

PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PENGENALAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS HEWAN DAN BUAH

Wisnu Aji¹, Lilik Sugiarto², Hadis Turmudi³

^{1,2,3}STMIK Amikom Surakarta

¹wisnu.aji@mhs.amikomsolo.ac.id

Received: 05-04-2025

Revised: 15-04-2025

Approved: 25-04-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang video pembelajaran yang menyenangkan dan efektif sebagai media edukasi untuk anak-anak di TK Pertiwi Mundu, Klaten, Jawa Tengah. Video ini dirancang untuk memperkenalkan 10 nama buah dan 10 nama hewan dari lingkungan sekitar, serta membantu anak-anak mengenal ikan dan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Metode Penelitian menggunakan metode ADDIE, yang meliputi lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Proses pembuatan media melibatkan penggunaan Adobe Illustrator untuk pembuatan aset visual dan Adobe After Effects untuk pembuatan animasi. Data dikumpulkan melalui angket yang terdiri dari 6 indikator pertanyaan, dengan tujuan untuk menilai efektivitas video pembelajaran. Hasil penelitian, menunjukkan hasil angket, video pembelajaran memperoleh skor sebesar 90,9%. Skor ini menunjukkan bahwa video pembelajaran dirancang dengan baik dan efektif dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Video ini berhasil menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif di TK Pertiwi Mundu. Simpulan, pembelajaran yang dirancang menggunakan metode ADDIE dan perangkat lunak Adobe Illustrator serta Adobe After Effects dinyatakan berhasil dengan skor kepuasan 90,9%.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, Animasi 2D, Pengenalan Kosa Kata, Hewan dan Buah

ABSTRACT

This study aims to design a fun and effective learning video as an educational media for children at Pertiwi Mundu Kindergarten, Klaten, Central Java. This video is designed to introduce 10 names of fruits and 10 names of animals from the surrounding environment, as well as to help children recognize fish and English in everyday life. The research method uses the ADDIE method, which includes five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The media creation process involves the use of Adobe Illustrator for creating visual assets and Adobe After Effects for creating animations. Data were collected through a questionnaire consisting of 6 question indicators, with the aim of assessing the effectiveness of the learning video. The results of the study, that the results of the questionnaire, the learning video obtained a score of 90.9%. This score indicates that the learning video is well designed and effective in conveying information to students. This video has succeeded in creating fun and effective teaching and learning activities at Pertiwi Mundu Kindergarten. Conclusion, learning designed using the ADDIE method and Adobe Illustrator and Adobe After Effects software was declared successful with a satisfaction score of 90.9%.

Keywords: Learning Videos, 2D Animation, Vocabulary Introduction, Animals and Fruits

PENDAHULUAN

Peran teknologi informasi senantiasa berkembang sejalan dengan semakin kompleks dan bervariasinya kebutuhan manusia. Perkembangan telekomunikasi, sebagai salah satu sebab internal munculnya revolusi saat ini, memainkan peran utama dalam memungkinkan akses dan pertukaran informasi yang lebih cepat, efisien, dan luas. Teknologi informasi telah menjadi tulang punggung dari berbagai sektor kehidupan, termasuk bisnis, pendidikan, kesehatan, dan pemerintahan. Dengan terus berinovasi dan mengintegrasikan kemajuan baru, teknologi informasi akan terus membantu manusia mengatasi tantangan dan memanfaatkan peluang di era digital ini, menciptakan transformasi yang lebih besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Turmudi, 2020).

Di era globalisasi, setiap individu harus fasih berbahasa Inggris untuk berkomunikasi secara internasional. Pengenalan bahasa Inggris pada anak bisa dimulai dengan kosa kata sederhana dan konsep yang mudah di mengerti (Suyadi, 2013). Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 23 tahun 2002 mengartikan anak sebagai individu di bawah usia 18 tahun, termasuk yang masih dalam kandungan. Pendidikan Anak Usia Dini perlu memperhatikan pertumbuhan bahasa, interaksi sosial, emosi, moral, keagamaan, seni, budaya, dan kemampuan fisik. Semua elemen ini penting ditanamkan sejak usia dini, terutama pembangunan bahasa. Usia dini dianggap menjadi masa emas atau sering disebut dengan "golden age" untuk menyerap pengetahuan dengan cepat. Menurut kurikulum pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (Depdiknas).

Pencapaian kemampuan kosakata pada anak terbagi menjadi beberapa tingkat, yaitu mampu mengidentifikasi dan menyebutkan benda yang terdapat dalam gambar yang ditunjukkan, memiliki kemampuan membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana, mampu merespons pertanyaan dengan tepat, serta memiliki keterampilan memberikan penjelasan atau informasi mengenai suatu hal. Namun hal tersebut dikatakan anak-anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Mundu yang terletak di Mundu Tulung, Klaten kurang berkembang dalam penerapan kurikulum yang ada, hal ini wajar karena sistem pembelajaran yang terjadi di TK Mundu masih monoton dan kurang efektif (Marlianingsih, 2019). Setelah melakukan wawancara dengan Ibu Sunarni S.Pd, yang menjabat sebagai kepala sekolah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Mundu yang terletak di Mundu Tulung, Klaten, penulis menemukan bahwa terdapat dua guru dan dua kelas di sekolah tersebut Di TK Mundu di Tulung, Kabupaten Klaten, terdapat permasalahan dalam pendekatan pembelajaran yang menunjukkan pola yang monoton, terutama melalui penggunaan properti utama seperti majalah dan alat peraga. Berdasarkan observasi penulis, semangat belajar siswa dianggap kurang berkembang, dan ini berkontribusi pada pandangan bahwa kemajuan pembelajaran mereka terhambat oleh metode pembelajaran yang telah diimplementasikan.

METODE PENELITIAN

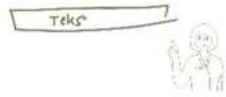



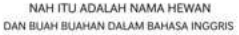
Bagian Penelitian ini memanfaatkan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai pendekatan utama dalam mengembangkan video pembelajaran. Alasan pemilihan metode ini adalah karena kesederhanaannya dan kemudahan implementasinya dalam perancangan video pembelajaran. Metode ADDIE memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan memungkinkan konsep-konsep yang kuat untuk dikembangkan dengan baik. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran yang lebih baik, dengan fokus pada analisis kebutuhan, desain yang tepat, pengembangan yang efisien, implementasi yang sukses, serta evaluasi yang menyeluruh untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Metode ADDIE memberikan kerangka kerja yang dapat diandalkan dalam menciptakan solusi pembelajaran yang efektif dan bermutu (Bakhri, 2019).

Model ADDIE terdiri dari lima komponen yang saling terkait dan diatur secara sistematis. Yang berarti bahwa setiap tahap, mulai dari yang pertama hingga yang kelima, dalam penerapannya harus dijalankan secara terstruktur dan tidak dapat diatasi secara acak. Kelima tahap ini dirancang dengan sederhana bila dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Karena sifatnya yang sederhana dan sistematis, model desain ini dapat diakses dan diterapkan dengan mudah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini, tindakan pertama yang diambil adalah pembuatan storyboard, yang merupakan rencana visual yang merinci urutan adegan dan konten yang akan dimasukkan ke dalam video animasi. Selanjutnya, dalam tahap perencanaan ini, pembuatan desain grafis dan elemen-elemen visual lainnya yang akan digunakan dalam video animasi dilakukan. Desain ini termasuk pembuatan karakter, latar belakang, ikon, transisi, dan elemen-elemen lain yang akan memperkaya pengalaman pembelajaran melalui video animasi.

Storyboard

Scene	Narasi	Keterangan	Gambar
1	Halo semuanya kali ini kita akan belajar mengenai nama hewan dan buah buahan dalam bahasa inggris	Menampilkan seorang guru dan teks	
2	Apakah kalian semua siap	Menampilkan dialog box untuk memulai video	
3	Berikut ini adalah nama nama hewan	Menampilkan gambar hewan dan bahasa inggris di bawahnya, dan scene tersebut akan berlanjut sampai 10 hewan	
4	Berikut ini adalah nama nama buah	Menampilkan gambar buah dan bahasa inggris di bawahnya, dan scene tersebut akan berlanjut sampai 10 buah	
5	Nah itu adalah nama hewan dan buah buahan dalam bahasa inggris	Menampilkan teks	
6	Terimakasih sudah menonton video ini	Menampilkan teks sebagai penutup	

Proses Pembuatan Asset

Pada tahap pembuatan asset ini menggunakan Adobe illustrator 2022, Tahap ini adalah proses sebelum dijadikan animasi di Adobe After Effect. Tahap ini berisi proses sebagai berikut.

1) Tampilan Karakter

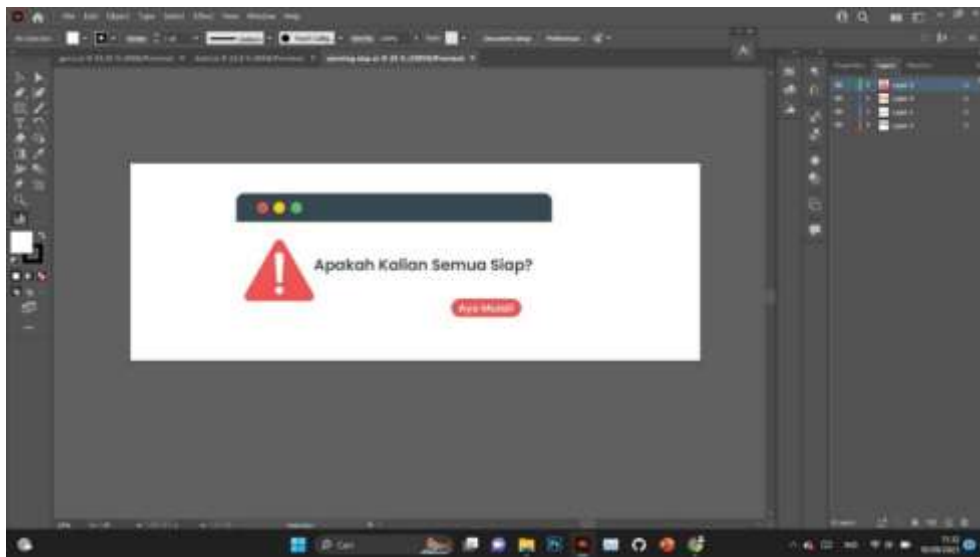
Tampilan karakter dalam video pembelajaran yang memilih seorang guru sebagai tokoh utama dipilih dengan pertimbangan yang matang. Hal ini disebabkan oleh relevansi video dengan dunia pendidikan, di mana guru sering menjadi figur sentral dalam proses pembelajaran. Keputusan untuk menghadirkan seorang ibu guru dalam video ini juga didasarkan pada fakta

bahwa di TK Pertiwi Mundu, tempat penelitian dilakukan, proses pembelajaran dipimpin oleh seorang guru perempuan yang bernama Ibu Marni, S.Pd. Dengan memilih karakter guru perempuan, penulis berharap bahwa siswa akan dapat lebih mudah mengidentifikasi diri mereka dengan situasi yang diperlihatkan dalam video, seolah-olah mereka sedang diajar oleh Ibu Marni sendiri. Pilihan ini bertujuan untuk menciptakan ikatan emosional yang lebih kuat antara pengguna video dengan konten pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan personal bagi mereka. yang ditampilkan pada gambar berikut.



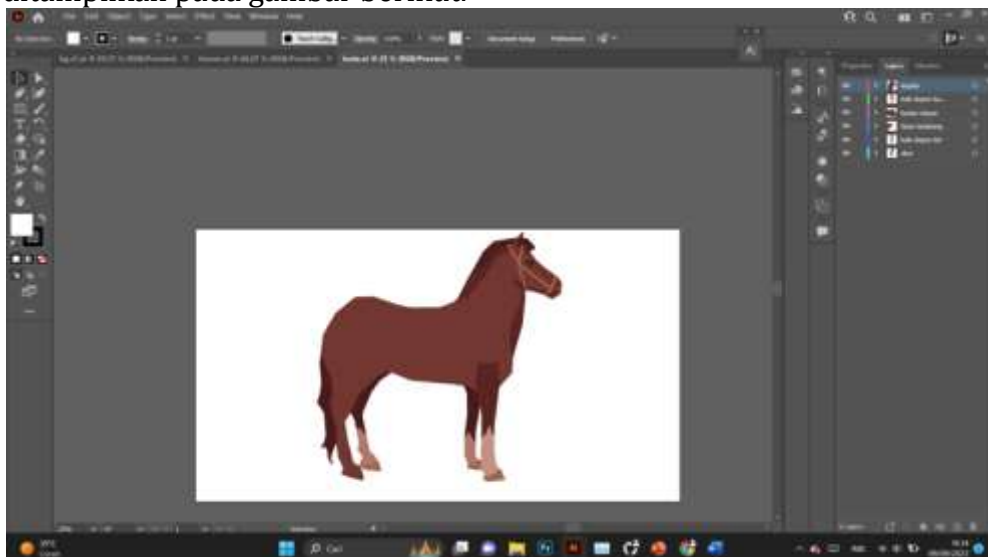
2. Tombol Dimulai

Tampilan tombol "Ayo Mulai" dalam video pembelajaran dirancang dengan tujuan utama, yaitu untuk membantu siswa mempersiapkan diri dengan baik saat akan memulai proses pembelajaran dengan video tersebut. Tombol ini bertindak sebagai pemicu untuk memulai pengalaman belajar, mengajak siswa untuk fokus dan terlibat dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan adanya tombol "Ayo Mulai," siswa diberi kesempatan untuk menyesuaikan diri dengan suasana pembelajaran, meresapi konteks awal dari video, dan mengaktifkan konsentrasi mereka. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, di mana siswa merasa siap dan terlibat sejak awal video, yang ditampilkan pada gambar berikut.



3. Tampilan Hewan

Pada tahap awal video pembelajaran, setelah pengguna mengklik tombol "Mulai," karakter hewan pertama yang muncul adalah seekor kuda. Karakter ini berfungsi sebagai pengantar awal dalam pembelajaran, menciptakan pengalaman yang menarik dan memikat bagi siswa. Setelah selesai dengan karakter kuda, video akan melanjutkan dengan memperkenalkan karakter hewan selanjutnya secara berurutan, seperti kelinci, babi, jerapah, domba, sapi, gajah, unta, serigala, harimau, tupai, rubah, dan berang-berang, yang ditampilkan pada gambar berikut.



4. Tampilan Buah

Tampilan buah-buahan dalam video pembelajaran ini dirancang untuk muncul secara berurutan, dimulai dari anggur, jeruk, cherry, semangka, pear, alpukat, nanas, dan pisang. Pengambilan urutan ini didasarkan pada kebiasaan sehari-hari anak-anak yang biasanya berinteraksi dengan buah-buahan ini dalam lingkungan mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk

membuat pembelajaran lebih relevan dan kontekstual, karena anak-anak dapat lebih mudah mengidentifikasi dan mengenali buah-buahan yang sudah dikenal sebelumnya. Selain itu, pemilihan buah-buahan ini juga sejalan dengan harapan penulis agar para siswa dapat memahami kosakata dalam bahasa Inggris yang terkait dengan objek-objek yang ada di sekitar mereka secara lebih mendalam. Dengan demikian, pendekatan ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman bahasa Inggris sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan konteks yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari, yang ditampilkan pada gambar berikut.



KESIMPULAN

Hasil dari perancangan video pembelajaran ini telah menjalani pengujian dengan skala kecil yang melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa sebagai responden. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil perancangan video pembelajaran tersebut apakah dapat membantu mempermudah kegiatan belajar mengajar di TK Pertiwi Mundu, Klaten. Dari hasil penilaian yang dilakukan, khususnya pada indikator nomor 2, ditemukan bahwa sebanyak 81,25% dari responden memberikan penilaian "Sangat Bagus," sementara 18,75% memberikan penilaian "Bagus." Hasil ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini mendapatkan dukungan sangat positif dari sebagian besar responden, dan evaluasi mereka menunjukkan keberhasilan video dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kesuksesan ini juga mengindikasikan bahwa video pembelajaran ini dapat dianggap sebagai terobosan dalam kegiatan belajar-mengajar, memungkinkan penggunaannya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan demikian, video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dan berdaya guna dalam mendukung pendidikan dan pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, P. and Muryanti, E. (2022) 'Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini', *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), pp. 216–221. Available at: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>.
- Arvinka, S. (2023) 'Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris Terhadap

- Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk It Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023', *jurnal pendidikan*, 87(1,2), pp. 149–200.
- Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M.S. (2020) 'Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android', *Jurnal Ikraith-Informatika*, 1(3), pp. 107–115.
- Bakhri, S. (2019) 'Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE', *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), p. 130. Available at: <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>.
- Hanindito, B. (2022) 'After Effects Adalah: Pengertian, Fungsi, dan Tools Unggulannya', (1). Available at: <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i1.3>.
- Annisa, P. and Muryanti, E. (2022) 'Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini', *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), pp. 216–221. Available at: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>.
- Arvinka, S. (2023) 'Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbahasa Inggris Terhadap Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk It Taruna Teladan Delanggu Klaten Tahun Ajaran 2022/2023', *jurnal pendidikan*, 87(1,2), pp. 149–200.
- Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M.S. (2020) 'Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android', *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 1(3), pp. 107–115.
- Bakhri, S. (2019) 'Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model Addie', *Intensif: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), p. 130. Available at: <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>.
- Hanindito, B. (2022) 'After Effects Adalah: Pengertian, Fungsi, dan Tools Unggulannya', (1). Available at: <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i1.3>.
- Hasmalena, H. et al. (2023) 'Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 637–646. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>.
- Indri, O. et al. (2019) 'Learning Application of English Subject for Children with Intellectual Disability', *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), pp. 329–340.
- Marlianingsih, N. (2019) 'Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud', *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), pp. 133–140.
- Maulana, R. and Ismi, R.Z. (2020) 'Rancangan Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Ke Indonesia Untuk Anak Usia Dini Berbasis Adobe Flash', *Jurnal Sains Komputer & Informatika*, 4(September), pp. 379–385.
- Purnamasari, N.L. (2019) 'Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), pp. 23–30.
- Saputra, A et al. (2022) 'Penggunaan Model ASSURE Dalam Pengembangan Video Animasi Pengajaran Bahasa Inggris 2D Berbasis Studi Islam untuk Siswa Raudhatul Athfal', *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), pp. 23–34.
- SARI PERMATA RESNI (2022) Efektifitas Metode Story Telling Melalui Film Animasi Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Taman

- Kanak- Kanak Harapan Bunda Nagari Sungai Aua Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, Braz Dent J.
- Turmudi, H. (2020) *No Title*. Edited by Ina Sholihah Widiati. Deepublish Yogyakarta.
- Wayan Merta Yoga, I., Gede Juliana Eka Putra, I. and Ita Paramitha (2019) 'Perancangan Pemetaan Destinasi Wisata Kabupaten Karangasem Berbasis Sistem Informasi Geografis', *e-ISSN*, 8, pp. 131–140.
- Hasmalena, H. *et al.* (2023) 'Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 637–646. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>.
- Indri, O. *et al.* (2019) 'Learning Application of English Subject for Children with Intellectual Disability', *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), pp. 329–340.
- Marlianingsih, N. (2019) 'Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud', *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), pp. 133–140.
- Maulana, R. and Ismi, R.Z. (2020) 'Rancangan Animasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris Ke Indonesia Untuk Anak Usia Dini Berbasis Adobe Flash', *Jurnal Sains Komputer & Informatika*, 4(September), pp. 379–385.
- Purnamasari, N.L. (2019) 'Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), pp. 23–30.
- Saputra, A *et al.* (2022) 'Penggunaan Model ASSURE Dalam Pengembangan Video Animasi Pengajaran Bahasa Inggris 2D Berbasis Studi Islam untuk Siswa Raudhatul Athfal', *Jurnal Ilmiah Potensia*, 7(1), pp. 23–34.
- SARI PERMATA RESNI (2022) *Efektifitas Metode Story Telling Melalui Film Animasi Untuk Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak- Kanak Harapan Bunda Nagari Sungai Aua Kecamatan Sungai Aur Kabupaten Pasaman Barat, Braz Dent J.*
- Turmudi, H. (2020) *No Title*. Edited by Ina Sholihah Widiati. Deepublish Yogyakarta.
- Wayan Merta Yoga, I., Gede Juliana Eka Putra, I. and Ita Paramitha (2019) 'Perancangan Pemetaan Destinasi Wisata Kabupaten Karangasem Berbasis Sistem Informasi Geografis', *e-ISSN*, 8, pp. 131–140.