Baru. Hasil validasi, validitas media rata-rata 91,20% tanpa revisi, dengan kategori valid pada semua aspek (desain, materi, dan bahasa).

Penulis memilih model ADDIE dan media yang dikembangkan video animasi cerita rakyat berbasis Aplikasi *Adobe Express* dengan desain Video berbentuk AI. Aplikasi yang digunakan, *Adobe Express* dan Teknologi AI dalam desain video. Materi yang dikembangkan, Cerita rakyat untuk siswa kelas VII SMP. Subjek penelitian, Siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kayuagung. Dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Express*, materi cerita rakyat dapat disajikan dalam bentuk visual yang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami dan tertarik mempelajari materi tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2019: 28). Penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk yang telah ada menjadi lebih praktis, efektif

dan efisien. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif tujuannya untuk mendapatkan data atau informasi yang diperoleh dari wawancara, lembar validasi dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk uji validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

Metode penelitian dan pengembangan. *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian berupa analisis kebutuhan dan untuk membuktikan keefektifan produk agar dapat berhasil di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk membuktikan keefektifan produk tersebut. Oleh karena itu, metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan Sugiyono (2022: 297).

*Research and Development* merupakan suatu proses atau langkah-

langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Sukmadinata (2016) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan proses yang sistematis, yang dimulai dari tahapan studi pendahuluan (analisis kebutuhan), pengembangan model, hingga uji coba produk di lapangan. Produk dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan spesifik dengan spesifikasi rinci. Setelah selesai, produk diuji di lapangan dan direvisi hingga tingkat efektivitas awal tertentu tercapai. Meskipun siklus tahap penelitian dan pengembangannya mahal, namun dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan lapangan (Emzir, 2013: 264).

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 4 Kayuagung, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Khususnya untuk pada materi cerita rakyat, yang berlatar di Desa Tanjung Serang, Kecamatan Kayuagung, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini dengan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Cerita Rakyat Berbasis Aplikasi *Adobe*

*Express Desain Video AI* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kayuagung. Pada penelitian ini empat komponen teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendukung proses pengembangan media tersebut adalah angket, kuis interaktif evaluasi pemahaman siswa berupa soal pilihan ganda, wawancara, observasi, dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kayuagung yang berlokasi di Desa Tanjung Serang, Kecamatan Kayuagung, Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI), Provinsi Sumatera Selatan. Pada Bulan April s.d Mei periode semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pada bulan April hingga Mei 2025, penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Cerita Rakyat Berbasis Aplikasi *Adobe Express Desain Video AI* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Kayuagung.

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Pada bulan April, penulis melakukan analisis kebutuhan



melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa, menyusun instrumen penelitian, dan mulai merancang media pembelajaran berupa video animasi cerita rakyat. Proses ini melibatkan pembuatan *storyboard*, penentuan alur cerita, serta pengembangan produk awal menggunakan aplikasi *Adobe Express* dengan fitur desain video berbasis *AI*. Selanjutnya, melaksanakan validasi media oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian merevisi produk berdasarkan masukan yang diberikan. Memasuki bulan Mei, setelah itu media diuji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas VII, disertai pengumpulan data respon siswa untuk mengetahui tingkat keterlibatan dan efektivitas media yang dikembangkan. Hasil uji coba ini menjadi dasar penilaian kelayakan media pembelajaran sebelum dikembangkan lebih lanjut. Setelah itu diujikan dalam kelompok kecil, kemudian kelompok

besar dalam penelitian dilakukan terhadap peserta didik kelas VII.3 di SMP Negeri 4 Kayuagung yang berjumlah 30 orang.

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yaitu video animasi cerita rakyat yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Adobe Express Desain Video AI*. Media ini ditujukan untuk mendukung pembelajaran siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Kayuagung. Produk ini memadukan unsur cerita rakyat lokal yang dibalut dengan unsur fantasi atau imajinatif pengarang, dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran dan mendeskripsikan bagaimana hasil uji kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi *Adobe Express Desain Video AI*.

**Tabel 1**  
**Nama-Nama Validator**

| No | Nama Validator            | Jabatan                             | Keterangan  |
|----|---------------------------|-------------------------------------|-------------|
| 1  | Arie Hidayatullah, S.Kom. | Kaprodi TKJ SMKN 1 Kayuagung        | Ahli Media  |
| 2  | Triska Purnamalia, M.Pd.  | Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia   | Ahli Materi |
| 3  | Vera Triani, S.Pd., Gr.   | Ahli Pertama. Guru Bahasa Indonesia | Ahli Bahasa |

*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Cerita Rakyat Berbasis  
Aplikasi Adobe Express Desain Video AI*

Hasil Penelitian Validasi Ahli Materi yang layak pada pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat berbasis aplikasi *Adobe Express Desain Video AI*. Hasil penilaian ahli materi disajikan dalam tabel berikut.

Kriteria perhitungan angket menggunakan skala likert dengan 5 kriteria penilaian yaitu skor 1 sampai 5. Kemudian skor hasil penilaian tersebut digabungkan untuk memperoleh materi

**Tabel 2**  
**Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi**

| No             | Aspek            | Deskripsi                                                                                 | Skor<br>V1 |
|----------------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1)             | Aspek Isi        | 1) Ketepatan media dengan materi                                                          | 5          |
|                |                  | 2) Relevansi dengan kurikulum                                                             | 5          |
|                |                  | 3) Kesesuaian materi dengan kompetensi inti                                               | 5          |
|                |                  | 4) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar                                              | 5          |
|                |                  | 5) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                                           | 4          |
|                |                  | 6) Tingkat kesesuaian dengan karakteristik siswa SMP                                      | 5          |
|                |                  | 7) Kesesuaian tema dan nilai yang di sampaikan                                            | 5          |
|                |                  | 8) Sistematika dan kronologi materi jelas                                                 | 5          |
| 2)             | Ketepatan Materi | 1) Kemudahan akses dan penggunaan <i>Adobe Express</i>                                    | 5          |
|                |                  | 2) Kemampuan <i>Adobe Express</i> untuk menyajikan konten secara menarik                  | 5          |
|                |                  | 3) Kemampuan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa                       | 5          |
|                |                  | 4) Akurasi konten cerita rakyat                                                           | 5          |
|                |                  | 5) Tujuan pembelajaran mudah dipahami                                                     | 4          |
|                |                  | 6) Ketepatan dalam penggunaan Bahasa                                                      | 5          |
|                |                  | 7) Kesederhanaan dan kepaduan penyampaian materi                                          | 5          |
|                |                  | 8) Kesesuaian gambar, animasi, cerita, dan setting yang sesuai dengan konten pembelajaran | 5          |
| Jumlah         |                  |                                                                                           | 78         |
| Persentase (%) |                  |                                                                                           | 97,5%      |

| Kriteria | Sangat Valid |
|----------|--------------|
|----------|--------------|

Dari tabel 2 dapat disimpulkan hasil perhitungan seluruh indikator validasi ahli materi menggunakan rumus penilaian yang terdapat pada tabel 3.1 pada Bab III menghasilkan nilai yaitu 97,5%. Kemudian skor yang diperoleh terbilang dalam kategori Sangat Valid. Sehingga layak untuk digunakan.

Hasil Penelitian Validasi Ahli Media  
Kriteria perhitungan angket menggunakan skala likert dengan 5 kriteria penilaian yaitu skor 1 sampai 5. Kemudian skor hasil penilaian tersebut untuk memperoleh kelayakan pada pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat berbasis aplikasi *Adobe Express Desain Video AI*. Hasil penilaian ahli media dapat disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3**  
**Hasil Penilaian Validasi Ahli Media**

| NO | Aspek              | Deskripsi                                                                                                                                    | Skor V1 |
|----|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 1) | Aspek Media        | 1) Kemudahan dalam mengakses aplikasi                                                                                                        | 5       |
|    |                    | 2) Program Maintainable (Program yang dapat dipelihara dan diperbaiki dengan mudah)                                                          | 4       |
|    |                    | 3) Program useabilitas / ketergunaan (tingkat kualitas suatu produk yang menunjukkan seberapa mudah produk tersebut digunakan oleh pengguna) | 5       |
|    |                    | 4) Program reusable (media dapat dimanfaatkan kembali dalam mengembangkan pembelajaran lain)                                                 | 5       |
| 2) | Aspek Visual Media | 1) Kemenarikan gambar, background, dan animasi                                                                                               | 5       |
|    |                    | 2) Kejelasan gambar                                                                                                                          | 5       |
|    |                    | 3) Kesesuaian gambar dengan karakter siswa SMP                                                                                               | 5       |
|    |                    | 4) Media dan cerita menarik                                                                                                                  | 5       |
|    |                    | 5) Keserasian warna                                                                                                                          | 5       |
|    |                    | 6) Kesesuaian tata letak                                                                                                                     | 4       |

*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Cerita Rakyat Berbasis  
Aplikasi Adobe Express Desain Video AI*

|                |                           |                                                         |              |
|----------------|---------------------------|---------------------------------------------------------|--------------|
| 3)             | Aspek Audio Media         | 1) Kejelasan pengisi suara                              | 5            |
|                |                           | 2) Kejelasan audio pendukung                            | 5            |
|                |                           | 3) Kesesuaian dialog                                    | 4            |
| 4)             | Aspek Bahasa              | 1) Ketepatan bahasa                                     | 5            |
| 5)             | Aspek Keefektifan Program | 2) Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran | 5            |
|                |                           | 3) Kreativitas                                          | 5            |
| Jumlah         |                           |                                                         | 62           |
| Persentase (%) |                           |                                                         | 95,38%       |
| Kriteria       |                           |                                                         | Sangat Valid |

Dari tabel 3 dapat disimpulkan hasil perhitungan seluruh indikator validasi ahli media menggunakan rumus penilaian yang menghasilkan nilai 95,38%. Selanjutnya, skor diperoleh terbilang dalam kategori Sangat Valid sehingga layak untuk digunakan.

Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Kriteria perhitungan angket

menggunakan skala likert dengan 5 kriteria penilaian yaitu skor 1 sampai 5. Kemudian skor hasil penilaian tersebut untuk memperoleh kelayakan pada pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat berbasis aplikasi *adobe express desain video AI*. Hasil penilaian ahli bahasa disajikan pada tabel yaitu:

**Tabel 4**  
**Hasil Penilaian Ahli Bahasa**

| NO | Indikator Penilaian                       | Butir Penilaian                                             | Skor V1 |
|----|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------|
| 1) | Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia | 1) Ketepatan Bahasa                                         | 5       |
|    |                                           | 2) Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)      | 4       |
|    |                                           | 3) Ketepatan tata bahasa                                    | 4       |
|    |                                           | 4) Tidak ada kata-kata yang ambigu                          | 5       |
|    |                                           | 5) Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan | 5       |
|    |                                           | 6) Bahasa yang digunakan mudah dipahami                     | 5       |
| 2) | Komunikatif dan Interaktif                | 1) Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami                | 5       |

|                       |                                          |                                                                                             |                     |
|-----------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
|                       |                                          | 2) Aplikasi <i>Adobe Express</i> mendukung pengembangan animasi yang menarik dan interaktif | 5                   |
|                       |                                          | 3) Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa                        | 5                   |
|                       |                                          | 4) Bahasa yang digunakan komunikatif                                                        | 5                   |
| 3)                    | Ketepatan penggunaan Istilah simbol ikon | 1) Penggunaan istilah yang tepat tidak berubah                                              | 4                   |
|                       |                                          | 2) Penggunaan simbol atau ikon yang tepat                                                   | 4                   |
| <b>Jumlah</b>         |                                          |                                                                                             | <b>56</b>           |
| <b>Persentase (%)</b> |                                          |                                                                                             | <b>93,33%</b>       |
| <b>Kriteria</b>       |                                          |                                                                                             | <b>Sangat Valid</b> |

Dari tabel 4 dapat disimpulkan hasil perhitungan seluruh indikator validasi ahli bahasa menggunakan rumus penilaian yang menghasilkan nilai yaitu 93,33%. Lebih lanjut, skor yang

Uji coba satu-satu (*one to one*) dilaksanakan pada tanggal 28 April 2025 di SMP Negeri 4 Kayuagung, dimana pada tahap ini produk akan diuji cobakan dengan subjek uji coba lapangan kepada peserta didik kelas VII.3 sebanyak 3 (tiga) siswa dari 30 (tiga puluh) peserta didik yang mewakili, dipilih secara acak untuk menonton video dan memberikan tanggapan awal. Uji coba satu-satu (*one to one*) dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung dan didampingi oleh guru kelas VII SMP

diperoleh terbilang dalam kategori Sangat Valid sehingga layak untuk digunakan.

#### 1. Uji Coba Satu-Satu (*One To One*)

Negeri 4 Kayuagung. Kegiatan diawali dengan memberikan arahan kepada peserta didik mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan. Tahap uji coba satu-satu (*one to one*) lapangan menggunakan instrumen angket tanggapan peserta didik sebagai pedoman untuk menilai kualitas pengembangan media pembelajaran dengan 8 (delapan) aspek pertanyaan yang diajukan. Pelaksanaan uji coba satu-satu (*one to one*) terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat berbasis

*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Cerita Rakyat Berbasis  
Aplikasi Adobe Express Desain Video AI*

aplikasi *Adobe Express Desain Video AI* dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Hasil persentase angket tanggapan

peserta didik pada uji coba satu-satu (*one to one*) yang telah diisi oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel, berikut.

**Tabel 5**  
**Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik Uji Coba Satu-Satu**  
**(One To One)**

| No               | Responden | Jumlah<br>Skor | Skor<br>Maksimal | Persentase<br>% | Kriteria            |
|------------------|-----------|----------------|------------------|-----------------|---------------------|
| 1                | MAS       | 92,5           | 100              | 92,5%           | Sangat Valid        |
| 2                | P         | 90             | 100              | 90%             | Sangat Valid        |
| 3                | K         | 92,5           | 100              | 92,5%           | Sangat Valid        |
| <b>Jumlah</b>    |           |                |                  |                 | <b>275</b>          |
| <b>Rata-rata</b> |           |                |                  |                 | <b>91,7%</b>        |
| <b>Kriteria</b>  |           |                |                  |                 | <b>Sangat Valid</b> |

(Sumber : Olah Data 2025)

Dari tabel 5 angket tanggapan peserta didik pada tahap uji coba satu-satu (*one to one*) yang telah dilakukan dengan 3 (tiga) orang peserta didik diketahui bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap angket respon peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat sebesar 91,7% Artinya, media video animasi tersebut sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan, alur penyajian, serta manfaat media sudah sangat baik dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini juga dinilai mampu meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman isi cerita, serta mengangkat nilai-nilai kearifan lokal yang bermakna

bagi siswa. Berdasarkan hasil analisis data pada uji coba satu-satu (*one to one*) dapat dinyatakan Sangat Valid sehingga tidak diperlukannya revisi dan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba kelompok kecil (*small group*).

## 2. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)

Setelah pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat berbasis aplikasi *Adobe Express Desain Video AI* diuji coba satu-satu (*one to one*), selanjutnya pengembangan media pembelajaran diuji coba kelompok kecil (*small group*). Uji coba kelompok kecil (*Small group*) dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2025 di SMP Negeri 4 Kayuagung dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII.3 sebanyak 8 (delapan) orang peserta didik yang memiliki kemampuan bervariasi. Uji coba kelompok kecil (*small group*) dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung dan didampingi oleh guru kelas VII SMP Negeri 4 Kayuagung.

Tahap uji coba kelompok kecil (*small group*) menggunakan instrumen

penelitian yang berupa angket tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat berbasis aplikasi *Adobe Express Desain Video AI*. Angket tanggapan peserta didik digunakan untuk melihat valid tidaknya suatu produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran video animasi cerita rakyat. Kegiatan diawali dengan memberikan arahan kepada peserta didik mengenai kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan. Pelaksanaan uji coba kelompok kecil (*small group*) terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat dapat dilihat pada gambar di bawah ini. Hasil persentase angket tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok kecil (*small group*) yang telah diisi oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5**  
**Hasil Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group*)**

| No               | Responden | Jumlah       | Skor     | Persentase | Kriteria     |
|------------------|-----------|--------------|----------|------------|--------------|
|                  |           | Skor         | Maksimal | %          |              |
| 1                | AJ        | 90           | 100      | 90%        | Sangat Valid |
| 2                | AH        | 92,5         | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 3                | SP        | 90           | 100      | 90%        | Sangat Valid |
| 4                | I         | 92,5         | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 5                | CP        | 92,5         | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 6                | AA        | 92,5         | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 7                | FR        | 90           | 100      | 90%        | Sangat Valid |
| 8                | IPS       | 92,5         | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| <b>Jumlah</b>    |           | <b>732,5</b> |          |            |              |
| <b>Rata-rata</b> |           | <b>91,5%</b> |          |            |              |

*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Cerita Rakyat Berbasis  
Aplikasi Adobe Express Desain Video AI*

| Kriteria | Sangat Valid |
|----------|--------------|
|----------|--------------|

(Sumber : Olah Data 2025)

3. Uji Coba Lapangan (*Field Trial Evaluation*) dilakukan sebelumnya. Uji coba lapangan melibatkan subjek yang lebih besar *a whole class of learners* yaitu melibatkan satu kelas yaitu 30 Peserta Didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- Uji Coba Lapangan (*Field Trial Evaluation*) Tujuan uji coba lapangan adalah melakukan penilaian efektivitas dari uji kelompok kecil yang telah

**Tabel 6**  
**Hasil Rekapitulasi Hasil Angket Uji Coba Lapangan (*Field Trial Evaluation*)**

| No | Responden | Jumlah | Skor     | Persentase | Kriteria     |
|----|-----------|--------|----------|------------|--------------|
|    |           | Skor   | Maksimal | %          |              |
| 1  | AP        | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 2  | AA        | 100    | 100      | 100%       | Sangat Valid |
| 3  | AH        | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 4  | AA        | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 5  | AP        | 92,5   | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 6  | AI        | 92,5   | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 7  | AJ        | 97,5   | 100      | 97,5%      | Sangat Valid |
| 8  | BA        | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 9  | CP        | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 10 | C         | 92,5   | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 11 | DA        | 90     | 100      | 90%        | Sangat Valid |
| 12 | DA        | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 13 | D         | 92,5   | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 14 | D         | 92,5   | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 15 | EE        | 92,5   | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 16 | FR        | 100    | 100      | 100%       | Sangat Valid |
| 17 | IPS       | 100    | 100      | 100%       | Sangat Valid |
| 18 | IW        | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 19 | I         | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 20 | KAM       | 92,5   | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 21 | K         | 92,5   | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 22 | LA        | 92,5   | 100      | 92,5%      | Sangat Valid |
| 23 | M         | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 24 | MN        | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 25 | MAS       | 90     | 100      | 90%        | Sangat Valid |
| 26 | NS        | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 27 | P         | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |
| 28 | RPA       | 97,5   | 100      | 97,5%      | Sangat Valid |
| 29 | RAI       | 90     | 100      | 90%        | Sangat Valid |
| 30 | SP        | 95     | 100      | 95%        | Sangat Valid |



|                  |                     |
|------------------|---------------------|
| <b>Jumlah</b>    | <b>2.832,5</b>      |
| <b>Rata-rata</b> | <b>94,42%</b>       |
| <b>Kriteria</b>  | <b>Sangat Valid</b> |

(Sumber: Oleh Data, 2025)

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil uji coba lapangan angket tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi cerita rakyat berbasis aplikasi *Adobe Express Desain Video AI* nilai yang didapat 94,5% dengan kriteria Sangat Valid.

## SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat berbasis aplikasi *Adobe Express Desain Video AI* pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kayuagung dinyatakan sangat valid. Hal itu didapatkan berdasarkan kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat dilihat dari penilaian validasi ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa. Dari hasil rekapitulasi validasi dari validator ahli materi mendapatkan nilai persentase 97,5%, validator ahli media mendapatkan 95,38% dan validator ahli bahasa mendapatkan 93,33%. Sehingga persentase rata-rata dari ketiga validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa adalah 95,40% pengembangan media

pembelajaran video animasi cerita rakyat dikategorikan Sangat Valid karena masuk ke dalam kriteria nilai >81,00%. Selanjutnya, penilaian pengembangan media pembelajaran video animasi cerita rakyat dilihat dari penilaian rekapitulasi hasil angket tanggapan peserta didik uji coba satu-satu (*one to one*) dengan persentase rata-rata sebesar 91,7% dan kriteria Sangat Valid. Kemudian, hasil rekapitulasi angket tanggapan peserta didik uji coba kelompok kecil (*small group*) terhadap media pembelajaran video animasi cerita rakyat menggunakan aplikasi *Adobe Express Desain Video AI* nilai yang di dapat 91,5% dengan kriteria Sangat Valid. Kemudian dilaksanakan uji coba lapangan didapat dengan skor 94,42% dan dapat dikategorikan sebagai Sangat Valid.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggriani, M. D. (2021). *Pengembangan media video animasi kartun pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas IV di SDN 114 Pekanbaru* [Skripsi, Universitas Islam Riau]. Repository Universitas Islam

*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Cerita Rakyat Berbasis  
Aplikasi Adobe Express Desain Video AI*

Riau. uir.ac.id.

- Emzir (2013). *Pengembangan LKS IPA berbasis kearifan lokal kopi pada pokok bahasan usaha dan energi di SMP. Jurnal Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jember.*
- Fauziah, Z., Ainol, A., & Susetya, H. H. H. (2023). Keefektifan media pembelajaran podcast pada keterampilan menyimak cerita fantasi kelas VII MTs Al-Husna. *Asas: Jurnal Sastra*, 12(2), 233. <https://doi.org/10.24114/ajs.v12i2.49201>.
- Lestari, D. (2024). *Pengembangan media pembelajaran menulis teks ulasan menggunakan aplikasi vlognow pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kandis.* [Skripsi, Universitas Islam Ogan Komering Ilir Kayuagung].
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Perapan media audio visual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2), 396–418. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.
- Pirda. (2019). *Kefektivitas media audio visual terhadap hasil belajar bahasa arab pada keterampilan berbicara siswa kelas X SMA Islam Athirah 2 Makassar* (Skripsi/Tugas Akhir, Universitas Negeri Makassar).
- Pokhrel, S. (2024). *Penggunaan media iklan sirup marjan dalam keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII MTs Pembangunan UIN Jakarta Tahun Pelajaran 2023/2024* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sadono & Yusnan, (2022). *Fungsi cerita rakyat sebagai bimbingan atau ajaran yang memiliki nilai moral, etika, dan sopan santun. Buku social communication studies (Jilid 1). Cerita Rakyat Batu Bara.* Cetakan Pertama Maret 2024.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Cet. ke-27). Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode penelitian pendidikan.* PT Remaja Rosdakarya.