

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN MATERI DASAR BAHASA C SHARP MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI

Izul Ahmad Mubaroq<sup>1)</sup>, Sulidar Fitri<sup>2)</sup>, Taofik Muhammad<sup>3)</sup>

<sup>1),2),3)</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya  
email : [izulahmad821@gmail.com](mailto:izulahmad821@gmail.com)<sup>1)</sup>, [sfitri@umtas.ac.id](mailto:sfitri@umtas.ac.id)<sup>2)</sup>, [taofiq.muhammad@umtas.ac.id](mailto:taofiq.muhammad@umtas.ac.id)<sup>3)</sup>

### Abstraksi

*Instrumen penilaian Media pembelajaran sebagai perantara dalam proses pembelajaran, sementara itu permasalahan Pada penelitian ini media pembelajaran masih terbatas dalam proses keberlangsungan pembelajaran kelas X RPLG mata pelajaran pemrograman, sehingga muncul perasaan jenuh dan kesulitan Ketika memahami materi pemrograman. Dengan adanya media yang menggunakan video animasi dapat dijadikan Solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pada penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran pemrograman yang memanfaatkan video animasi, menguji kevalidan pengembangan media pembelajaran video animasi dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran pemrograman materi dasar Bahasa C sharp menggunakan video animasi. Metode yang digunakan Penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap definisi, desain, pengembangan, dan distribusi. Dari tujuan penelitian ini didapatkan melalui tahap penilaian validasi ahli materi dengan perolehan 53 termasuk kepada kriteria sangat layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh 41 termasuk kepada kriteria Layak. Penilaian respon peserta didik memperoleh 86,5.*

**Kata Kunci :** Pengembangan Media Pembelajaran Pemrograman, Video Animasi, 4D.

### Abstract

*Assessment Assessment instruments Learning media as intermediaries in the learning process, while the problem in this study is that learning media is still limited in the process of learning class X RPLG programming subjects, so that feelings of boredom and difficulty arise when understanding programming material. With the existence of media that uses animated videos can be used as a solution in overcoming these problems. In this study, programming learning media will be developed that utilize animated videos, test the validity of the development of animated video learning media and describe student responses to programming learning media basic basic material C sharp using animated videos. Research and development (R&D) uses a 4D development model that includes the definition, design, development, and distribution stages. From the purpose of this study, it was obtained through the assessment stage of material expert validation with the acquisition of 53 including the very feasible criteria, while the validation of media experts obtained 41 including the Eligibility criteria. The assessment of learners' responses obtained 86.5.*

**Keywords:** Development of Programming Learning Media, Animation Video, 4D.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang terencana yang dialami manusia untuk mempelajari sesuatu yang di sekelilingnya, dengan Pendidikan seseorang dapat menambah keterampilan dengan potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan dapat memberikan peranan yang sangat baik dalam kehidupan seseorang, maka dari itu untuk menunjang Pendidikan yang baik, diperlukannya suatu pola pembelajaran yang baik. Pola pembelajaran berkaitan dengan segala aspek pemberian dari tenaga pendidik kepada peserta didik, mulai dari metode mengajar, cara mengajar dan bahan mengajar dalam proses pembelajaran. Sudjana dan Rivai (dalam Ramadhani & Rahayu, 2022) Secara singkat ia berpendapat bahwa kenapa media dalam pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Karena dengan media akan lebih menarik dan dapat memberikan perhatian untuk meningkatkan motivasi belajar, makna bahan ajar yang disampaikan menjadi jelas serta dapat memudahkan peserta didik memahami dan membantu menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Sementara itu, tenaga pendidik dalam pembelajaran masih kurang terhadap penggunaan media, dan hal tersebut memengaruhi kepada peserta didik sehingga kurang tertarik terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Dilihat dari kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan PLP II yang dilaksanakan di sekolah SMK As Saabiq Singaparna dalam kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan metode ceramah dan menggunakan media

sederhana dalam keberlangsungan proses pembelajaran dan yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan format ceramah dan mata pelajaran pemrograman dasar jarang menggunakan media visual. Sehingga terdapat kebosanan dan kurang ketertarikan untuk memahami materi tersebut. Media yang digunakan harus sesuai agar konten yang disajikan dapat diterima dengan baik. Menurut pendapat [1] [2] dalam memahami materi pemrograman peserta didik masih kesulitan untuk memahami materi karena disebabkan kurangnya media pembelajaran.

Pada pelaksanaan PLP II penulis mewawancarai secara tidak terstruktur di kelas X RPLG SMK As Saabiq Singaparna terhadap keberlangsungan pembelajaran, dan peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan selama proses belajar mengajar dan kesulitan memahami materi pemrograman. Salah satu penyebab permasalahan tersebut adalah media pembelajaran yang digunakan dalam pemrograman dasar, sudah banyak media pembelajaran dan bahan ajar seperti papan tulis serta media lainnya dan hampir tidak ada media pembelajaran yang memanfaatkan media powerpoint dan media berbentuk visual dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, peserta didik mengharapkan metode dan media baru untuk digunakan ketika pembelajaran.

Media pembelajaran video animasi ini memungkinkan dapat memberikan respon yang baik terhadap peserta didik karena dengan media video animasi peserta didik menjadi lebih tertarik dalam memahami materi, hal ini selaras dengan pendapat yang dikemukakan di atas bahwa dengan kurangnya media pembelajaran peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami materi, oleh karena itu media pembelajaran harus dikembangkan dengan sedemikian rupa agar supaya memiliki respon yang baik terhadap peserta didik khususnya dalam menggunakan media visual video animasi. Media pembelajaran video animasi ini dapat dijadikan sebagai alternatif untuk pembelajaran pada mata Pelajaran pemrograman sebagai penguatan pemahaman materi, Adapun video animasi ini perlu adanya pengembangan yang lebih menarik dalam tampilan animasi agar supaya video animasi semakin menarik.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Metode yang diterapkan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). R&D Menurut [3] adalah proses melakukan penelitian untuk menghasilkan suatu produk pada bidang keahlian tertentu. Untuk membuat desain produk, penelitian meliputi tinjauan literatur dan bentuk penyelidikan lainnya. Setelah itu dilakukan tahap pengembangan untuk melihat efektivitas dan validitas yang kemudian dikembangkan untuk melihat kelayakan produk.

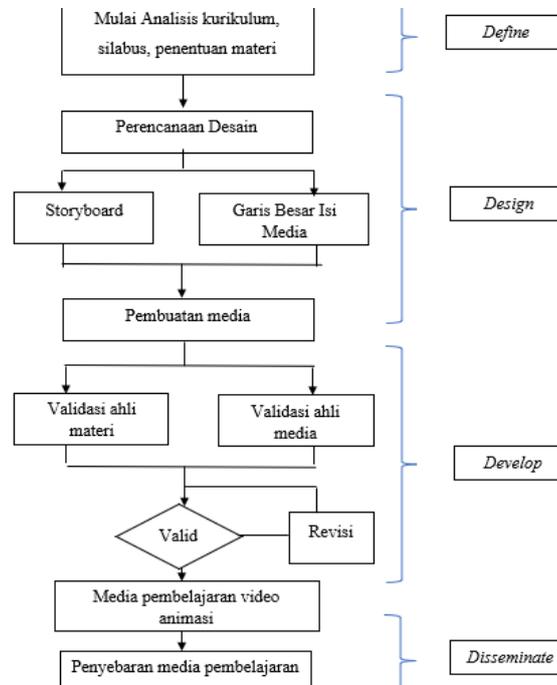
Model penelitian digunakan dengan prosedur yang sistematis mengacu pada model penelitian dan pengembangan model 4D yang memiliki empat tahapan yang disesuaikan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Tahapan tersebut terdiri dari:

1. Pendefinisian (define)
2. Perancangan (design)
3. Pengembangan (Develop)
4. Penyebaran (Disseminate)

Penjelasan empat poin di atas merupakan tahapan-tahapan yang membentuk teknik pengembangan model ini. [4]. Model 4D berfungsi juga untuk pengembangan yang bertugas menciptakan bahan ajar, strategi pembelajaran, teknik pembelajaran, dan media pembelajaran.

## B. Prosedur Penelitian

Dalam tahapan penelitian yang sesuai dengan rumusan dan penelitian yaitu:



Gambar 1. Alur Penelitian

Tahapan dalam pelaksanaan prosedur penelitian:

### 1. *Define*

Pada tahap *define* (pendefinisian) bertujuan sebagai pengumpulan data yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian. Adapun data yang dikumpulkan berupa CP, TP, ATP yang menjadi pedoman pembuatan pengembangan produk dengan tujuan untuk mengetahui apa saja kebutuhan dalam membuat produk.

### 2. *Design*

Pada tahap ini materi yang telah didapatkan dari tahap *define* sehingga dapat menemukan materi apa yang dijadikan sebagai bahan dalam media pembelajaran pemrograman berupa video animasi. Adapun tahapan sebagai berikut:

#### a. *Storyboard*

Dalam *storyboard* ini yaitu membuat gambaran atau rancangan yang disusun secara berurutan.

#### b. Garis besar isi media

Dalam format ini yaitu penataan materi pemrograman Bahasa C Sharp yang didapatkan dari CP, TP, ATP.

### 3. *Develop*

Selanjutnya tahap pengembangan dilakukan penilaian terhadap produk. Dalam hal ini untuk mengetahui kevalidan menggunakan penilaian angket. Segala bentuk komentar dan saran dari hasil penilaian tersebut dijadikan sebagai acuan perbaikan agar supaya media berbasis video animasi ini bisa lebih baik sebelum di lakukan tahap *disseminate* (penyembarluasan).

### 4. *Disseminate* (penyebaran)

Instrumen Pada tahap terakhir ini media pembelajaran berbasis video animasi yang telah diimplementasikan dan disebar di sekolah Smk As-Saabiq Singaparna pada kelas X RPLG dengan maksud tujuan mengetahui respon mengenai produk media tersebut.

### C. Mekanisme Penelitian

Terdapat beberapa Langkah yang digunakan untuk mengumpulkan data sehingga dapat dikelola dalam penelitian.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan memperhatikan dan menganalisis keadaan tempat penelitian.

2. Wawancara

Dalam penelitian tujuan wawancara adalah untuk mengumpulkan informasi tentang SMK As Saabiq Singaparna dengan cara mewawancarai pendidik yang mengajar mata Pelajaran pemrograman kelas X RPLG.

3. Kuesioner (Angket)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket berupa pernyataan bertujuan mengetahui informasi yang dibutuhkan dengan cara mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat secara tertulis (Sugiyono. 2016 : 142 ). Angket ini diisi oleh pendidik mata Pelajaran pemrograman selanjutnya ahli media dan respon peserta didik yang bertujuan untuk melihat respon setelah menggunakan media pembelajaran.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi ini tujuan untuk mengumpulkan segala informasi yang dilakukan di Smk As Saabiq Singaparna berupa dokumentasi foto dari hasil data angket.

5. Peralatan Penelitian

- a. Perangkat Keras

1. Inter Core i5
2. 8192MB RAM

- b. Perangkat Lunak

1. Sistem operasi windows 10
2. Aplikasi canva sebagai editor membuat video
3. Youtube

### D. Instrument Penelitian

Alat yang digunakan untuk mengukur fenomena dan masalah yang diamati dalam penelitian ini berupa angket untuk mendapatkan data dan informasi dari tempat penelitian. Adapun angket dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Angket pengembangan media pembelajaran

Hasil data angket ini kemudian dijadikan acuan untuk pengembangan media pembelajaran pemrograman materi dasar Bahasa C Sharp menggunakan video animasi.

2. Angket validasi materi dan media

Pada angket ini digunakan sebagai instrument penelitian yang berfungsi untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran pemrograman materi dasar Bahasa C Sharp menggunakan video animasi yang dinilai dari pendapat ahli materi dan media sehingga digunakan sebagai acuan bahan evaluasi.

3. Angket respon peserta didik

Instrument ini digunakan untuk menilai dari segi respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi yang telah telah dibuat.

### E. Teknis Analisis Data

Teknis analisis data dalam penelitian ini diterapkan dengan Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menguji Tingkat kelayakan produk media yang telah dibuat. Pada tahap analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan hasil dari penelitian baik dari penilaian ahli dan mendeskripsikan respon peserta didik.

1. Analisis penilaian validasi ahli

**Tabel 1. Norma penilaian validasi ahli:**

Rumus	Rentang skor	Klasifikasi	Kriteria
$X > \bar{X}i + 1,8 \times sbi$	> 50,4	Sangat baik	Layak
$\bar{X}i + 0,6 \times sbi < X \leq \bar{X}i + 1,8 \times sbi$	> 40,8 – 50,4	Baik	
$\bar{X}i - 0,6 \times sbi < X \leq \bar{X}i + 0,6 \times sbi$	> 31,2 – 40,8	Cukup	Tidak Layak
$\bar{X}i - 1,8 \times sbi < X \leq \bar{X}i - 0,6 \times sbi$	> 21,6 – 31,2	Kurang	
$X \leq \bar{X}i - 1,8 \times sbi$	$\leq 21,6$	Sangat kurang	

(Widoyoko, 2020, p.107)

Keterangan

$\bar{X}i$  (Rerata ideal) =  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$sbi$  (Simpangan baku ideal) =  $\frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

$X$  = skor empiris

2. Respon peserta didik

**Tabel 2. Norma penilaian respon peserta didik**

Rumus	Presentase Respon siswa	Klasifikasi
$Pr = \frac{A}{N} \times 100\%$	81 – 100	Sangat baik
	61 – 80	Baik
	41 – 60	Cukup
	21 – 40	Kurang
	0 – 20	Sangat kurang

(Riduwan, 2010)

Keterangan:

Pr = Presentase respon siswa

A = Rata rata skor yang didapat

N = Rata rata skor maksimal

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran pemrograman materi dasar Bahasa C Sharp menggunakan video animasi ini dilakukan di Smk AS Saabiq Singaparna kelas X RPLG yang mengacu pada tahapan model 4D dalam tahapannya dijelaskan sebagai berikut:

**1. Pendefinisian (Define)**

Hasil pada tahapan pertama ini (*define*) diperoleh data berupa capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran (CP,TP,ATP) Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak dan Game (RPLG) yang kemudian diperuntukan sebagai acuan pengembangan media pembelajaran.

**Tabel 3. Tujuan dan capaian pembelajaran**

No	Elemen	Unit Pembelajaran	Konten / Muatan	Tujuan Pembelajaran	Aktivitas
1.	Pemrograman terstruktur (PT)	Pengenalan C# Dasar Teori C #	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian pemrograman terstruktur</li> <li>Macam macam struktur Bahasa C sharp</li> <li>Pemilihan editor dan instalasi perangkat lunak</li> <li>Tipe data, variable dan operator</li> </ol>	Mengetahui Struktur dasar Bahasa Pemrograman C Sharp Melakukan instalasi software tool pemrograman Mengetahui dan menggunakan tipe data variable dan operator	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mendeskripsikan pemrograman terstruktur</li> <li>Mengenal berbagai macam editor</li> <li>Melakukan instalasi software tool pemrograman</li> <li>Mendeskripsikan tipe data, variable dan operator</li> </ol>

## 2. Perancangan (Design)

Dalam tahap ini dibuatlah *storyboard* dalam pembuatan media pembelajaran dan garis besar isi media.

### a. Storyboard

Pada tahap *storyboard* ini adalah rancangan gambaran *storyboard* dalam pembuatan media pembelajaran. Berikut tabel *storyboard* media pembelajaran.

**Tabel 4. Storyboard Media Pembelajaran**

Slide	Visual	Narasi
STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 	Teks : Judul materi	Judul materi pembahasan, nama identitas
STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 	Tujuan pembelajaran	Menjelaskan tujuan pembelajaran

 <p>STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI</p> <p>Struktur program bahasa C#</p> <p>STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI</p> <p>Tipe data dan Variable</p> <p>STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI</p> <p>Operator C#</p>	<p>1. Penjelasan mengenai materi struktur dasar Bahasa C Sharp</p> <p>2. Editor yang dapat digunakan dengan menggunakan Bahasa C sharp</p> <p>3. penjelasan mengenai tipe data pada C# variabel C# dan operator C#</p>	<p>Uraian deskripsi mengenai struktur Bahasa C#</p> <p>Uraian deskripsi mengenai editor yang digunakan untuk bahasa C#</p> <p>Uraian deskripsi mengenai tipe C#, variabel C# dan operator C#</p>
---	--	--

 <p>STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI</p> <p>SOAL LATIHAN</p> <p>Soal Soal</p> <p>Soal Soal</p>	<p>Menampilkan soal Latihan mengenai materi yang telah disampaikan</p>	<p>Deskripsi Soal Latihan</p>
 <p>STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI</p> <p>SEKIAN TERIMA KASIH</p> <p>SELESAI</p> <p>Izul Ahmad Muhtarof</p>	<p>Penutup</p>	<p>Uraian deskripsi penutupan</p>

**b. Garis besar isi media**

Pada bagian ini menjelaskan materi yang berkaitan dalam penelitian

**a. Pengertian Bahasa C# (sharp)**

C sharp adalah pemrograman Bahasa yang dibuat oleh microsoft kemudian dikembangkan Anders Heglsberg. Dalam notabane nya ia juga telah menciptakan berbagai macam Bahasa pemrograman. Adapun struktur Bahasa C sharp terbagi menjadi 5 diantaranya:

1. Resource atau liblary / bagain deklarasi Pustaka
2. Namespace
3. Nama class / bagian class
4. Deklarasi method / bagian fungsi
5. Method atau command

**b. Editor Bahasa C sharp**

**c. Tipe data dan variabel pada C Sharp**

Tipe data merupakan jenis data yang disimpan didalam variable. Seperti data teks, angka, dan huruf. Sedangkan variable adalah wadah penyimpanan data pada program yang akan digunakan selama program berjalan.

**d. Operator dalam Bahasa C Sharp**

### 3. Pengembangan (*Develop*)

Bagian ini dilakukan tahapan dengan melalui proses penilaian para ahli yang telah memiliki keterkaitan dalam maksud penelitian.

#### a. Tampilan produk media

Pada tahap ini berdasarkan pada format *storyboard* yang telah dijelaskan diatas yaitu tahap perancangan (*Design*)



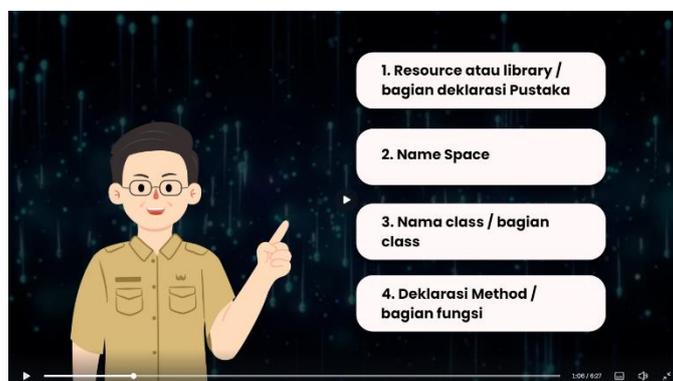
**Gambar 2. Tampilan pembuka**

Pada tampilan awal media pembelajaran video animasi ini yaitu disajikan judul pembahasan materi yaitu mengenai dasar dasar Bahasa C#



**Gambar 3. Tampilan tujuan pembelajaran**

Pada tampilan ini yaitu tampilan tujuan pembelajaran



**Gambar 4. Tampilan struktur Bahasa C Sharp**

Pada tampilan mengenai pembahasan materi struktur Bahasa C# yang kemudian akan dijelaskan apa saja struktur dasar dalam Bahasa C#.



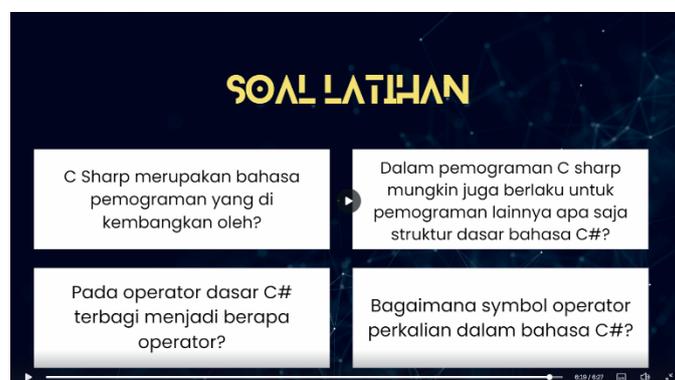
**Gambar 5. Tampilan tipe data dan variabel**

Tampilan materi yang membahas mengenai tipe data dan variable dalam C sharp Dimana akan dijelaskan tipe data apa saja yang ada dalam Bahasa C sharp yang kemudian diteruskan penjelasan mengenai variable dalam C sharp.



**Gambar 6. Tampilan operator C sharp**

Tampilan ini merupakan operator yang digunakan dalam Bahasa C sharp yang diteruskan dengan penjelasan mengenai jenis jenis operator yang dapat digunakan dalam Bahasa C sharp.



**Gambar 7. Tampilan Latihan soal**

Pada tampilan ini bertujuan untuk melihat respon terhadap produk yang telah disampaikan sebelumnya dalam media pembelajaran video animasi.



**Gambar 8. Tampilan penutup**

Pada tampilan paling akhir yaitu tampilan penutup.

**b. Hasil Validasi produk**

Pada tahapan berikut, produk yang telah dibuat akan diuji kelayakannya, setelah itu segala bentuk masukan dari kedua ahli akan dijadikan landasan evaluasi pengembangan.

1. Hasil validasi ahli materi

**Tabel 5. penilaian validasi ahli materi**

No	Indikator Pengujian	Nomer Butir	Skor diperoleh
1.	Tujuan pembelajaran	1 – 4	17
2.	Penyajian materi media pembelajaran	5 – 9	23
3.	Pengaruh media pembelajaran	10 – 12	13
Jumlah Maksimal			60
Hasil			53
Kriteria			Sangat Layak

2. Hasil validasi ahli media

**Tabel 6. penilaian validasi ahli media**

No	Indikator Pengujian	Nomer Butir	Skor diperoleh
1.	Isi media pembelajaran	1 – 2	9
2.	Penyajian media	3 – 5	10
3.	Tampilan dan kualitas media pembelajaran	6 – 12	24
Jumlah Maksimal			60
Hasil			43
Kriteria			Layak

4. Hasil Disseminate

Pada tahapan ini diimplementasikan dan disebarakan di sekolah Smk As-Saabiq Singaparna yaitu pada kelas X RPLG yang berjumlah 20 orang peserta didik. Media pembelajaran pemrograman materi dasar dasar C sharp menggunakan video animasi ini dapat diakses perserta didik melalui akun youtube.

**Tabel 7. penilaian respon peserta didik**

No	Indikator	Nomer Butir	Skor diperoleh
1.	Pengetahuan	1.2.3.4	338
2.	Rasa senang	5.6.7.8	344
3.	Ketertarikan	9.10.11.12	357
Total butir			1.039
Jumlah maksimal			1.200
Rata rata			86,5
Kriteria			Sangat Baik

Dari hasil tersebut media pembelajaran pemrograman materi dasar dasar Bahasa C sharp menggunakan video animasi ini telah masuk pada hasil sangat baik. Adapun hasil penilaian dilihat dari tiga aspek baik itu aspek pengetahuan, rasa senang dan ketertarikan bisa dilihat di tabel berikut:

**Tabel 8. penilaian dilihat dari aspek**

No	Indikator	Rata Rata	Kriteria
1.	Pengetahuan	84,5	Sangat Baik
2.	Rasa senang	86	Sangat Baik
3.	Ketertarikan	89,25	Sangat Baik
Rata Rata Keseluruhan		86,5	
Kriteria Keseluruhan		Sangat Baik	

## B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran pemrograman materi dasar dasar C Sharp menggunakan video animasi ini dilakukan dengan metode atau Langkah Langkah yang digunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Media pembelajaran pemrograman materi dasar dasar C sharp menggunakan video animasi yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yang kemudian setelah validasi ahli selesai dilakukan tahap penyebaran.

Dalam perolehan yang dijelaskan diatas hasil skor 53 pada 12 butir pertanyaan dari jumlah maksimal 60 sebagai perolehan nilai dari ahli materi, jumlah angka tersebut termasuk kepada kriteria sangat layak untuk digunakan. Hal ini selaras menurut [5] dalam penelitiannya memperoleh data sebesar 4,7 dengan katagori sangat baik. Sedangkan perolehan dari validasi media memperoleh hasil skor sebesar 41 pada 12 butir pertanyaan dari jumlah maksimal 60, berdasarkan jumlah angka tersebut termasuk kepada kriteria Layak untuk digunakan. Penelitian ini relepan dengan penelitian yang dilakukan [5] dalam penilaian validasi ahli media memperoleh 4,9.

Dalam penelitian ini terdapat penilaian yang ditinjau dari tiga aspek baik itu aspek pengetahuan, rasa senang dan ketertarikan. Adapun hasil dari aspek pengetahuan memperoleh hasil 84,5 dan termasuk kepada kriteria sangat baik. penelitian yang dilakukan oleh [6] bahwa video media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik, dalam penilaiannya memperoleh skor 81,6.

Selanjutnya penilaian respon peserta didik dilihat dari aspek rasa senang memperoleh skor 86. Dalam hal ini peserta didik merasa senang terhadap media video pembelajaran hal ini selaras dengan pendapat [7] dari aspek perasaan senang memperoleh presentase 93,18.

Penilaian respon peserta didik dilihat dari aspek ketertarikan mendapatkan skor dengan rata rata 89,25. penelitian yang dilakukan oleh [7] bahwa persentase pada pernyataan dari aspek ketertarikan peserta didik mendapatkan hasil yaitu 86,36 dengan kriteria sangat baik.

Dari hasil pembahasan penilain tersebut diperoleh nilai keseluruhan sebesar 86,5. Dilihat dari hasil perolehan tersebut maka media yang telah dikembangkan dapat digunakan dalam proses belajar. Menurut pendapat [8] Media pembelajaran memudahkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan baik.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran pemograman materi dasar dasar Bahasa C Sharp, maka diperoleh kesimpulan

1. Penelitian pengembangan yang telah diselesaikan dengan prosedur yang digunakan dalam penelitian memperoleh hasil media video animasi pembelajaran yang didalamnya terdapat muatan materi dan segala bentuk tampilan yang diperoleh dari pengembangan produk dari penilaian para ahli yang dijadikan sebagai acuan dalam penyempurnaan sehingga dapat sebarluaskan.
2. Kelayakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran pemrograman materi dasar dasar C Sharp menggunakan video animasi. Untuk hasil skor ahli materi dengan perolehan 53 pada 12 butir pertanyaan dari jumlah maksimal 60 dan masuk kepada kriteria sangat layak. Sedangkan peroleh hasil skor ahli media mendapatkan 41 pada 12 butir pertanyaan dari jumlah maksimal 60 dan termasuk kepada kriteria Layak. Adapun hasil respon peserta didik ini dilakukan di sekolah SMK As Saabiq Singaparna pada kelas X RPLG dan memperoleh hasil skor dengan perolehan 86,5 termasuk kedalam klasifikasi sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. P. Ramadhani and T. M. Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar," *Tarb. Wa Ta'lim J. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 3, pp. 181–191, 2022, doi: 10.21093/twt.v9i3.4861.
- [2] A. Asril, M. Latief, and E. Setiawan, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR KELAS X TKJ di SMK NEGERI 3 GORONTALO," *Invert. J. Inf. Technol. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 66–72, 2022, doi: 10.37905/inverted.v2i2.14482.
- [3] A. N. Khomarudin and L. Efriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 3, no. 1, p. 72, 2018, doi: 10.30983/educative.v3i1.543.
- [4] H. F. Eka, D. Oktaviana, and R. Haryadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel," *JagoMIPA J. Pendidik. Mat. dan IPA*, vol. 2, no. 1, pp. 1–13, 2022, doi: 10.53299/jagomipa.v2i1.136.
- [5] D. Dania Rahmawati and M. Mulyati, "Powtoon Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Powtoon Mata Pelajaran Laundry Di SMK 32 Jakarta," *J. Pendidik. dan Perhotelan*, vol. 2, no. 2, pp. 25–40, 2022, doi: 10.21009/jppv2i2.03.
- [6] M. L. Kusumawardhani, T. Prihandono, and F. K. A. Anggraeni, "Analisis Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Animasi Menggunakan Sparkol Videoscribe Materi Fluida Dinamis," *J. Pembelajaran Fis.*, vol. 11, no. 1, p. 11, 2022, doi: 10.19184/jpf.v11i1.30401.
- [7] S. J. Pramanda and F. D. Asriyanti, "Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Media Video Animasi pada Siswa Kelas V SDN 2 Wonorejo," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 4, pp. 5221–5228, 2022.
- [8] Y. B. P. Santosa, H. Irawan, and F. Hidayat, "Media Pembelajaran Vidio dalam Pembelajaran Sejarah: Studi Kasus di SMA Sejahtera 1 Depok," *Literatus*, no. 2011, 2021.

## Biodata Penulis

**Izul Ahmad Mubaroq**, Telah menempuh Pendidikan di salah satu Universitas yang berada di tasikmalaya yaitu Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya (UMTAS), serta telah Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd), pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya (UMTAS), Lulus pada tahun 2024.