

Animasi 2D Pembelajaran Bahasa Bali (Studi Kasus TK Negeri Desa Banjarangkan)

Galang Prabasanti Januarta¹⁾, Ketut Gus Oka Ciptahadi²⁾, Ni Wayan Setiasih³⁾

Sistem Informasi^{1)2) 3)}

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: 210030530@stikom-bali.ac.id, okaciptahadi@stikom-bali.ac.id, setiasih@stikom-bali.ac.id

Abstrak

TK Negeri Desa Banjarangkan merupakan salah satu TK Negeri yang berlokasi di Jalan Kelapa Gading No. 12, Desa Banjarangkan, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung, Bali. Dalam proses pembelajaran Bahasa Bali di TK Negeri Desa Banjarangkan masih menggunakan video dari Youtube dan penjelasan dari guru maupun penyuluh Bahasa Bali yang ditugaskan oleh dinas Desa Banjarangkan. Hal ini menyulitkan pihak sekolah dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan tema pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Oleh sebab itu, dengan adanya Animasi 2D Pembelajaran Bahasa Bali dapat memberikan kemudahan kepada pihak sekolah dalam menyiapkan materi pembelajaran Bahasa Bali yang sesuai dengan tema pada Kurikulum Merdeka. Pembuatan Animasi 2D Pembelajaran Bahasa Bali ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Tahap *Evaluate* melalui 2 tahap pengujian yaitu *Alpha Testing* yang melibatkan ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan *Beta Testing* yang melibatkan guru pengajar untuk menilaikan penggunaan animasi. Pada *Alpha Testing*, hasil pengujian ahli materi mendapatkan persentase 96% kategori "Sangat Layak", ahli Bahasa mendapatkan persentase 90% kategori "Sangat Layak" dan hasil pengujian ahli media mendapatkan persentase 89% kategori "Sangat Layak". Kemudian pada *Beta Testing* menggunakan *System Usability Scale (SUS)* memperoleh nilai rata-rata responden adalah 78,33 dengan kategori "Good".

Kata kunci: TK Negeri Desa Banjarangkan, Pembelajaran Bahasa Bali, Animasi 2D, ADDIE.

1. Pendahuluan

TK Negeri Desa Banjarangkan merupakan salah satu TK Negeri yang berada di Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung. Terkait dengan pembelajaran Bahasa Bali di TK Negeri Desa Banjarangkan, diperoleh informasi bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu kurangnya media pembelajaran Bahasa Bali. Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Bali ini akan mendatangkan penyuluh yang sudah di tugaskan dari Dinas Desa Banjarangkan. Sebelumnya, materi yang disampaikan adalah materi dasar saja yang sudah disepakati oleh penyuluh dan pihak sekolah. Namun, dari pihak sekolah ingin memberikan materi pembelajaran Bahasa Bali yang sesuai dengan tema pembelajaran dari Kurikulum Merdeka.

Proses pembelajarannya yaitu dengan materi pembelajaran Bahasa Bali menggunakan materi berupa video *Youtube* yang kemudian ditampilkan melalui proyektor di aula sekolah. Setelah penayangan video *Youtube* ini, guru dan penyuluh akan menjelaskan materi di depan aula untuk menjelaskan kembali materi tersebut kepada siswa. Hal ini menyulitkan pihak sekolah dan penyuluh karena tidak semua video Bahasa Bali yang tersedia di *Youtube* sesuai dengan tema pembelajaran yang dijadwalkan Kurikulum Merdeka. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pihak sekolah kesulitan mencari video pembelajaran Bahasa Bali yang sesuai dengan tema maupun sub topik dari kurikulum.

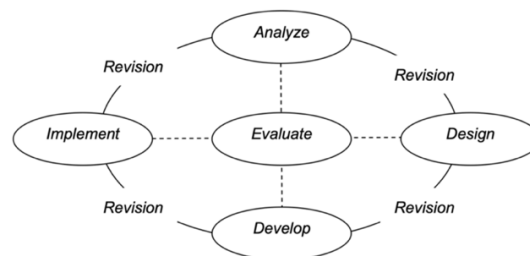
Adapun beberapa penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai acuan dalam penelitian ini yaitu, penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Mengenal Sampah untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini" yang menghasilkan video animasi 2D sebagai media pembelajaran mengenal sampah di *School PAUD Permata Uhamka* [1]. Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi untuk Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" yang menghasilkan animasi 2D sebagai media pembelajaran menulis puisi siswa kelas 6 sekolah dasar dan menyatakan bahwa video animasi sangat praktis untuk diterapkan oleh guru sebagai

media pembelajaran karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran [2]. Penelitian yang berjudul “Video Animasi 2D Pengenalan Bangun Datar pada Pembelajaran Matematika” yang menghasilkan video animasi 2 dimensi sebagai media pembelajaran bangun datar pada pembelajaran matematika SD Negeri 004 Bangsal Aceh [3]. Penelitian yang berjudul “Video Animasi Berbasis Lingkungan sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Anak Taman Kanak Kanak” yang menghasilkan video animasi 2 dimensi berbasis lingkungan untuk siswa TK B Immanuel Kids Medan [4] Penelitian yang berjudul “Animasi 3 Dimensi Pembelajaran Satwa Langka Jalak Bali dengan Pengembangan Addie Model” yang menghasilkan film animasi 3 dimensi mengenai satwa langka Burung Jalak Bali [5].

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya serta merujuk pada referensi dari penelitian terdahulu, maka dalam penelitian ini penulis akan membuat Animasi 2D sebagai media pembelajaran Bahasa Bali Tema Alam Semesta Sub Topik Benda Langit (Studi Kasus TK Negeri Desa Banjarangkan). Animasi ini dikerjakan menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Capcut* dengan model pengembangan ADDIE. Dengan adanya animasi 2D pembelajaran Bahasa Bali ini, pembelajaran Bahasa Bali di TK Negeri Desa Banjarangkan dapat sesuai dengan tema dan sub topik yang sudah ditentukan dari Kurikulum Merdeka.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE. Penelitian ini menggunakan Metode ADDIE karena tempat penelitian mendukung untuk pengimplementasian Metode ADDIE. Metode ini memiliki 5 tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate* [6]. Adapun tahapan-tahapan dari metode ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Metode ADDIE

2.1 Tahap *Analyze*

Tahap *Analyze* adalah tahapan untuk mengobservasi dan menganalisis permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang sedang dialami agar dapat menyelesaikan permasalahan dengan solusi yang tepat. Tahap analisis ini dilakukan dengan observasi, wawancara hingga studi literatur.

2.2 Tahap *Design*

Tahap *Design* adalah tahapan perancangan produk. Pada tahap ini akan membuat rancangan produk (*blueprint*) yang akan menghasilkan *storyboard* dari animasi yang akan dibuat. Peneliti menentukan elemen media dengan mengumpulkan bahan pendukung seperti gambar, animasi hingga suara. Pengumpulan bahan pendukung ini dilakukan dengan mencari di beberapa situs pada internet maupun dengan membuatnya sendiri.

2.3 Tahap *Develop*

Tahap *Develop* adalah tahap pengembangan atau pembuatan dari produk. Pada tahap ini juga akan ada validasi ahli untuk memastikan produk layak untuk diterapkan. Animasi disusun sesuai dengan *storyboard* atau rancangan yang sudah dibuat pada tahap *design*. Elemen-elemen bahan animasi dirangkai menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga menghasilkan animasi yang sesuai rancangan.

2.4 Tahap *Implement*

Tahap *Implement* adalah tahapan untuk mengimplementasikan animasi pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan dan rancangan. Pada tahap ini, animasi pembelajaran yang sudah selesai dikerjakan akan diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Bali pada Hari Kamis di TK Negeri Desa Banjarangkan.

2.5 Tahap *Evaluate*

Tahap *Evaluate* adalah tahapan terakhir yaitu dengan melakukan evaluasi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Dalam tahap *evaluate* ini, akan melibatkan ahli materi,

ahli media, ahli bahasa dan juga melakukan penilaian yang melibatkan guru pengajar untuk menilai kepraktisan dari animasi ini.

3. Hasil dan Pembahasan

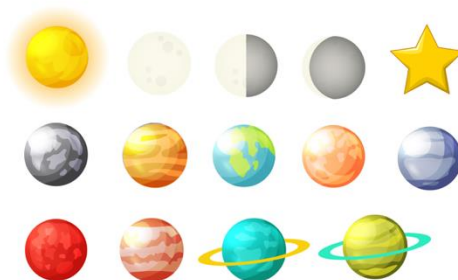
3.1 *Analyze*

Tahap *analyze* dilakukan dengan observasi, wawancara dan studi literatur untuk menganalisis permasalahan yang dialami dan mencari solusi yang tepat. Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara secara langsung bersama Kepala Sekolah TK Negeri Desa Banjarangkan yaitu Ibu Ni Made Dwi Diyani, S.Pd.AUD, bersama 4 rekan guru lainnya yaitu Ibu Ni Wayan Sumini, S.Pd.AUD, Ibu Ni Nyoman Suparti, S.Pd.AUD, Ibu I Gusti Ayu Damayanti, SP.Pd.AUD dan Ibu Ni Wayan Arini, S.Pd. Wawancara dilakukan pada 26 Juli 2024 di TK Negeri Desa Banjarangkan. Selain itu penulis juga melakukan wawancara bersama penyuluh Bahasa Bali Desa Banjarangkan yaitu Ibu Ni Made Artaningsih, S.Pd.B di Kantor Desa Banjarangkan pada 13 Agustus 2024. Dari hasil wawancara tersebut, permasalahan yang sedang dihadapi adalah tidak adanya materi pembelajaran Bahasa Bali yang sesuai dengan tema yang ditentukan pada Kurikulum Merdeka. Sehingga hingga saat ini, pelaksanaan pembelajaran menggunakan video yang tersedia di *Youtube* saja. Oleh karena itu, pihak TK Negeri Desa Banjarangkan membutuhkan solusi berupa video animasi pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran sesuai dengan pemetaan pada Kurikulum Merdeka. Salah satu pemetaan tema dari Kurikulum Merdeka yaitu Tema Alam Semesta dengan sub topik pembahasan yaitu Benda Langit.

3.2 *Design*

1. Desain Karakter Benda Langit

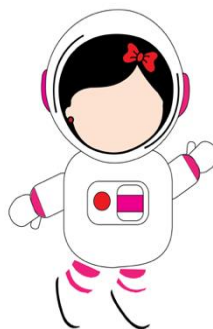
Berikut adalah pembuatan desain karakter Benda Langit yang terdiri dari Matahari, Bulan, Bintang, Planet Merkurius, Planet Venus, Planet Bumi, Planet Mars, Planet Jupiter, Planet Saturnus, Planet Uranus dan Planet Neptunus.



Gambar 2. Karakter Benda Langit

2. Desain Karakter Lintang

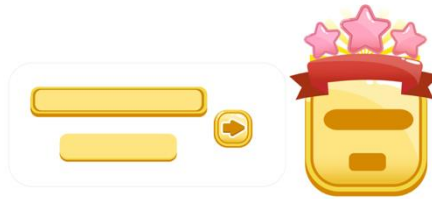
Berikut adalah pembuatan desain karakter Lintang sebagai maskot dari Animasi 2D ini. Nama Lintang diambil dari Bahasa Bali yang berarti bintang. Istilah ini juga digunakan dalam bahasa Indonesia untuk merujuk pada bintang di langit. Dimana hal ini berkaitan dengan materi dan Bahasa yang digunakan dalam animasi ini.



Gambar 3. Karakter Lintang

3. Desain Quiz Game

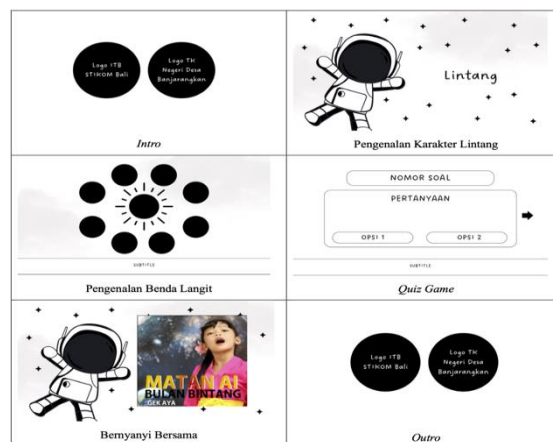
Berikut adalah pembuatan desain *quiz game*.



Gambar 4. Quiz Game

4. Storyboard

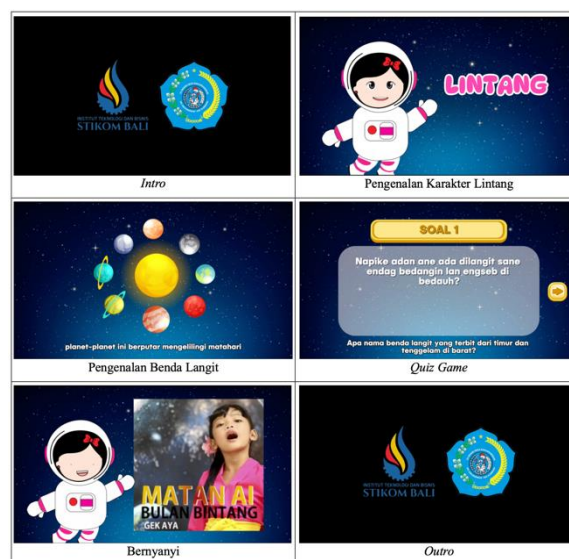
Berikut merupakan *storyboard* secara umum dari animasi yang akan dibuat. Dalam hal ini dibagi menjadi bagian *Intro*, Pengenalan Karakter Lintang, Pengenalan Benda Langit, Format *Quiz Game*, Bernyanyi dan *Outro*.



Gambar 5. Storyboard

3.3 Develop

Berikut merupakan tampilan hasil *develop* secara umum dari animasi yang dibuat. Dalam hal ini dibagi menjadi bagian *Intro*, Pengenalan Karakter Lintang, Pengenalan Benda Langit, *Quiz Game*, Bernyanyi dan *Outro*. Total durasi dari animasi ini yaitu 11:21 menit.



Gambar 6. Develop

3.4 Implement

Pada tahap ini, animasi pembelajaran yang sudah selesai dikerjakan akan diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Bali pada Hari Kamis di TK Negeri Desa Banjarangkan. Animasi ini juga bisa diakses pada [link Google Drive](#) berikut [Animasi 2D Pembelajaran Bahasa Bali TK Negeri Desa Banjarangkan](#) dan pada [link Youtube](#) berikut [Animasi 2D Pembelajaran Bahasa Bali "Benda Langit"](#).

3.5 Evaluate

Tahap *Evaluate* pada animasi ini terbagi menjadi 2 yaitu *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. *Alpha Testing* adalah pengujian untuk memastikan produk sudah dihasilkan dengan lengkap dan memenuhi kebutuhan pemakai. Pengujian ini melibatkan orang yang ahli dibidangnya, yaitu terdiri dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Hal ini bertujuan untuk melihat tingkat kevalidan video animasi ini [7]. Dalam menganalisis data hasil penilaian para ahli, diolah dengan menerapkan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100 \tag{1}$$

Adapun P merupakan Persentase, nilai $\sum x$ merupakan jumlah nilai jawaban responden, $\sum x1$ merupakan jumlah skor dan 100 merupakan konstanta. Kemudian, hasil penghitungan dari rumus diatas, akan dikategorikan berdasarkan kriteria 0% – 39% (Tidak layak), 40% – 55% (Kurang layak), 56% – 65% (Cukup), 66% – 79% (Layak) dan 80% – 100% (Sangat layak).

Sedangkan *Beta Testing* adalah melakukan pengujian pihak ketiga atau eksternal diluar dari pengembang [8]. *Beta Testing* dilakukan dengan penyebaran kuesioner yang akan dihitung untuk dapat diambil kesimpulan terhadap penilaian produk yang dibangun [9]. Pengujian ini menggunakan kuisisioner yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden [10]. Salah satu skala yang digunakan dalam kuisisioner yaitu Skala Likert. Pada kuisisioner Skala Likert, terdapat jenjang pada item skala seperti Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) yang masing- masing memiliki nilai atau presentase [11].

Pada *Alpha Testing* oleh ahli materi ini adalah Ibu Kepala Sekolah TK Negeri Desa Banjarangkan. Hasil pengujian ahli materi ini mendapatkan skor 48 dengan persentase 96% sehingga bisa dikategorikan sebagai “Sangat Layak”. Kemudian *Alpha Testing* oleh ahli bahasa ini adalah Penyuluh Bahasa Bali yang ditugaskan dinas desa untuk memberikan penyuluhan ke TK Negeri Desa Banjarangkan. Hasil pengujian ahli bahasa ini mendapatkan skor 45 dengan persentase 90% sehingga bisa dikategorikan sebagai “Sangat Layak”. Kemudian *Alpha Testing* oleh ahli media ini adalah seorang dosen dan seorang *animator*. Hasil pengujian ahli media ini mendapatkan persentase 89% sehingga bisa dikategorikan sebagai “Sangat Layak”.

Kemudian pada *Beta Testing* melibatkan 6 guru pengajar di TK Negeri Desa Banjarangkan. Pada *Beta Testing* ini, akan diberikan kuisisioner yang hasilnya akan diolah dengan pedoman skor pada tabel berikut.

Tabel 1. Pedoman Skor System Usability Scale (SUS)

SUS Score	Grade	Adjective Rating
>80,3	A	Excellent
68-80,3	B	Good
68	C	Okay
51-68	D	Poor
<51	E	Awful

Hasil *Beta Testing* ini memperoleh nilai rata-rata responden adalah 78,33 dengan kategori “Good”.

4. Kesimpulan

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah Animasi 2D Pembelajaran Bahasa Bali (Studi Kasus TK Negeri Desa Banjarangkan) yang dapat memudahkan pihak sekolah dalam menyediakan media pembelajaran Bahasa Bali yang sesuai dengan tema dan sub topik pada Kurikulum Merdeka. Dalam animasi ini terdapat bagian pemaparan materi, *quiz game* dan bernyanyi bersama. Animasi 2D ini sudah melalui pengujian *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. Pada *Alpha Testing*, hasil pengujian ahli materi mendapatkan persentase 96% kategori “Sangat Layak”, ahli Bahasa mendapatkan persentase 90% kategori

“Sangat Layak” dan hasil pengujian ahli media mendapatkan persentase 89% kategori “Sangat Layak”. Kemudian pada *Beta Testing* memperoleh nilai rata-rata responden adalah 78,33 dengan kategori “Good”.

Daftar Pustaka

- [1] K. Masykuroh And U. Muhammadiyah Profdrhanka, “Seling Jurnal Program Studi Pgra Pengembangan Media Video Animasi Mengenal Sampah Untuk Membangun Karakter Peduli Lingkungan Anak Usia Dini”.
 - [2] L. Mufarrohah And A. S. Rukmi, “Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Untuk Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.”
 - [3] J. Ilmiah And K. Grafis, “Video Animasi 2d Pengenalan Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika,” Vol. 14, No. 2, Pp. 189–195, 2021, [Online]. Available: [Http://Journal.Stekom.Ac.Id/Index.Php/Pixel□Page189](http://Journal.Stekom.Ac.Id/Index.Php/Pixel□Page189)
 - [4] F. V. Sianturi, N. Nasriah, And A. Yus, “Video Animasi Berbasis Lingkungan Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Anak Taman Kanak-Kanak,” *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 5, Pp. 8600–8613, Jul. 2022, Doi: 10.31004/Basicedu.V6i5.3829.
 - [5] R. Lana Rahardian, K. Hari Santhi Dewi, I. Gede Arta, P. Studi Sistem Komputer, S. Informasi, And I. Teknologi Dan Bisnis Stikom Bali, “Animasi 3 Dimensi Pembelajaran Satwa Langka Jalak Bali Dengan Pengembangan Addie Model,” Vol. 04, 2022, [Online]. Available: [Https://Soundcloud.Com/Teresa-1563/The-Addie-Model%20](https://Soundcloud.Com/Teresa-1563/The-Addie-Model%20)
 - [6] F. Hidayat Smp Negeri *Et Al.*, “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning.”
 - [7] I. Anggraini And S. Sasmita, “Animasi Pembelajaran Adab Dan Akhlak Sehari-Hari Untuk Pendidikan Anak Usia Dini,” *Building Of Informatics, Technology And Science (Bits)*, Vol. 4, No. 1, Pp. 7–11, Jun. 2022, Doi: 10.47065/Bits.V4i1.1194.
 - [8] J. Einstein, U. Citra, B. Vera, R. Bulu, B. Roswita, And L. Nahak, “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially,” *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 02, 2022.
 - [9] S. Masripah And L. Ramayanti, “Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru,” *Jurnal Swabumi*, Vol. 8, No. 1, P. 2020, 2020.
 - [10] D. Risdalina, I. S. Rosmalinda, And Z. J. M. Pamela, “Primary School Teacher Education Students’ Response To The Use Of Zoom,” 2024.
 - [11] A. H. Suasapha, “Skala Likert Untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan Untuk Menyusunnya Dengan Baik,” *Jurnal Kepariwisata*, Vol. 19, No. 1, Pp. 26–37, Mar. 2020, Doi: 10.52352/Jpar.V19i1.407.
-