

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK  
ANIMASI 2D PADA MATERI TERKAIT APLIKASI PERKANTORAN  
KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

**Oleh**

I Gusti Ayu Komang Tri Sukma Laksmi Dewi, NIM. 1915051060

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja

Email: [ayu.tri.sukma@undiksha.ac.id](mailto:ayu.tri.sukma@undiksha.ac.id)

**ABSTRAK**

Akselerasi teknologi informasi mengandalkan para pendidik untuk mengoptimalkan sarana pembelajaran edukatif demi memodelkan kualitas proses instruksional. Berdasarkan temuan observasi di SMP Negeri 3 Singaraja, pengajaran materi Aplikasi Perkantoran pada mata pelajaran Informatika masih terkendala dominasi modul ajar konvensional. Kondisi ini memicu rendahnya keterserapan materi serta minurnya antusiasme peserta didik sepanjang pembelajaran. Fokus studi *Research and Development* (R&D) ini terbagi menjadi dua aspek utama, yaitu menghadirkan video instruksional berbantuan animasi 2D untuk topik Aplikasi Perkantoran pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja, sekaligus mengevaluasi derajat kelayakan, keandalan efektivitas, serta respons siswa terhadap peranti ajar yang dikembangkan. Prosedur pelaksanaan mengacu pada taksonomi model ADDIE yang terstruktur dalam lima tingkatan (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penilaian melibatkan jaringan ahli konten, ahli media, serta perwakilan peserta didik kelas VII SMPN 3 Singaraja. Pengumpulan informasi ditempuh melalui observasi, wawancara, angket, dan tes evaluatif. Adapun teknik pengolahan data menerapkan perpaduan analisis deskriptif kualitatif-kuantitatif, penjenjangan skala Likert, dan pengujian *Normalized Gain* (N-Gain). Riset ini berhasil mengonstruksi media edukasi berbasis animasi 2D melalui kerangka pengembangan ADDIE, yang mana tingkat kelayakannya telah terjustifikasi lewat verifikasi pakar materi dan media. Berdasarkan evaluasi efektivitas, terjadi eskalasi capaian akademik siswa dengan perolehan skor *N-Gain* yang berada pada taraf signifikan. Di samping itu, pengukuran persepsi siswa mengindikasikan kualifikasi respons yang amat konduktif. Alhasil, media ini terbukti memadai, berdaya guna, serta direspon secara positif, sehingga proporsional untuk diimplementasikan dalam pembelajaran materi Aplikasi Perkantoran pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja.

**Kata kunci:** Video pembelajaran, Animasi 2D, Aplikasi Perkantoran.

**DEVELOPMENT OF A 2D ANIMATION-BASED LEARNING VIDEO ON  
OFFICE APPLICATIONS MATERIAL FOR GRADE VII INFORMATICS  
SUBJECT AT SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

**By**

I Gusti Ayu Komang Tri Sukma Laksmi Dewi, NIM. 1915051060

Informatics Engineering Education Study Program

Department of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: [ayu.tri.sukma@undiksha.ac.id](mailto:ayu.tri.sukma@undiksha.ac.id)

**ABSTRACT**

*The rapid advancement of information technology requires educators to optimize educational tools to enhance the quality of instructional processes. Observations at SMP Negeri 3 Singaraja revealed that instruction on "Office Applications" within the Informatics subject was hindered by a reliance on conventional teaching modules, resulting in poor material comprehension and low student enthusiasm. This Research and Development (R&D) study focused on two main objectives: creating 2D animation-assisted instructional videos for the "Office Applications" topic in the 7th-grade Informatics curriculum at SMP Negeri 3 Singaraja, and evaluating the developed tool's feasibility, reliability, effectiveness, and student reception. The study followed the ADDIE model framework, comprising five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Assessments involved content experts, media experts, and 7th-grade student representatives from SMPN 3 Singaraja. Data collection utilized observations, interviews, questionnaires, and evaluative tests. Data analysis employed a combination of qualitative and quantitative descriptive analysis, Likert scale measurement, and Normalized Gain (N-Gain) testing. The research successfully produced 2D animation-based educational media using the ADDIE framework, with its feasibility validated by content and media experts. Effectiveness evaluations showed a significant increase in students' academic achievement, evidenced by substantial N-Gain scores. Furthermore, measurements of student perceptions indicated a highly positive response. Consequently, the media proved to be adequate, effective, and well-received, making it suitable for implementation in teaching "Office Applications" within the 7th-grade Informatics curriculum at SMP Negeri 3 Singaraja.*

**Keywords:** Learning Video, 2D Animation, Office Applications.