



**PENGEMBANGAN PANDUAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN LEMBAGA
PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (SIMLP2M) UNM
BERBASIS VIDEO ANIMASI**

**DEVELOPMENT OF UNM RESEARCH AND COMMUNITY SERVICE INSTITUTE
MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM GUIDE (SIMLP2M) BASED ON
ANIMATED VIDEO**

Santi Padendenan^{1*}, Haripuddin², Bakhrani A. Rauf³

^{1,2,3} Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia
Email: santipadendenan7@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History:

Received November 14, 2024
Revised November 16, 2024
Accepted January 10, 2025
Available online January 15, 2025

Kata Kunci:

pengembangan, sistem informasi, SIMLP2M, video animasi, ADDIE, validitas, kepraktisan, keefektifan

Keywords:

development, information system, SIMLP2M, animated video, ADDIE, validity, practicality, effectiveness

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan panduan Sistem Informasi Manajemen Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (SIMLP2M) UNM berbasis video animasi yang efektif dan mudah dipahami oleh pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi dan angket. Subjek penelitian terdiri dari 36 (27 dosen dan 9 staff). Teknik analisis data yang digunakan yakni Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis data uji validitas, analisis data uji kepraktisan dan analisis data uji keefektifitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa panduan yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan validasi ahli media dengan perolehan nilai 87% dan ahli konten dengan perolehan nilai 96%. Tahap selanjutnya yaitu uji kepraktisan dengan perolehan nilai 96,6% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Uji keefektifan dengan perolehan nilai 97% yang termasuk dalam kategori sangat efektif berdasarkan hasil respon pengguna. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi yang dikembangkan sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan oleh pengguna SIMLP2M.

ABSTRACT

This study aims to develop an effective and easy-to-understand Information System Guide for Research and Community Service Institute (SIMLP2M) UNM based on animation video. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques used are interviews, documentation and questionnaires. The research subjects consisted of 36 (27 lecturers and 9 staff). The data analysis technique used is the data analysis technique used is the validity test data analysis, practicality test data analysis and effectiveness test data analysis. The results of the study showed that the developed guide was declared very valid based on validation by media experts with a score of 87% and content experts with a score of 96%. The next stage is the practicality test with a score of 96.6% which is included in the very practical category. The effectiveness test with a score of 97% which is included in the very effective category based on user response results. Based on these data, it can be concluded that the SIMLP2M UNM guide based on animated videos that was developed is very valid, practical, and effective for use by SIMLP2M users.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berlangsung sangat pesat dan telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi dengan kemajuan teknologi komputer telah mencapai perkembangan di segala bidang pekerjaan dan di seluruh lapisan masyarakat dalam waktu yang relatif singkat. Sistem informasi manajemen adalah suatu sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi beberapa pemakai kebutuhan yang sama (Wijoyo et al., 2021). Pada dasarnya, teknologi informasi dikembangkan untuk membuat informasi yang sesuai untuk konsumsi mudah tersedia bagi masyarakat secara keseluruhan. Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan dapat membantu pekerjaan, proses-proses data dan layanan penting seperti yang diharapkan oleh masyarakat. Penggunaan sistem informasi telah menjadi bagian integral dari kegiatan administrasi dan manajemen berbagai lembaga, termasuk Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) merupakan sebuah unit atau lembaga di berbagai perguruan tinggi yang memiliki peran penting dalam mengembangkan penelitian dan memfasilitasi kontribusi perguruan tinggi dalam pengabdian kepada masyarakat. LP2M memiliki sistem informasi manajemen yaitu Sistem Informasi Manajemen Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (SIMLP2M) untuk mengelola data penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. SIMLP2M juga membantu memonitoring dan mengevaluasi kinerja penelitian dan pengabdian masyarakat di Universitas Negeri Makassar (UNM).

SIMLP2M ini telah diimplementasikan di UNM, namun pemanfaatannya belum optimal karena pengguna seperti dosen dan staf masih belum memahami fitur-fitur saat mengajukan proposal penelitian, pengajuan proposal pengabdian, cara *upload* laporan kemajuan serta cara *upload* laporan akhir dan manfaatnya seperti pengguna belum memahami SIMLP2M dapat membantu dalam proses pelaporan dan akuntabilitas yang lebih baik.

Sebagai pengguna SIMLP2M yang pernah mengikuti pelatihan, penulis menyadari bahwa panduan tertulis yang tersedia saat ini kurang efektif dalam membantu dosen dan peneliti memahami cara mengoperasikan sistem secara mandiri. Pengalaman ketika beberapa dosen meminta penulis untuk *upload* laporan mereka di SIMLP2M menunjukkan adanya kesulitan dalam menggunakan sistem ini, terutama bagi mereka yang kurang terbiasa dengan panduan tertulis.

Kebutuhan akan panduan yang lebih efektif dan mudah dipahami menjadi sangat mendesak, mengingat pentingnya SIMLP2M dalam mengelola kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan UNM. Pengembangan panduan berbasis video animasi dapat menjadi solusi yang efektif, karena mampu menjelaskan langkah-langkah pengoperasian SIMLP2M secara visual dan dinamis, sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan mengikuti instruksinya.

Video animasi memiliki daya tarik yang tinggi dan mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik. Dengan menggunakan video animasi dalam panduan SIMLP2M, diharapkan pengguna dapat lebih mudah memahami konsep-konsep penting dan fitur-fitur yang disediakan oleh sistem. Video animasi tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan pengguna. Dengan menyajikan panduan dalam bentuk yang menarik dan interaktif, diharapkan pengguna akan lebih termotivasi untuk memahami dan menggunakan SIMLP2M secara optimal.

Penggunaan video animasi memungkinkan penyampaian instruksi dan tutorial menjadi lebih efektif. Visualisasi proses dan langkah-langkah melalui animasi dapat membantu pengguna memahami secara praktis cara menggunakan sistem, mengurangi kebingungan, dan meningkatkan keberhasilan implementasi. Video animasi dapat diakses secara fleksibel, sehingga sangat memungkinkan pengguna untuk mempelajari panduan kapan saja dan di mana saja. Hal ini dapat meningkatkan aksesibilitas informasi terkait SIMLP2M, terutama dalam situasi di mana pengguna tidak dapat menghadiri pelatihan langsung.

Dari uraian permasalahan diatas maka penulis menganggap bahwa penelitian terhadap "Pengembangan Panduan Sistem Informasi Manajemen Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (SIMLP2M) UNM Berbasis Video Animasi" sangat penting untuk dilakukan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan *Research & Development (R&D)*. "*Research & Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut" (Sugiyono, 2016, hlm. 407). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya, dan menguji keefektifan produk tersebut (Almeida et al., 2016). Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan, menciptakan produk baru yang belum pernah

diciptakan, mengetahui dan mengatasi permasalahan manusia dengan cara menciptakan suatu prosedur, cara, dan model yang diterapkan, dan menciptakan serta mengembangkan media bantu dalam kehidupan manusia. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan harus memenuhi prosedur penelitian yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilakukan selama Juni - September 2024 dan berlokasi di Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar. Populasi dalam penelitian ini adalah staff di LP2M dan dosen di lingkungan Universitas Negeri Makassar (UNM) yang menggunakan sistem SIMLP2M (Sistem Informasi Manajemen Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat). Sampel yang diambil terdiri dari 27 dosen dan 9 staff. Tahap pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan angket. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif untuk menganalisis data. Data yang dianalisis berupa saran atau masukan dari responden. Sumber data saran/masukan tersebut diperoleh melalui angket atau kuesioner yang diberikan kepada responden. Data yang diperoleh dari instrumen penilaian saat melakukan uji validitas, efektifitas dan uji praktikalitas dianalisis menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Berikut adalah rumus untuk menghitung persentase kevalidan, keefektifan dan kepraktisan produk.

$$\text{Presentase Kevalidan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Keefektifan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tabel interval persentase dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 1. Presentase Tingkat Kevalidan Produk

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Tabel 2. Presentase Tingkat Kepraktisan Produk

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Tabel 3. Presentase Tingkat Keefektifan Produk

Presentase Pencapaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Tidak Efektif
0% - 20%	Sangat Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini adalah produk berupa panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi. Video animasi ini dikembangkan dengan mengikuti tahapan dari pengembangan model ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan, yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implemetasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berdasarkan proses

penelitian dan pengembangan yang telah di rampung, maka mendapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. **Analysis (analisis)**

Pada tahap analisis peneliti mengungkapkan beberapa kesulitan yang dialami oleh dosen dalam menggunakan SIMLP2M. Peneliti menemukan bahwa banyak dosen menghadapi kebingungan dan ketidaktahuan dalam proses pengoperasian SIMLP2M. Contohnya dalam pengajuan proposal penelitian, dosen-dosen sering kali tidak mengetahui langkah-langkah yang diperlukan, seperti cara memulai pengajuan, mengisi formulir yang tepat, atau mengunggah dokumen pendukung yang diperlukan.

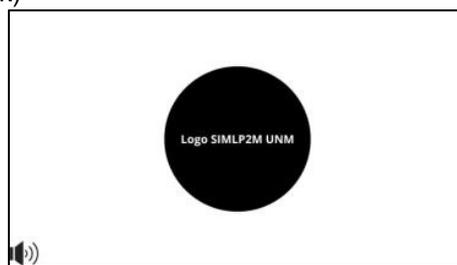
Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa banyak dosen mengalami kesulitan dalam menggunakan sistem SIMLP2M. Masalah utamanya terletak pada panduan penggunaan sistem yang sulit dipahami, terutama bagi dosen yang kurang familiar dengan teknologi. Untuk mengatasi permasalahan ini, narasumber menyarankan agar dibuat panduan dalam bentuk video animasi. Video animasi dianggap lebih menarik, mudah dipahami, dan efektif dibandingkan panduan tertulis.

Dengan adanya panduan video animasi yang lebih efektif ini diharapkan dapat membantu para dosen dalam menggunakan sistem SIMLP2M dengan lebih mudah. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penggunaan sistem dan mendukung kelancaran proses pengelolaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

2. **Design (Perancangan)**

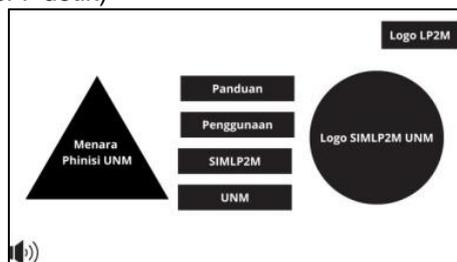
Tahap kedua adalah *design* yang bertujuan untuk merancang panduan SIMLP2M berbasis video animasi. Berikut adalah deskripsi *design* video animasi panduan SIMLP2M yang akan di kembangkan:

a. *Slide 1: Intro* (durasi 9 detik)



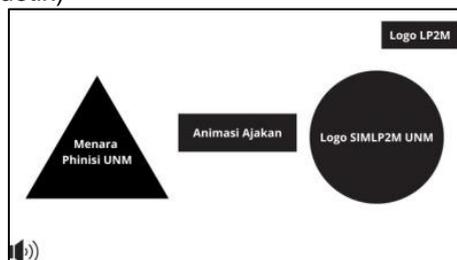
Gambar 1. Desain Tampilan *Intro*

b. *Slide 2: Judul Video* (durasi 7 detik)



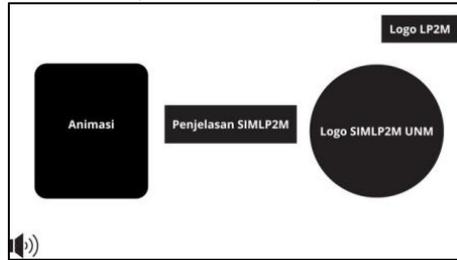
Gambar 2. Desain Tampilan Judul Video

c. *Slide 3: Ajakan* (durasi 27 detik)



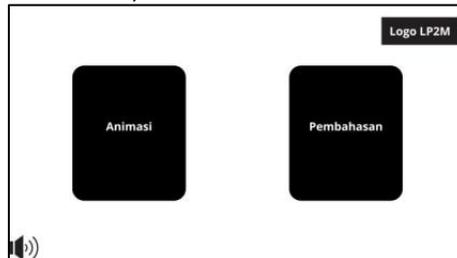
Gambar 3. Desain Tampilan Ajakan

- d. Slide 4 dan 5: Pengenalan SIMLP2M (durasi 30 detik)



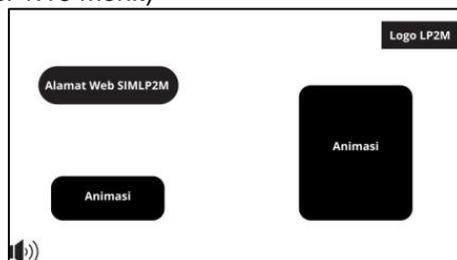
Gambar 4. Desain Tampilan Pengenalan SIMLP2M

- e. Slide 6: Pembahasan (durasi 22 detik)



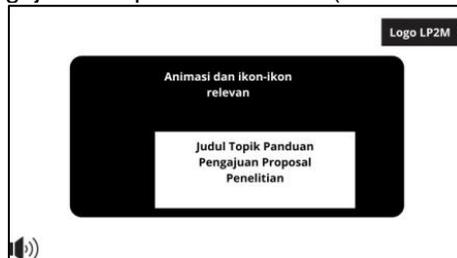
Gambar 5. Desain Tampilan Pembahasan

- f. Slide 7 dan 8: Login (durasi 1:16 menit)

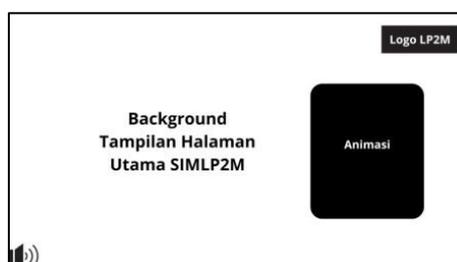


Gambar 6. Desain Tampilan Login

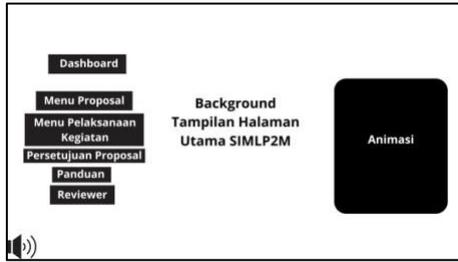
- g. Slide 9 – 20: Panduan Pengajuan Proposal Penelitian (durasi 7:35 menit)



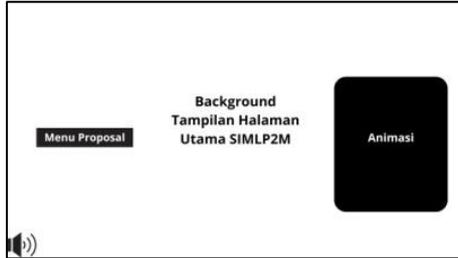
Gambar 7. Desain Tampilan Judul Panduan Pengajuan Proposal Penelitian



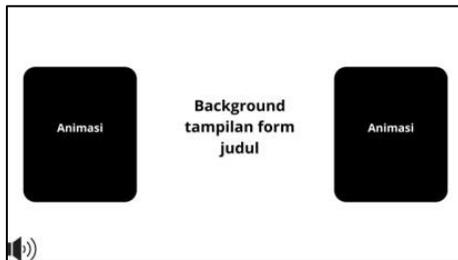
Gambar 8. Desain Tampilan Halaman Utama SIMLP2M



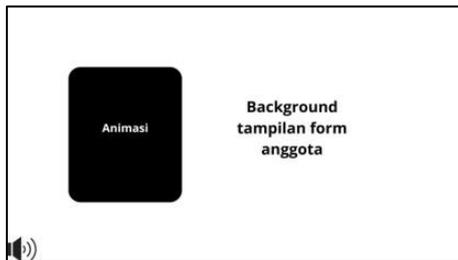
Gambar 9. Desain Tampilan Menu Utama



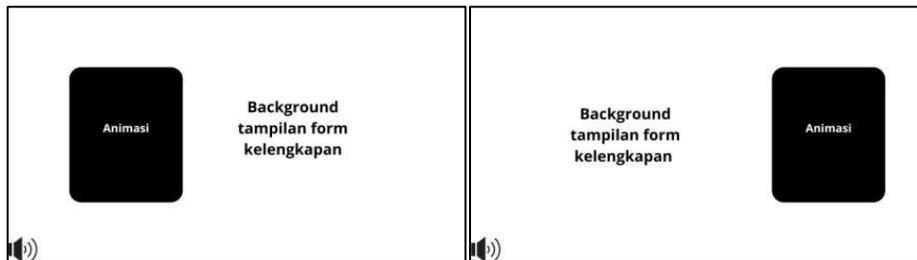
Gambar 10. Desain Menu Proposal Penelitian



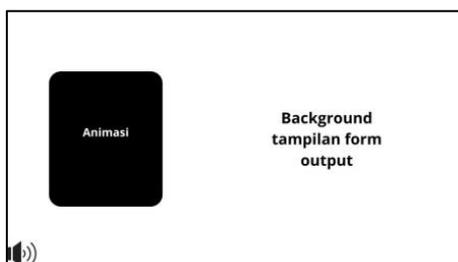
Gambar 11. Desain Tampilan Form Judul



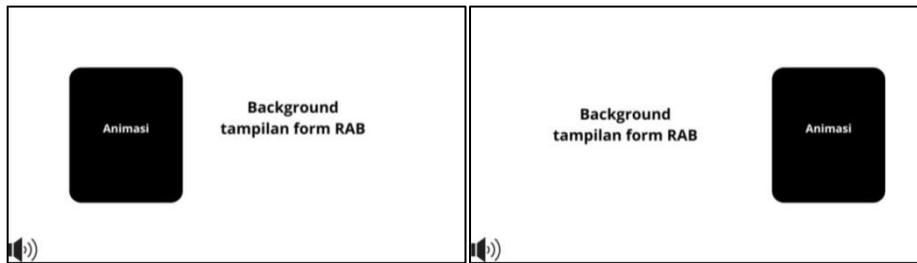
Gambar 12. Desain Tampilan Form Anggota



Gambar 13. Desain Tampilan Form Kelengkapan

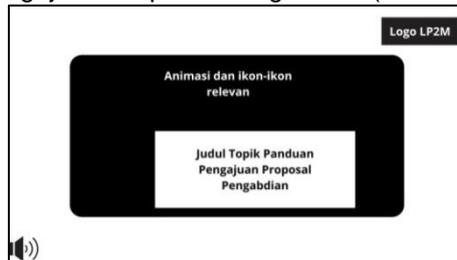


Gambar 14. Desain Tampilan Form Output

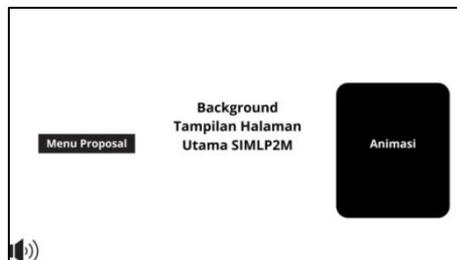


Gambar 15. Desain Tampilan *Form* RAB

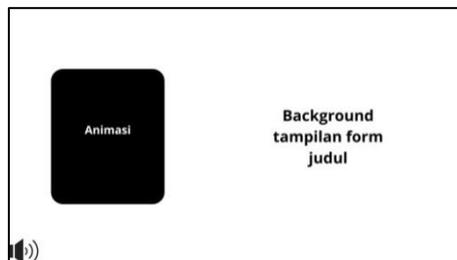
h. Slide 21 – 30: Panduan Pengajuan Proposal Pengabdian (durasi 6:48 menit)



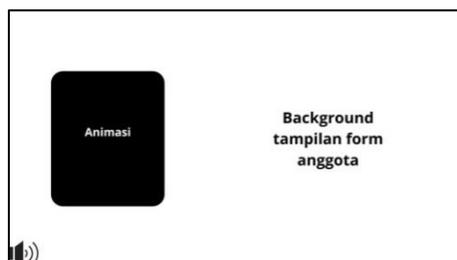
Gambar 16. Desain Tampilan Judul Panduan Pengajuan Proposal Pengabdian



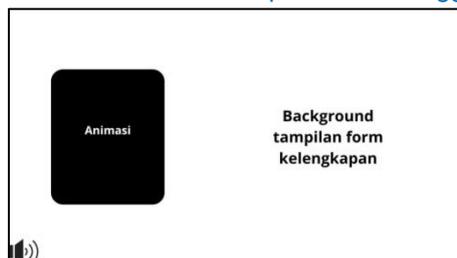
Gambar 17. Desain Tampilan Menu Proposal Pengabdian



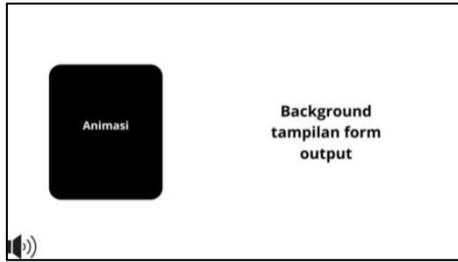
Gambar 18. Desain Tampilan *Form* Judul



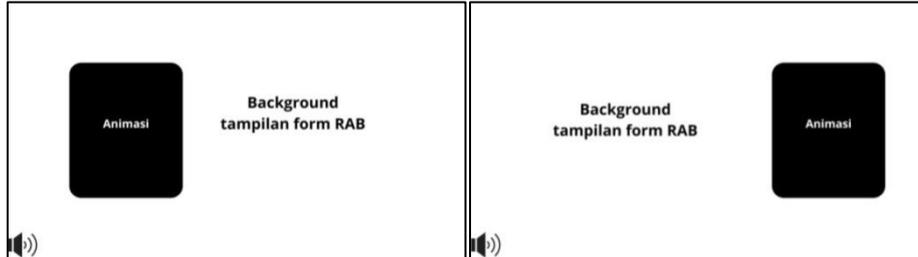
Gambar 19. Desain Tampilan *Form* Anggota



Gambar 20. Desain Tampilan *Form* Kelengkapan



Gambar 21. Desain Tampilan *Form Output*

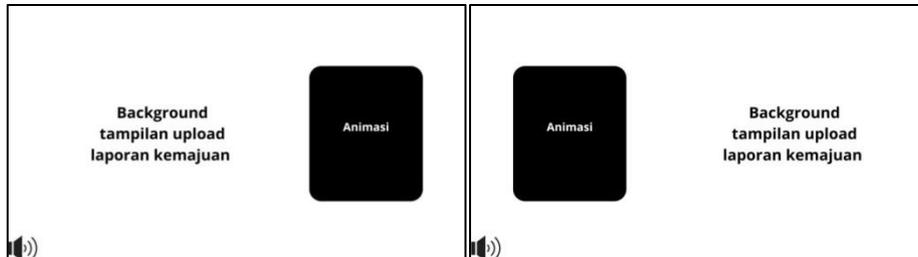


Gambar 22. Desain Tampilan *Form RAB*

- i. Slide 31 – 33: Panduan Upload Laporan Kemajuan (durasi 2:09 menit)



Gambar 23. Desain Tampilan Judul Panduan *Upload Laporan Kemajuan*

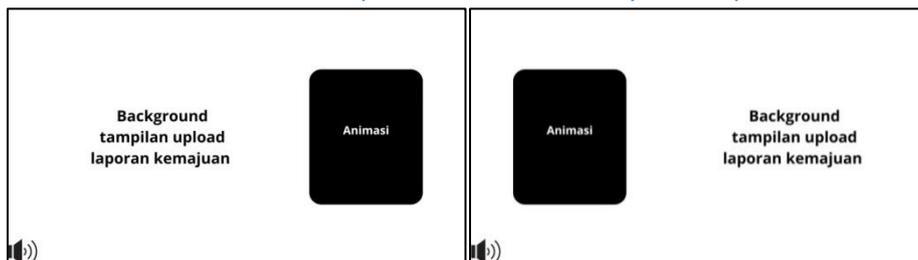


Gambar 24. Desain Tampilan *Upload Laporan Kemajuan*

- j. Slide 34 – 37 : Panduan Upload Laporan Akhir (durasi 2:16 menit)



Gambar 25. Desain Tampilan Judul Panduan *Upload Laporan Akhir*



Gambar 26. Desain Tampilan *Upload Laporan Akhir*

k. Slide 38: Penutup (durasi 10 detik)

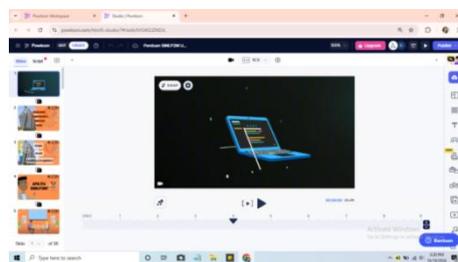


Gambar 27. Desain Tampilan Penutup

3. *Development* (pengembangan)

Tahap *development* merupakan implementasi dari rancangan yang telah dibuat pada tahap desain sebelumnya. Pada tahap ini, rancangan dibuat menjadi produk nyata dengan kualitas yang optimal. Berikut adalah hasil yang diperoleh dari proses pengembangan ini:

1) Tampilan *Intro*



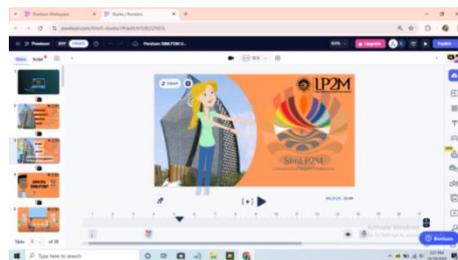
Gambar 28. Tampilan *Intro*

2) Tampilan Judul Video



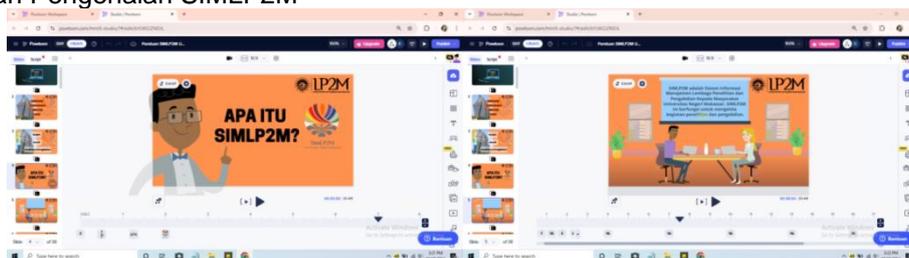
Gambar 29. Tampilan Judul Video

3) Tampilan Ajakan



Gambar 30. Tampilan Ajakan

4) Tampilan Pengenalan SIMLP2M



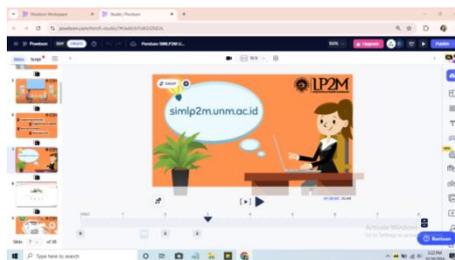
Gambar 31. Tampilan Pengenalan SIMLP2M

5) Tampilan Pembahasan

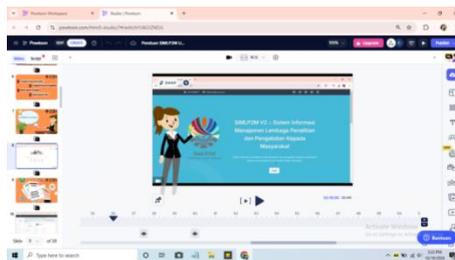


Gambar 32. Tampilan Pembahasan

6) Tampilan Login

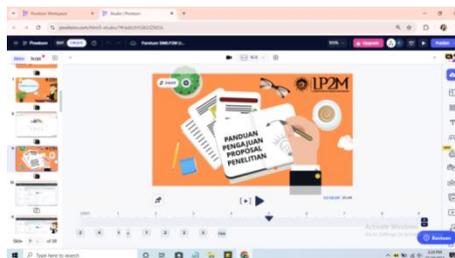


Gambar 33. Tampilan Alamat Web

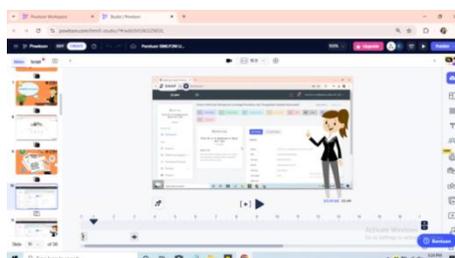


Gambar 34. Tampilan Login

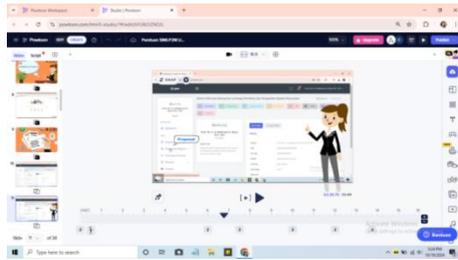
7) Tampilan Panduan Pengajuan Proposal Penelitian



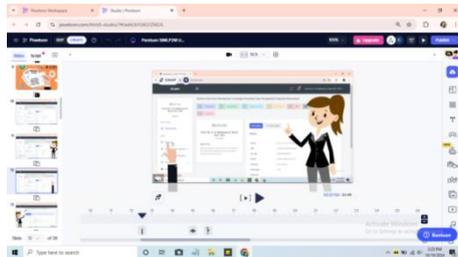
Gambar 35. Tampilan Judul Panduan Pengajuan Proposal Penelitian



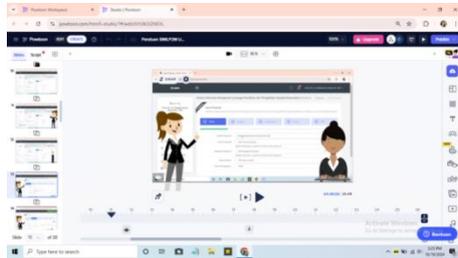
Gambar 36. Tampilan Halaman Utama SILMP2M



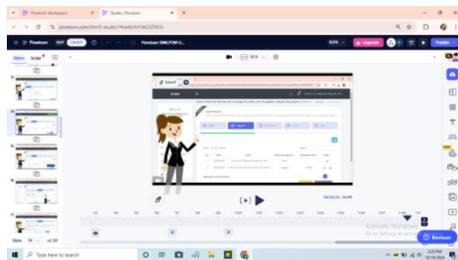
Gambar 37. Tampilan Menu Utama



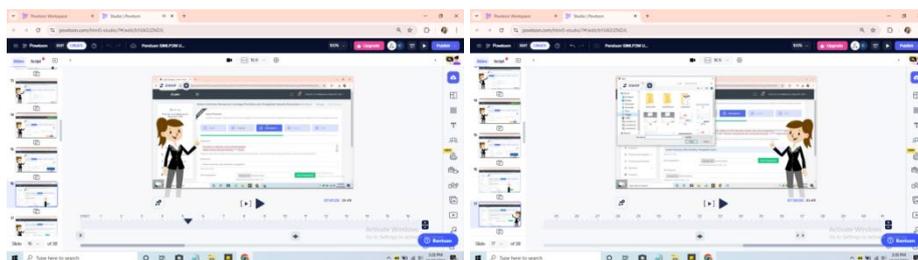
Gambar 38. Menu Proposal Penelitian



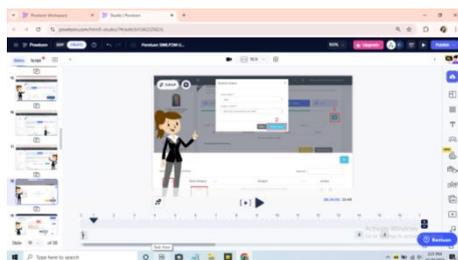
Gambar 39. Tampilan Form Judul



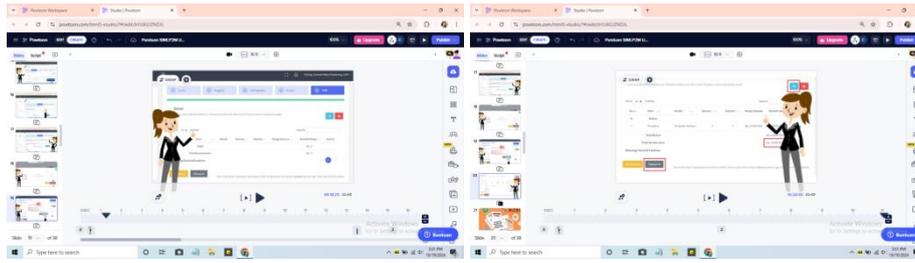
Gambar 40. Tampilan Form Anggota



Gambar 41. Tampilan Form Kelengkapan

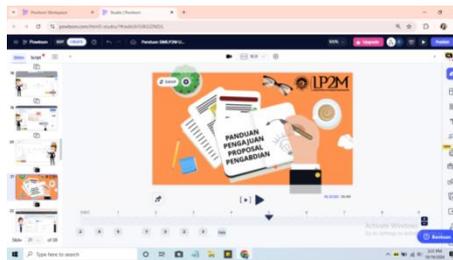


Gambar 42. Tampilan Form Output

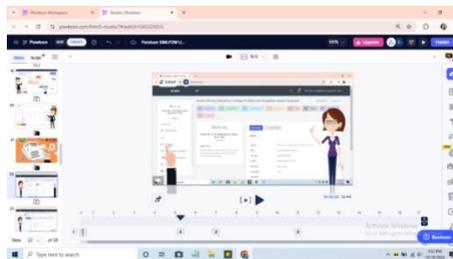


Gambar 43. Tampilan Form RAB

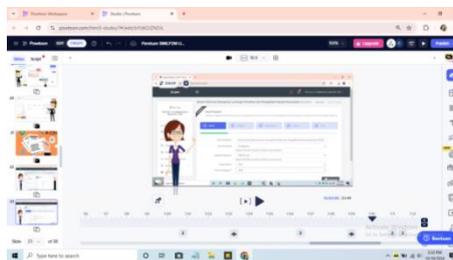
8) Tampilan Panduan Pengajuan Proposal Pengabdian



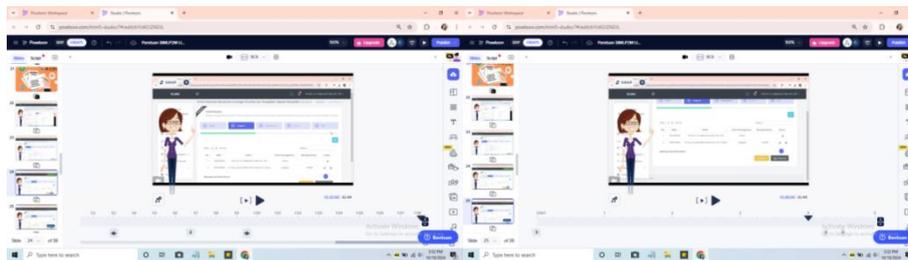
Gambar 44. Tampilan Judul Panduan Pengajuan Proposal Pengabdian



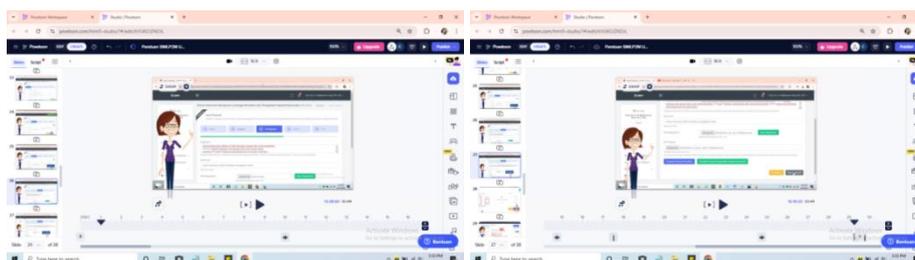
Gambar 45. Tampilan Menu Proposal Pengabdian



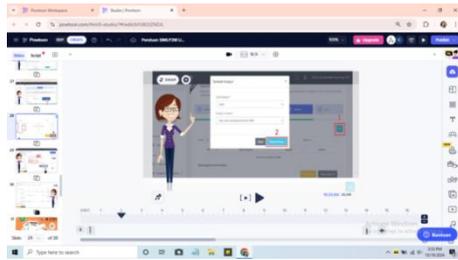
Gambar 46. Tampilan Form Judul



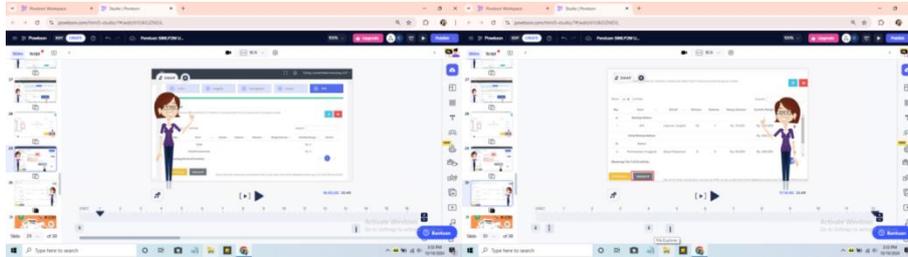
Gambar 47. Tampilan Form Anggota



Gambar 48. Tampilan Form Kelengkapan

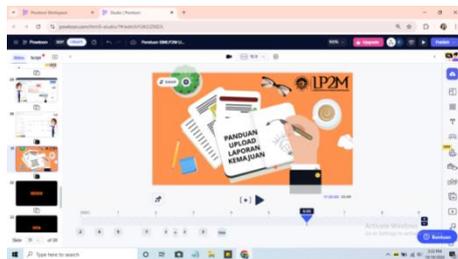


Gambar 49. Tampilan *Form Output*

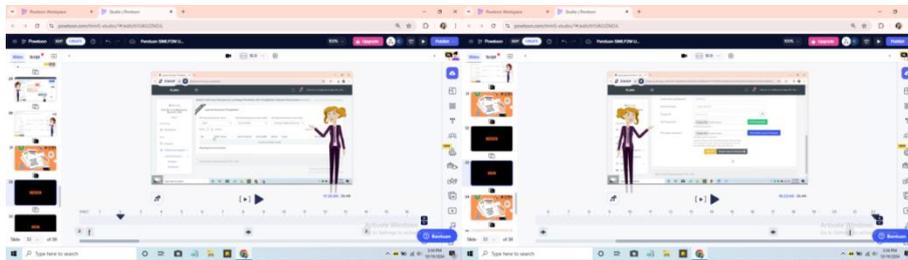


Gambar 50. Tampilan *Form RAB*

9) Tampilan Panduan Upload Laporan Kemajuan

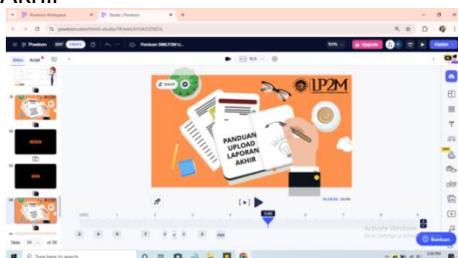


Gambar 51. Tampilan Judul Panduan *Upload Laporan Kemajuan*

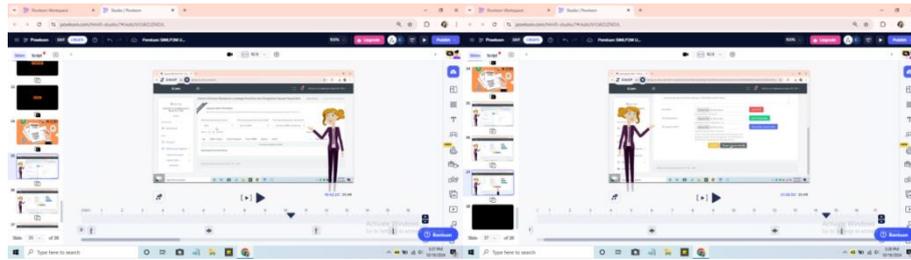


Gambar 52. Tampilan *Upload Laporan Kemajuan*

10) Tampilan Upload Laporan Akhir

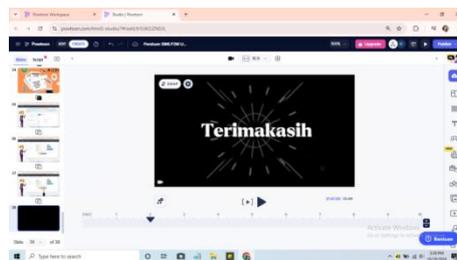


Gambar 53. Tampilan Judul Panduan *Upload Laporan Akhir*



Gambar 54. Tampilan Upload Laporan Akhir

11) Tampilan Penutup



Gambar 55. Tampilan Penutup

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, fokus utama adalah mengumpulkan respon dari dosen dan staff sebagai pengguna utama sistem. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan spesifik untuk mengevaluasi aspek penting dari video animasi yang dikembangkan, yaitu kepraktisan. Berdasarkan hasil respon dosen dan staff terhadap panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Respon Dosen Dan Staff

No	Responden	Aspek					Total	Total Max	%
		Kemudahan Pengguna	Fleksibilitas Pengguna	Efisiensi	Kesesuaian Lingkungan	Keberlanjutan			
1	S ₁	19	20	19	18	20	96	100	96
2	S ₂	20	18	20	20	19	97	100	96
3	S ₃	19	20	19	19	19	96	100	96
4	S ₄	20	19	19	20	18	96	100	96
5	S ₅	20	19	20	19	20	98	100	98
6	S ₆	19	20	19	20	19	97	100	97
7	S ₇	19	19	20	19	20	97	100	97
8	S ₈	19	20	19	19	19	96	100	96
9	S ₉	19	20	20	19	19	97	100	97
10	D ₁	20	19	19	19	19	96	100	96
11	D ₂	18	19	19	17	20	93	100	93
12	D ₃	20	19	20	18	20	97	100	97
13	D ₄	20	20	19	20	20	99	100	99
14	D ₅	19	19	20	18	20	96	100	96
15	D ₆	20	19	20	19	19	97	100	97
16	D ₇	20	19	20	20	20	99	100	99
17	D ₈	20	19	20	20	20	99	100	99
18	D ₉	19	20	20	19	20	98	100	98
19	D ₁₀	20	18	20	20	20	98	100	98
20	D ₁₁	20	18	19	19	20	96	100	96
21	D ₁₂	19	20	19	19	20	97	100	97
22	D ₁₃	20	18	20	19	20	97	100	97
23	D ₁₄	19	19	19	20	18	95	100	95
24	D ₁₅	20	18	20	20	19	97	100	97
25	D ₁₆	20	19	20	20	19	98	100	98
26	D ₁₇	20	18	20	19	20	97	100	97

27	D ₁₈	20	19	19	20	19	97	100	97
28	D ₁₉	19	20	19	18	19	95	100	95
29	D ₂₀	19	20	19	19	19	96	100	96
30	D ₂₁	19	19	19	19	19	95	100	95
31	D ₂₂	20	20	19	20	20	99	100	99
32	D ₂₃	19	20	19	19	19	96	100	96
33	D ₂₄	19	19	19	20	19	96	100	96
34	D ₂₅	20	19	19	19	18	95	100	95
35	D ₂₆	20	19	18	20	19	96	100	96
36	D ₂₇	19	20	18	20	18	95	100	95
Jumlah skor hasil penilaian							3.479		
Skor yang diharapkan							3.600		
Presentase Kepraktisan							96,6%		
Kategori							Sangat Praktis		

Sumber: Hasil olah data, 2024

Kualitas penilaian keseluruhan dihitung dalam bentuk presentase berdasarkan rumus berikut:

$$\text{Presentase Kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kepraktisan (\%)} = \frac{3.479}{3.600} \times 100\% = 96,6\%$$

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap tanggapan dosen dan staff, diperoleh tingkat persentase sebesar 96,6% yang menempatkan panduan ini dalam kategori "Sangat Praktis". Pencapaian kategori tertinggi ini menunjukkan bahwa pengembangan panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi telah berhasil menciptakan panduan yang mudah diakses oleh pengguna, efisien dan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap fitur-fitur SIMLP2M.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi tahap terakhir yang bertujuan untuk menilai efektivitas panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi. Hasil evaluasi efektivitas produk panduan SIMLP2M berbasis video animasi dilakukan dengan mengumpulkan respon dari dosen dan staff melalui angket. Berikut adalah tabel hasil respon dosen dan staff.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Dosen dan Staff

No	Responden	Aspek					Total	Total Max	%
		Pemahaman Materi	Keterlibatan Pengguna	Kesesuaian Sasaran Pengguna	Kemandirian Belajar	Transfer Pengetahuan			
1	S ₁	20	19	20	20	14	93	95	97,8%
2	S ₂	20	19	20	19	15	93	95	97,8%
3	S ₃	19	19	19	19	15	91	95	95,7%
4	S ₄	20	19	19	20	14	92	95	96,8%
5	S ₅	20	19	20	19	15	93	95	97,8%
6	S ₆	20	19	19	20	14	92	95	96,8%
7	S ₇	19	19	20	19	15	92	95	96,8%
8	S ₈	19	19	20	19	14	91	95	95,7%
9	S ₉	19	20	19	20	15	93	95	97,8%
10	D ₁	20	19	20	19	14	92	95	96,8%
11	D ₂	19	20	19	19	15	92	95	96,8%
12	D ₃	20	19	20	19	15	93	95	97,8%
13	D ₄	20	20	19	20	15	94	95	98,9%
14	D ₅	19	20	18	19	15	91	95	95,7%
15	D ₆	19	20	19	20	15	93	95	97,8%
16	D ₇	19	20	20	19	15	93	95	97,8%
17	D ₈	19	20	19	19	15	92	95	96,8%
18	D ₉	20	19	20	20	14	93	95	97,8%

19	D ₁₀	19	20	19	20	14	92	95	96,8%
20	D ₁₁	19	19	20	19	15	92	95	96,8%
21	D ₁₂	20	19	20	20	14	93	95	97,8%
22	D ₁₃	20	18	20	19	15	92	95	96,8%
23	D ₁₄	19	20	19	20	14	92	95	96,8%
24	D ₁₅	19	20	20	20	14	93	95	97,8%
25	D ₁₆	19	20	19	20	14	92	95	96,8%
26	D ₁₇	20	19	19	19	15	92	95	96,8%
27	D ₁₈	20	19	19	20	15	93	95	97,8%
28	D ₁₉	19	19	20	19	14	91	95	95,7%
29	D ₂₀	20	19	20	19	14	92	95	96,8%
30	D ₂₁	19	19	20	19	15	92	95	96,8%
31	D ₂₂	19	20	20	19	15	93	95	97,8%
32	D ₂₃	19	18	20	19	15	91	95	95,7%
33	D ₂₄	19	19	19	19	15	91	95	95,7%
34	D ₂₅	19	19	20	19	14	91	95	95,7%
35	D ₂₆	19	19	20	19	15	92	95	96,8%
36	D ₂₇	20	19	20	19	15	93	95	97,8%
Jumlah skor hasil penilaian								3.320	
Skor yang diharapkan								3.420	
Presentase Keefektifan								97%	
Kategori								Sangat Efektif	

Sumber: Hasil olah data, 2024

Kualitas penilaian keseluruhan dihitung dalam bentuk presentase berdasarkan rumus berikut:

$$\text{Presentase Keefektifan (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor hasil penilaian}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Keefektifan (\%)} = \frac{3.320}{3.420} \times 100\% = 97\%$$

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan tingkat keefektifan yang sangat tinggi dengan persentase mencapai 97% yang menempatkan panduan ini dalam kategori "Sangat Efektif". Persentase yang hampir mendekati sempurna ini mengindikasikan bahwa panduan video animasi yang dikembangkan telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan sangat efektif dalam membantu pemahaman dosen dan staff terhadap pengoperasian SIMLP2M.

Pembahasan

A. Pembahasan

Metode *Research and Development* (R&D) diterapkan dalam penelitian ini dengan menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan produk berupa video animasi panduan SIMLP2M UNM. Pengembangan produk dilakukan melalui lima tahapan sistematis sesuai model ADDIE yang meliputi tahap *analysis* (analisis) untuk mengidentifikasi kebutuhan, tahap perancangan *design* (perancangan) untuk merancang konsep video, tahap *development* (pengembangan) untuk memproduksi video animasi, tahap *implementation* (implementasi) untuk menerapkan produk, dan tahap *evaluation* (evaluasi) untuk menilai efektivitas produk yang dikembangkan. Kelima tahapan ini dilaksanakan secara berurutan untuk memastikan kualitas video animasi panduan yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna SIMLP2M UNM.

Tahap analisis diawali dengan melakukan wawancara terhadap salah satu dosen untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan terkait penggunaan SIMLP2M UNM. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa pengguna mengalami kesulitan dalam memahami dan mengoperasikan SIMLP2M UNM melalui panduan berbasis teks yang tersedia saat ini.

Pada tahap perancangan, peneliti melakukan serangkaian proses perencanaan untuk mengembangkan panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi. Tahap ini dimulai dengan pembuatan *storyboard* yang berisi rancangan visual dan alur informasi yang akan ditampilkan dalam video.

Tahap *development* merupakan implementasi dari rancangan yang telah dibuat pada tahap desain sebelumnya. Pada tahap ini, rancangan dibuat menjadi produk nyata dengan kualitas yang optimal dilakukan evaluasi terhadap kelayakan media tersebut dan melakukan perbaikan berdasarkan evaluasi dari validator.

Setelah proses validasi oleh para ahli, panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi siap untuk masuk ke tahap implementasi. Tahap ini melibatkan uji coba produk dengan melibatkan

partisipasi dosen dan staff sebagai pengguna utama dalam penggunaan panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi. Pengujian ini dilaksanakan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan panduan berdasarkan tanggapan pengguna.

Tahap evaluasi merupakan tahap penting dalam model pengembangan ADDIE. Setelah tahap implementasi selesai, dilakukan penilaian terhadap panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi yang telah dikembangkan, dengan fokus pada kepraktisan dan keefektifan produk yang dicapai.

Dalam penelitian ini, akan dibahas hasil analisis pengembangan panduan berbasis video animasi, terutama dalam hal validitas yang dinilai oleh ahli konten mencakup aspek isi video, tampilan video, dan audio, serta kepraktisan dan keefektifan berdasarkan respon pengguna yang dikumpulkan melalui angket. Analisis ini mencakup beberapa poin penting, yaitu:

1. Analisis Kelayakan oleh Ahli Media dan Ahli Konten

Hasil validasi oleh ahli media mengindikasikan bahwa panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 87% yang mencakup penilaian terhadap aspek desain ilustrasi, visual, topografi, layout, dan, bahasa. Penilaian ahli konten menunjukkan persentase kelayakan sebesar 96%. Dalam penilaian tersebut, aspek-aspek yang dinilai seperti isi video, tampilan video dan, sudah memenuhi standar yang diharapkan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi dinyatakan sangat valid dan sangat layak digunakan oleh dosen dan staff dalam memahami pengoperasian sistem SIMLP2M UNM.

2. Analisis Kepraktisan berdasarkan Responden Pengguna

Hasil uji coba panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi yang dilakukan terhadap responden yang terdiri dari dosen dan staff menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik. Berdasarkan pengumpulan data dari responden, diperoleh skor total sebesar 3.479 dengan persentase kepraktisan mencapai 96,6% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

3. Analisis Keefektifan berdasarkan Hasil Respon Dosen dan Staff

Efektivitas panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi dapat dilihat dari tingkat keberhasilan pemahaman dosen dan staff dalam mengoperasikan sistem. Keberhasilan ini terlihat dari skor hasil angket respon yang diberikan oleh peneliti dalam tahap evaluasi. Berdasarkan hasil analisis angket respon pengguna yang telah dikumpulkan, diperoleh skor total sebesar 3420 dengan persentase mencapai 97% yang termasuk dalam kategori sangat efektif.

Berdasarkan pembahasan di atas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk diterapkan sebagai media panduan bagi dosen dan staff di UNM. Dengan adanya panduan berbasis video animasi ini diharapkan dapat memudahkan dosen dan staff dalam memahami prosedur pengoperasian SIMLP2M secara lebih efisien, serta membantu meningkatkan kemampuan pengguna dalam menggunakan sistem secara mandiri.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan panduan SIMLP2M UNM dalam format video animasi yang telah mendapat validasi sangat baik dari para ahli. Penilaian ahli media sebesar 87% dan ahli konten 96% mengkonfirmasi kelayakan produk serta potensinya dalam meningkatkan pemahaman pengguna sistem. Berdasarkan validasi tersebut, panduan video ini dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam tahap pengembangan selanjutnya.

Analisis kepraktisan panduan SIMLP2M UNM berdasarkan angket yang diberikan kepada dosen dan staff menunjukkan hasil 96,6%. Persentase ini menempatkan media dalam kategori sangat praktis, ditunjukkan melalui kemudahan penggunaan dan aksesibilitas yang baik. Panduan ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman pengguna terhadap pengoperasian SIMLP2M UNM.

Hasil evaluasi efektivitas panduan SIMLP2M UNM berbasis video animasi menunjukkan pencapaian yang sangat memuaskan. Data yang diperoleh dari angket respon dosen dan staff mencapai persentase 97%, yang secara signifikan mengindikasikan bahwa panduan ini termasuk dalam kategori sangat efektif dalam memfasilitasi pemahaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Almeida, C. S. de, Miccoli, L. S., Andhini, N. F., Aranha, S., Oliveira, L. C. de, Artigo, C. E., Em, A. A. R., Em, A. A. R., Bachman, L., Chick, K., Curtis, D., Peirce, B. N., Askey, D., Rubin, J., Egnatoff, D. W. J., Uhl Chamot, A., El-Dinary, P. B., Scott, J.; Marshall, G., Prensky, M., ... Santa, U. F. De. (2016). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa. In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1). https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hp_journals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseysociety.com/downloads/reports/Educa
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijoyo, H., Ariyanto, A., & Sudarsono, A. (2021). Sistem Informai Manajemen. In M. F. Akbar (Ed.), *educational books*. educational books. https://www.researchgate.net/profile/Hadion-Wijoyo/publication/349833279_SISTEM_INFORMASI_MANAJEMEN/links/6043142392851c077f1c886b/SISTEM-INFORMASI-MANAJEMEN.pdf