



## Perancangan Video Pembelajaran Animasi 2D Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Hewan dan Buah

Wisnu Aji<sup>1\*</sup>, Lilik Sugiarto<sup>2</sup>, Hadis Turmudi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Informatika, STMIK Amikom Surakarta, Indonesia

<sup>2,3</sup>STMIK Amikom Surakarta, Indonesia

Alamat: Jl. Veteran, Dusun 1, Singopuran, Kartasura, Sukoharjo, Jawa Tengah

Korespondensi penulis: [wisnu.aji@mhs.amikomsolo.ac.id](mailto:wisnu.aji@mhs.amikomsolo.ac.id)\*

**Abstract.** Learning videos are a medium or tool used in the educational process to convey information, concepts or learning materials to students using visual and audio elements. The purpose of this design is to create a teaching and learning activity that is fun and effective. Making this learning media uses Adobe Illustrator software as an asset maker, and Adobe After Effects to create the animation. This learning video design uses the ADDIE method. Then to collect data using a questionnaire with 6 question indicators, from the 6 question indicators the score was 90.9%, it can be concluded that this learning video can be said to be successful and capable of being an alternative in teaching and learning activities at Pertiwi Mundu Kindergarten, Klaten, Central Java. This learning video contains 10 names of fruit, 10 names of animals taken from the surrounding environment, this design aims to enable children to fish and know English in everyday life.

**Keywords:** Learning Video, ADDIE, Vocabulary.

**Abstrak.** Video pembelajaran adalah sebuah media atau alat yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan elemen visual dan audio. Maksud dari perancangan ini adalah membuat sebuah kegiatan belajar mengajar menyenangkan dan juga efektif. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan software Adobe Illustrator sebagai pembuat asset, dan Adobe After Effects untuk membuat animasinya. Perancangan Video Pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE. Kemudian untuk pengumpulan data menggunakan kuisioner dengan 6 indikator pertanyaan, dari 6 indikator pertanyaan tersebut mendapatkan skor 90,9 %, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini dapat dikatakan berhasil dan mampu menjadi alternatif dalam kegiatan belajar mengajar di TK Pertiwi Mundu, Klaten, Jawa Tengah. Video Pembelajaran ini berisi 10 nama buah, 10 nama hewan yang diambil dalam lingkungan sekitar, perancangan ini bertujuan agar anak bisa memancing dan mengetahui bahasa inggris dalam kehidupan sehari hari.

**Kata kunci:** Video Pembelajaran, ADDIE, Kosa Kata.

### 1. LATAR BELAKANG

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 kosakata sederhana dan konsep yang mudah dimengerti (Suyadi, 2013). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 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.

## 2. KAJIAN TEORITIS

Adapun video animasi ini dibuat dengan mempertimbangkan temuan-temuan dari beberapa jurnal penelitian yang telah penulis pelajari sebelumnya. Penelitian yang pertama berjudul “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 ini disusun oleh (Arvinka, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mendorong terciptanya proses belajar sebagai bentuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, Dikarenakan anak usia dini memiliki daya konsentrasi pendek dan lebih cepat bosan sehingga memerlukan media pembelajaran yang menarik. Video animasi ini menggunakan format 2 Dimensi yang mencakup materi dan mengenalkan Bahasa Inggris. Perancangan video ini menggunakan metode ADDIE.

Penelitian yang kedua berjudul “Pengenalan kosa kata bahasa inggris melalui media audio visual pada paud”. Jurnal ini di susun oleh (Marlianingsih, 2019). Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan kosakata Bahasa Inggris melalui penggunaan media audio visual kepada anak-anak berusia 4-6 tahun di lingkungan perumahan Graha Pandak, Kabupaten Bogor. Temuan dari upaya pengenalan ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam bentuk animasi dapat merangsang minat belajar secara signifikan dan juga meningkatkan pemahaman terhadap kosakata Bahasa Inggris di kalangan anak-anak dalam wilayah tersebut. Penelitian yang saya akan lakukan juga akan menghasilkan video animasi, namun fokusnya akan ditujukan kepada anak-anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Mundu.

Penelitian yang ketiga berjudul “Penggunaan model assure dalam Pengembangan video animasi pengajaran Bahasa Inggris 2D berbasis studi islam untuk siswa raudhatul athfal, jurnal ini di susun oleh (Saputra et al., 2022). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk pendidikan berupa video animasi 2D dengan durasi lima menit. Video ini akan berfungsi sebagai solusi tambahan untuk materi pembelajaran bahasa Inggris di Raudhatul Athfal di kota Bengkulu. Pendekatan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE, yang melibatkan tahap analisis proses pembelajaran, penetapan standar dan tujuan, seleksi strategi, teknologi, media, dan materi ajar, serta partisipasi siswa. Di sisi konten edukatif, produk ini juga mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam materi yang diajarkan.

Penelitian yang keempat berjudul “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”, jurnal ini di susun oleh (SARI PERMATA RESNI, 2022). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi apakah penggunaan cerita melalui animasi film efektif atau tidak dalam memperkenalkan Bahasa Inggris kepada anak-anak di TK Harapan Bunda.

Penelitian yang kelima berjudul “Efektifitas video animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa inggris anak usia dini”. Jurnal ini di susun oleh(Annisa and Muryanti, 2022). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menilai efektivitas video animasi dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak-anak di Taman Kanak-Kanak Hangtauh Padang. Penelitian ini mengambil pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode Eksperimen Semu (Quasi Eksperiment), dengan fokus untuk mengukur tingkat efektivitas Video Animasi dalam memperkenalkan kosakata bahasa Inggris kepada anak usia dini. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan Video Animasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini, dengan peningkatan kemampuan sebesar 85% dibandingkan dengan sebelumnya.

### 3. 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.

#### 4. HASIL 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.

##### a. 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	

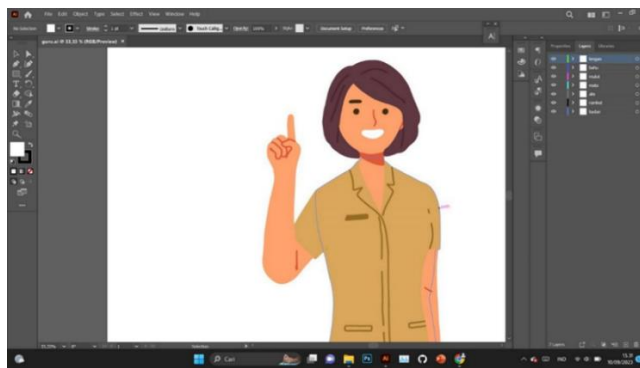
##### b. Proses Pembuatan Asset

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

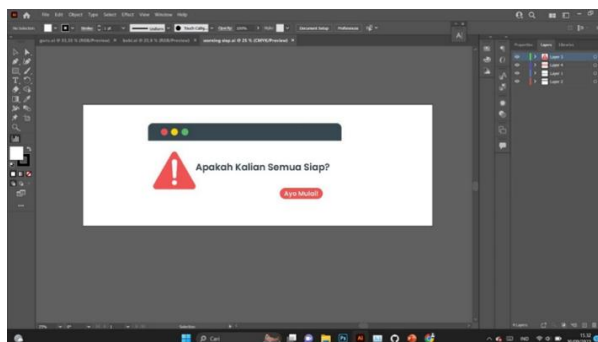
Tampilan karakter dalam video pembelajaran yang memilih seorang guru sebagai tokoh utama dipilih dengan pertimbangan yang matang. Hal ini disebabkan oleh relevansi video dengan dunia pendidikan, di mana guru sering menjadi figur sentral dalam proses pembelajaran. Keputusan untuk menghadirkan seorang 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 1. berikut.



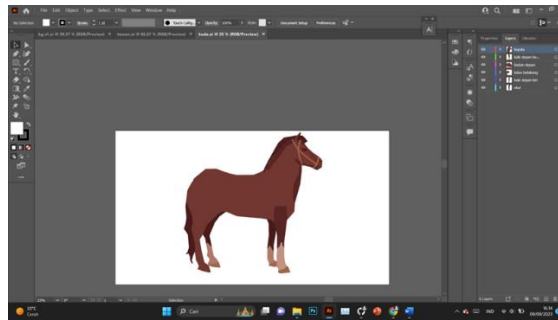
## 2) Tombol Dimulai

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 2. 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 3. 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 4. berikut.



## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dalam perancangan video pembelajaran ini, digunakan perangkat lunak Adobe Illustrator sebagai alat untuk mendesain berbagai aset yang diperlukan, seperti karakter, gambar, dan elemen visual lainnya. Selain itu, Adobe After Effects digunakan sebagai platform untuk menganimasikan video tersebut, menciptakan efek visual yang dinamis. Metode penelitian menggunakan ADDIE, yang memungkinkan proses perancangan, pengembangan dan evaluasi video pembelajaran ini berjalan secara sistematis dan terstruktur. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi pustaka, kuesioner.

Dari hasil penilaian yang dilakukan, 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 membantu mempermudah siswa dalam belajar kosakata bahasa Inggris hewan dan buah, dan menjadi alat alternatif pembelajaran yang berdaya guna dalam mendukung pendidikan dan pengajaran.

### DAFTAR REFERENSI

- Annisa, P., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas video animasi terhadap pengenalan kosakata bahasa Inggris anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 216–221. <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), 149–200. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aziz, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dasar berbasis Android. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 1(3), 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), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>
- Hanindito, B. (2022). After effects adalah: Pengertian, fungsi, dan tools unggulannya. *Jurnal Judikatif*, 1, Article 3. <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), 637–646. <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), 329–340.
- Marlianingsih, N. (2019). Pengenalan kosa kata bahasa Inggris melalui media audio visual (animasi) pada PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 133–140.
- Maulana, R., & 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), 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), 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), 23–34.
- Sari Permata Resni. (2022). Efektivitas 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* (Eds. I. S. Widiati). Deepublish Yogyakarta.
- Wayan Merta Yoga, I., Gede Juliana Eka Putra, I., & Ita Paramitha. (2019). Perancangan pemetaan destinasi wisata Kabupaten Karangasem berbasis sistem informasi geografis. *e-ISSN*, 8, 131–140.