

Volume 7 Nomor 2 Agustus 2022

e-ISSN 2541-0938
p-ISSN 2657-1528

JURKAMI

Jurnal Pendidikan Ekonomi

JURKAMI

VOLUME
7

NOMOR
2

SINTANG
AGUSTUS
2022

e-ISSN
2541-0938
p-ISSN
2657-1528



Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)
<http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPE>

DEWAN REDAKSI

Munawar Thoharudin, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia (Editor in Chief)
Aniek Hindrayani, Universitas Sebelas Maret, Indonesia
Anna Marganingsih, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia
Dessy Triana Relita, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia
Emilia Dewiwati Pelipa, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia
Fitria Fitria, Universitas Bina Insan Lubuklinggau, Indonesia
Husni Syahrudin, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia
Maria Ulfah, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia
Nuraini Asriati, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia
Suwinto Johan, President University, Indonesia
Yulia Suriyanti, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia

TIM REVIEWER

Abdul Mujib, Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, Indonesia
Abdul Samad, Universitas Fajar, Indonesia
Abdul Wahab, Universitas Muslim Indonesia, Indonesia
Bambang Ismanto, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia
Dewi Kusuma Wardani, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia
Dicki Hartanto, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
Febrianty Febrianty, Politeknik PalComTech, Indonesia
M. Rudi Irwansyah, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia
Muh. Fahrurrozi, Universitas Hamzanwadi, Indonesia
Muhammad Hasan, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Muhammad Ihsan Said Ahmad, Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Muhammad Rahmattullah, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia
Rhini Fatmasari, Universitas Terbuka, Indonesia
Sugiharsono, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Suratno, Universitas Jambi, Indonesia
Tutut Suryaningsih, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia

Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI) telah terindek



Alamat Redaksi:

**Jln. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Kecamatan Sintang, Kabupaten Sintang,
Kalimantan Barat, Indonesia**
Email: jurnaljurkami@gmail.com

Penerbit:

LPPM STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
Copyright ©2022, The Author(s)

Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)
| e-ISSN 2541-0938 p-ISSN 2657-1528



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATERI LEMBAGA KEUANGAN DALAM PEREKONOMIAN**

Vitaloka Mawaddhah[✉], Norida Canda Sakti²

Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Surabaya, Indonesia¹²

[✉]Corresponding Author Email: vitalokamawaddhah@gmail.com

Author Email: noridacanda@unesa.ac.id

Article History:

Received: June 2022

Revision: June 2022

Revised: July 2022

Published: August 2022

Keywords:

Development;

Learning Media;

Video Animation;

Economic Education

Abstract:

This research is based on the low interest, involvement and attention of students when hybrid learning takes place. This research was carried out. So that the need for teaching media that is able to attract students' interest in learning. This development has the aim of seeing the feasibility, effectiveness, efficiency, along with student opinions and improving animated video props. This analysis utilizes the Research and Development scheme by going through 4 phases commonly known as 4-D. The subjects of analysis in this study were students from SMA Negeri 16 Surabaya class X IPS 1. The analysis was carried out by utilizing a Likert scale to validate the media, materials and items. The results of the analysis obtained from validation experts prove that the percentage of eligibility for teaching media, materials, effectiveness, and efficiency into groups is very feasible. Student responses obtained a percentage of 89.4% with a very feasible category to be used as teaching materials, especially when hybrid learning takes place and can be used in an effort to grow student ambition and passion for learning.

Sejarah Artikel

Diterima: Juni 2022

Direvisi: Juni 2022

Direvisi: Juli 2022

Diterbitkan: Agustus 2022

Kata kunci:

Pengembangan;

Media Pembelajaran;

Video Animasi;

Pendidikan Ekonomi

Abstrak:

Penelitian ini didasari oleh rendahnya ketertarikan, keterlibatan dan perhatian siswa saat pembelajaran *hybrid* berlangsung penelitian ini dilaksanakan. Sehingga dibutuhkannya media ajar yang mampu menarik minat belajar siswa. Pengembangan ini memiliki tujuan untuk melihat kelayakan, efektivitas, berdaya guna, bersamaan dengan pendapat siswa dan peningkatan alat peraga video animasi. Dalam penelitian ini, analisis yang dipergunakan dengan memanfaatkan skema *Research and Development* dengan melalui 4 fase yang biasa dikenal dengan 4-D. Subjek analisis dalam penelitian ini merupakan siswa dari SMA Negeri 16 Surabaya kelas X IPS 1. Analisis dilakukan dengan memanfaatkan skala likert untuk validasi media, materi dan butir soal. Hasil analisis yang didapat dari pakar validasi membuktikan bahwa presentase kelayakan untuk media ajar, materi, efektivitas, dan berdaya guna kedalam kelompok sangat layak. Tanggapan siswa memperoleh presentase 89,4% dengan kategori sangat layak untuk dipergunakan sebagai bahan ajar terutama saat pembelajaran *hybrid* berlangsung dan dapat dipergunakan dalam upaya untuk menumbuhkan ambisi dan gairah belajar siswa.



How to Cite: Mawaddhah, V., Sakti, N, C. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Lembaga Keuangan dalam Perekonomian*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 7 (2) DOI : 10.31932/jpe.v7i2.1694

PENDAHULUAN

Majunya perkembangan informatika zaman globalisasi sekarang menduga

menggerakkan berbagai bidang kehidupan tak kecuali bidang pendidikan. Perkembangan di bidang pendidikan dapat



This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2022, The Author(s)

Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)
| e-ISSN 2541-0938 p-ISSN 2657-1528

terlihat dari proses pembelajaran yang saat ini tidak lagi berpusat pada proses mengajar saja melainkan telah berpusat pada peserta didik, dalam kurikulum K13 Revisi yang menggunakan metode pembelajaran aktif siswa dituntut untuk menjadi aktor utama dalam semua proses pembelajaran dengan guru hanya bertindak sebagai fasilitator.

Menurut (Nurhamida 2018) Guru dalam proses ini bertindak menjadi penyedia yang menyediakan pembelajaran agar siswa dapat bersekolah dengan nyaman dan yang dapat memberikan pengajaran sehingga siswa diwajibkan mengejar sumber berita untuk memperoleh wawasannya masing-masing. Dikarenakan saat ini kasus covid-19 dengan mutasi baru bermunculan pembelajaran tatap muka belum dapat dilakukan sepenuhnya guna mencegah penyebaran virus yang kian marak, oleh sebab itu pembelajaran dilakukan secara *hybrid*.

Media pembelajaran ialah sebuah alat atau sarana yang dipergunakan bagi guru dalam saat penyampaian isi materi untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat guna untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi proses membimbing agar siswa memperoleh dengan mudah berita yang telah dikomunikasikan secara tepat waktu dan tepat. Media pembelajaran yang baik harus mampu memotivasi, menstimulus siswa untuk dapat menyerap apa yang telah dipelajari serta mampu menstimulus belajar apa yang harus dipelajari dan memiliki kemampuan untuk mendorong pembelajaran dengan baik (Nurrita, 2018).

Oleh sebab itu, dengan perkembangan bidang teknologi informasi yang semakin cepat berbagai macam *software* yang dapat dimanfaatkan secara berbayar maupun gratis sesuai dengan kualitas dan kebutuhan yang kita inginkan

diharapkan semua guru bisa bertambah aktif dan kreatif lagi dalam mengembangkan bahan ajar tambahan yang menaik dengan memanfaatkan aplikasi yang sudah tersedia.

Contoh media pembelajaran yang dapat mengembangkan ketertarikan siswa dalam hal belajar ialah bahan ajar yang memiliki unsur gerak dan suara (audio visual). Video animasi ialah alat yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar yang berupa gambar yang dapat bergerak seperti seolah olah tampak nyata (Agustien, et al, 2018). Media ini dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan objek tersebut dengan sendirinya (Sirait, 2016).

Peningkatan video animasi bermaksud untuk meningkatkan minat belajar siswa yang telah diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang telah dikerjakan. Salah satunya memaparkan seperti pembelajarann alternative dengan video animasi bisa ditingkatkan menggunakan mata pelajaran yang berbeda (Wuryanti and Kartowagiran, 2016). Terdapat juga penelitian lain yang mengatakan, peserta didik dengan bantuan video animasi melalui penerapan *Blended Learning* membuat bertambah antusias di semus sisi saat melakukan pembelajaran matermatika dibandingkan siswa yang belajar dengan cara konvensional (Sudiarta and Sadra 2016).

Penelitian lain juga memaparkan bahwa motivasi dan nilai siswa yang menerapkan media video animasi bertambah baik bila disandingkan melalui penggunaan media *powerpoint* (Sukiyasa & Sukoco 2013). Bahan ajar yang dapat membantu guru saat proses mengkomunikasikan materi dan pemahaman siswa yang menjadikan pilihan pada materi IPS merupakan video animasi *Hands Move*



(Permatasari, et al, 2019). Bersamaan dengan penggunaan perangkat kartun sebagai bahan ajar juga tercatat distandar yang layak dipergunakan dan telah dikoreksi oleh para pakar media (Hasanah and Nulhakim, 2015).

Dengan adanya banyak analisis terdahulu yang telah dipaparkan diatas mengenai pemanfaatan media pembelajaran video animasi diketahui bahwa untuk penerapan menggunakan materi lembaga keuangan dalam perekonomian belum, dan juga dipergunakan saat pembelajaran *hybrid* yang sangat memerlukan media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus dapat dipergunakan menjadi media pembelajaran pribadi untuk mengulang materi yang dirasi susah untuk dipahami sepenuhnya oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan pendekatan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang menciptakan sebuah alat pengkajian yang berkaitan dengan analisis keperluan siswa selama proses belajar *hybrid* berlangsung.

Dari perolehan konsultasi pengkaji dengan guru bidang ekonomi pada tanggal 29 Maret 2022. Berdasarkan hasil pengamatan, bapak agus menemukan permasalahan terhadap kurangnya pemahaman materi dan semangat belajar dalam proses pemahaman pada murid IPS kelas X IPS 1 SMA Negeri 16 Surabaya. Kondisi ini disebabkan kewajiban guru dalam menjadi penyedia dipenggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara keseluruhan akibatnya siswa kurang dapat mencerna materi dan pemanfaatannya yang kurang mendukung membuat siswa merasa bosan ketika pembelajaran sehingga menimbulkan kegiatan siswa yang sedikit termotivasi pada pelajaran ekonomi yang berlangsung kurang maksimal.

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Belajar Siswa kelas X IPS 1

Keterangan	Pembelajaran	
	BAB 3	BAB 4
Keaktifan	80	80
Pengumpulan tugas	83	78
Ulangan Harian	84	76

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Dari perolehan konsultasi dengan guru bidang ekonomi kelas X SMAN 16 Surabaya, dapat diketahui bahwa rendahnya minat belajar siswa akan bidang ekonomi yaitu, minat dan sikap siswa dalam mengikuti kelas ekonomi kurang, serta tidak mendengarkan saat guru sedang menerangkan materi, siswa tidak aktif saat kegiatan diskusi dan Tanya jawab, malas dalam mengerjakan tugas.

Dengan adanya masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan bertujuan untuk menciptakan sebuah inovasi dalam media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *editing video open source* untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran konvensional menjadi video animasi yang memiliki alur cerita dan karakter dengan berbagai karakter yang menarik seperti kartun yang dapat digunakan saat pembelajaran hybrid tengah berlangsung dengan harapan dapat menolong siswa dalam mempelajari sebuah materi Ekonomi yang sulit serta mampu untuk mengembangkan minat siswa dalam proses belajar mengajar siswa IPS kelas X SMAN16 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan jenis metode kajian *Research and Development* (R&D). Menurut pendapat (Sukmadinata 2009) bahwa “pengembangan dan penelitian merupakan suatu proses untuk meningkatkan sebuah produk modern atau



menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dijamin kebenarannya”.

Tata cara peningkatan media pengembangan dengan memanfaatkan media video animasi melewati 4 fase yang cocok digunakan dengan cara yang telah disusun oleh (Thiagarajani 1974) adalah pendefisian (*Define*), Penciptaan (*Design*), Peningkatan (*Develop*), dan pembagian (*Disseminate*).

Analisis dilaksanakan memanfaatkan materi penelitian pada murid kelas X IPS 1 SMAN 16 Surabaya, dengan memakai cara penarikan data melalui cara mewawancarai pendidik bidang ekonomi di SMA Negeri 16 Surabaya, kegiatan observasi dilaksanakan secara langsung dengan datang ke sekolah untuk mengetahui adanya hambatan yang dihadapi siswa ataupun guru saat kegiatan pembelajaran *hybrid*.

Analisis dilakukan dengan memanfaatkan skala likert untuk validasi media, materi dan butir soal. Dan untuk angket balasan siswa menggunakan analisis skala guttman. Pemecahan klarifikasi dari akhir validasi dan kuesioner dilaksanakan melalui cara berikut:

$$\text{Nilai} = \text{Nilai yang diterima} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian terkait penelitian yang diperoleh untuk peningkatan media pembelajaran video animasi dapat dibaca dengan menggunakan standar tampak dalam tabel 2:

Tabel 2. Standar validasi

Standar Validasi	Tingkat Validasi
0-20	Sangat tidak bagus
21-40	Tidak Bagus
41-60	Cukup bagus
61-80	Bagus

81-100 Sangat Bagus

Sumber: (Riduwan, 2015)

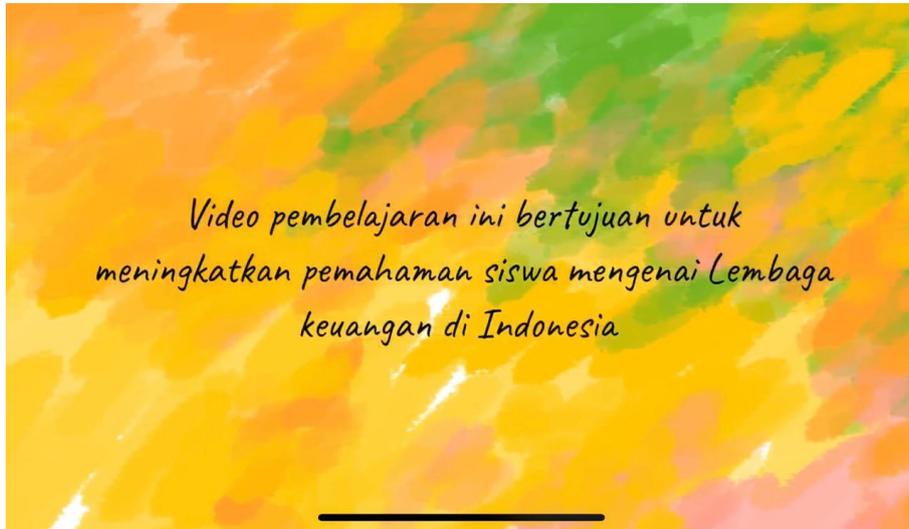
Maka dari itu media pembelajaran video animasi dikatakan pantas dipergunakan bila memperoleh nilai ≥ 61 dengan parameter sangat bagus atau bagus yang didapat dari pakar validasi dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk peningkatan video animasi yang telah digunakan pengkaji di kelas X IPS 1 SMAN 16 Surabaya sebagai upaya penggunaan video animasi materi keuangan dalam perekonomian memperoleh data untuk masing-masing fase yaitu:

Tahap analisis kebutuhan saat proses produksi media pembelajaran video animasi dengan melewati selama fase y: a) penguraian pertama dengan mengumpamakan materi pembelajaran dan kelas yang akan dipakai pada video animasi disebabkan biasanya parameter ketertarikan untuk memahami lemah akibatnya digunakan topik analisis di kelas X IPS 1, b) Evaluasi siswa dengan menggunakan penilaian ini: murid kelas X IPS 1 SMA Negeri 16 Surabaya berjumlah 32 siswa, siswa kesulitan dalam pemahaman materi disebabkan karena sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara *hybrid*, siswa mengalami kemunduran dalam proses pengulasan materi yang disebabkan penggunaan teknik belajar yang dilasanakan dengan cara *hybrid*, siswa lebih senang mendapatkan pengetahuan melalui penyampaian materi yang memikat, c) kajian konseptual yang mengkaji dan mengidentifikasi materi yang akan diterapkan dalam prosedur penggunaan media pembelajaran posisi ketika terletak dikemampuan dasar, indikator, tujuan belajar, sehingga materi yang disajikan melalui media video animasi sesuai dengan

KD 3.5 yakni lembaga keuangan dalam perekonomian dengan indikator pencapaian seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1
Tujuan Pembelajaran

Sumber: Diciptakan oleh peneliti, (2022)

Dengan adanya tujuan pembelajaran diawal bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui tujuan pembelajaran yang akan dipelajari melalui video animasi tersebut, d) kajian intruksi yang meliputi

keseluruhan materi berdasarkan tujuan pembelajaran dengan memberikan stimulus atau rangsangan awal berupa soal sederhana agar dapat menarik minat siswa selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 2
Stimulus/Rangsangan Awal Pembelajaran

Sumber: Diciptakan oleh peneliti, (2022)

Stimulus atau dorongan awal yang dibagikan berbentuk tes “taukah kamu?” dengan diberikan waktu 5 detik untuk menjawabnya. Hal ini digunakan untuk

mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi lembaga keuangan dalam perekonomian yang akan dipelajari

Pada akhir pembelajaran guru memberikan 10 pertanyaan pilihan ganda dan 3 soal analisis. Dengan tujuan untuk menilai sepanjang mana pengetahuan siswa tentang materi lembaga keuangan dalam perekonomian yang telah disampaikan melalui video animasi, e) analisis perumusan tujuan pembelajaran yang mencakup menganalisis lembaga keuangan bank dan non bank.

Perancangan peningkatan media pembelajaran video animasi dilaksanakan melalui 2 fase tahapan yaitu tahap pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan tahap perancangan dalam menyusun alur cerita interaktif.

Peningkatan media pendidikan video animasi berlangsung dalam dua tahap yakni: a) Analisis dan pakar penilaian yang dilaksanakan oleh pengkaji untuk

memperoleh evaluasi dari ahli pakar berbentuk masukan atau gagasan untuk memperbaiki media pendidikan video animasi yang telah divalusi oleh para pakar verifikasi. Lalu mendapatkan data hasil analisis atas kelayakan, berdaya guna, dan keefektifan materi beserta media belajar video animasi yang dianalisis oleh Bapak Dr. Norida Canda Sakti, M.Si merupakan dosen ahli dalam bidangnya yang merupakan dosen dari jurusan Pendidikan Ekonomi di Universitas Negeri Surabaya dan Bapak Hirnanda Dimas Pradana, S.Pd., M.Pd selaku dosen dari jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Surabaya. Data validasi dari ahli validator dalam memberikan penilaian di lembar validasi memakai preferensi skala likert yang diuraikan melalui cara uraian indikasi yang dipilih.

Tabel 3. Nilai dari Pakar Validasi

Indikator Validasi	Nilai Keseluruhan	Kriteria
Materi	96%	Sangat bagus
Media	88,75%	Sangat bagus
Keefektifan	92%	Sangat baik
kepraktisan	96%	Sangat baik

Sumber: data diolah peneliti, 2022

Melalui informasi yang sudah didapatkan dari pakar validasi, validasi materi mendapatkan presentase 96% dalam kategori sangat layak, validasi kelayakan memperoleh 88,75% masuk dalam kelompok sangat layak, validasi kepraktisan mendapatkan presentasi sebanyak 96% dengan kelompok sangat layak, dan validasi keefektifan media memperoleh presentase 92% dalam kelompok sangat layak. Berikutnya yaitu

b) Percobaan langsung dimana produk pengembangan video animasi akan digunakan pertama kali pada murid kelas X IPS 1 sebanyak 32 murid selaku subjek penelitian melalui menjawab angket yang mengandung 4 Indikator melalui 17 pertanyaan memanfaatkan skala guttman dengan jawaban “Ya” untuk skor 1 jawaban “Tidak” untuk skor 0. Berikut tabel nilai angket siswa:

Tabel 4. Nilai dari Tanggapan Siswa

Aspek	Presentase	Kriteria
Perasaan senang	90.6%	Sangat bagus
Keterlibatan	89.8%	Sangat bagus
ketertarikan	88.2%	Sangat bagus



Aspek	Presentase	Kriteria
Perhatian	89%	Sangat bagus
Keseluruhan Rata-Rata	89,4%	Sangat bagus

Sumber: Data diolah peneliti, 2022

Bersumberkan informasi yang didapatkan melalui kuisisioner siswa pada table 4 diatas, didapatkan hasil sebanyak 89.40% yang bermakna media belajar video animasi yang ditingkatkan mendapatkan standar sangat bagus.

Dilaksanakan menurut cara tertentu dengan memperkenalkan hasil puncak video animasi kepada pengajar bidang ekonomi di SMA Negeri 16 Surabaya.

Analisis dari akhir penelitian penyempurnaan media video animasi dengan cara menumbuhkan tekad bersekolah siswa materi lembaga keuangan dalam perekonomian kelas X IPS SMAN 16 Surabaya.

Kesesuaian video animasi dalam megembangkan tekad dan ketertarikan belajar siswa pada bab lembaga keuangan dalam perekonomian kelas X IPS SMA Negeri 16 Surabaya diperkirakan layak untuk disempurnakan selaku cara menumbuhkan ketertarikan dan tekad siswa dapa materi lembaga keuangan dalam perekonomian yang diuji cobakan di murid kelas X IPS 1 SMA Negeri 16 Surabaya ini dapat dipahami melalui nilai data validasi yang diperoleh mengenai kesesuaian pengaplikasian media video animasi ini. Maka dari itu validasi dilaksanakan berupa validasi media dan validasi materi yang telah dinilai pakar validasi di bidangnya.

Penilaian media yang telah dilaksanakan memuat sejumlah aspek yaitu kelebihan media, pemakaian bahasa, kelayakan, kesamaan video pada target pembelajaran yang tertuju pada siswa, dan penyampaian media. Dengan rata-rata umumnya mendapatkan presentase 88.75%

pada kelompok sangat layak. Oleh sebab itu media pembelajaran video animasi dapat digunakan saat proses belajar mengajar.

Berikut ini validasi materi pada video pembelajaran animasi mempunyai beberapa bagian penilaian yaitu meliputi keunggulan materi, kegunaan materi, tahap pembelajaran (dari awal pendahuluan, isi hingga penutup). Nilai dari validasi materi, mendapatkan keseluruhan presentasi sebanyak 93% yang artinya sangat baik. Bab lembaga keuangan dalam perekonomian yang diaplikasikan dan dipraktikan dalam media pembelajaran video animasi dapat digunakan dengan sangat baik di dalam kelas.

Melalui hasil yang telah dipaparkan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi bab lembaga keuangan dalam perekonomian sangat layak untuk di implementasikan untuk dapat menumbuhkan tekad dan minat belajar siswa kelas X IPS 1 SMAN 16 Surabaya apalagi disaat wabah covid-19 terus bermutasi dimana kegiatan belajar dilaksanakan secara *hybrid*. Kondisi ini diperkuat oleh penelitian terdahulu (Amrulloh, et al, 2013) maka media belajar multimedia interaktif dilihat seimbang dalam aspek media dan materi secara hipotesis. Dan sinkron dengan penemuan (Sari, 2017) yang mengungkapkan akan media pembelajaran video animasi dapat dimanfaatkan untuk instrumen belajar setelah melalui sejumlah proses penelitian dan tes validasi.

Keunggulan video animasi saat proses menaikkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa bab lembaga



keuangan dalam perekonomian kelas X SMA Negeri 16 Surabaya disebabkan salah satu cara meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar bab lembaga keuangan dalam perekonomian kelas X SMA Negeri 16 Surabaya dapat diperoleh nilai data validasi efektifitas oleh pakar validasi keahliannya yang terdiri dari sejumlah indikator penilaian yaitu tekad dan ketertarikan, kegunaan media pembelajaran, dan kredibilitas. Dari data yang didapat melalui hasil validasi aktifitas sebanyak 92% dengan kategori baik. Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran video animasi ini mampu untuk digunakan sebagai bahan ajar disekolah.

Hal ini juga sesuai dengan penelitian terdahulu (Widiyasanti, 2018) yang berpendapat bahwa pembelajaran video animasi dinilai lebih mampu untuk menumbuhkan karakter dan tekad belajar siswa dibandingkan menggunakan media gambar. Dan dapat digunakan untuk media penilaian pembelajaran (Wardoyo, 2015)

Kepraktisan pemakaian video animasi saat proses meningkatkan ketertarikan belajar siswa bab lembaga keuangan dalam perekonomian kelas X IPS SMAN 16 Surabaya serta perlu berisikan poin kepraktisan, sehingga untuk menghitung tingkat kepraktisan penerapannya diukur dari segi kegunaan dan penggunaannya. Serta dikoreksi oleh validator ahli dibidangnya. Nilai validasi menunjukkan presentase 96% untuk masing masing segi penilaian sehingga mendapatkan kelompok sangat bagus.

Sesuai hasil penelitian terdapat bisa diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi yang digunakan selaku cara untuk menaikkan motivasi dan minat belajar siswa materi lembaga keuangan dalam perekonomian

dinilai sangat efisien dan bisa dipergunakan untuk media belajar di sekolah. Ini juga sinkron dengan hasil penemuan terdahulu (Mashuri, 2020) yang memastikan bahwa media pembelajaran video animasi dianggap praktis untuk digunakan kepada siswa sesuai hasil institusi pada tingkat pencapaiannya.

Tanggapan siswa atas peningkatan media belajar video animasi materi lembaga keuangan dalam perekonomian kelas X IPS SMA Negeri 16 Surabaya mendapatkan nilai uji coba lapangan kepara kelas X IPS 1 yang memiliki jumlah murid 32. Mengevaluasi penggunaan media belajar video animasi dengan dibagikannya angket dan dijawab oleh siswa selepas kegiatan belajar dilakukan dengan menerapkan video pembelajaran animasi. Dalam kuesioner yang disebarkan terdapat sejumlah variabel yang dinilai menurut indikator yang akan dinilai yaitu minat dan motivasi belajar siswa. akibatnya penggunaan media pembelajaran video animasi pada kegiatan pembelajaran, peneliti menilai tanggapan siswa menggunakan 4 aspek yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa.

Dari nilai angket menggunakan skala guttman menghasilkan data presentase rata-rata pada masing-masing aspek penilaian. Untuk aspek perasaan senang siswa memperoleh presentase keseluruhan 90,6% yang artinya sangat baik, aspek keterlibatan siswa diperoleh presentase 89.8% dengan kategori sangat layak, ketertarikan peserta didik diperoleh presentase sebesar 88.2% dengan kategori sangat layak. Sehingga mendapatkan hasil keseluruhan angket respon siswa memperoleh data presentase sebesar 89.4% yang artinya media pembelajaran video animasi yang sedang



dikembangkan mendapatkan kriteria sangat baik dari siswa.

Dari hasil yang telah dijelaskan dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dalam menaikkan tekad dan ketertarikan belajar murid bab lembaga keuangan dalam perekonomian kelas X IPS 1 SMA Negeri Surabaya memperoleh tanggapan sangat baik dari siswa untuk penggunaannya. Hal ini juga sesuai dengan penelitian (Mashuri, 2020) sebelumnya bahwa siswa terlihat antusias saat pembelajaran karena tumbuhnya minat belajar setelah digunakannya media pembelajaran video animasi. Dan penelitian (Susanti, 2019) yang juga beragumen bahwa media gambar dan audiovisual dapat menolong guru dalam kegiatan belajar mengajar agar menciptakan siswa lebih aktif dan kreatif.

Pengembangan video animasi dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa materi lembaga keuangan dalam perekonomian kelas X SMA Negeri 16 Surabaya diketahui setelah menerapkan tahapan tersebut sehingga terdapat perbedaan atau peningkatan yang dilihat saat pembelajaran berlangsung. Dimana siswa yang sebelumnya malas mengikuti kelas menjadi antusias dan semangat dalam belajar ekonomi khususnya pada materi lembaga keuangan dalam perekonomian didorong oleh video animasi yang memiliki penyampaian materi yang menarik, lalu perhatian siswa yang rendah karna pembelajaran *hybrid* dilakukan menjadi aktif dengan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dibantu dengan stimulus atau rangsangan yang diberikan guru melalui kuis. Selain itu tumbuhnya kesadaran belajar karena video animasi dapat membantu mempelajari isi materi yang diduga berat tetapi dengan gampang untuk dipelajari menggunakan

video animasi. Selain itu siswa juga dapat kelebihan dalam penggunaan video animasi karena dapat dengan mudah digunakan ketika pembelajaran dilakukan dikelas maupun saat penggunaan dirumah dengan sendiri apabila masih memerlukan pengulangan materi yang sulit dipahami sebab video animasi dilangkapi dengan audio dan pemaparan materi yang tidak bertele tele.

Keadaan ini telah dipastikan dengan angket respon siswa yang berisikan aspek perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian siswa mendapatkan kriteria sangat bagus. Akibatnya media belajar video animasi diperkirakan mampu digunakan dalam usaha menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa mengamati hasil presentasi keseluruhan sebesar 89.4% yang bermakna sangat baik. Oleh sebab itu dapat disimpulkan video animasi yang digunakan sebagai bahan ajar bisa dijadikan pilihan media pembelajaran untuk dapat mendorong atau meningkatkan minat belajar pada siswa materi lembaga keuangan dalam perekonomian apalagi saat pembelajaran *hybrid* tengah berlangsung dan memerlukan media belajar yang benar-benar mampu mengambil perhatian belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan (Rochimah, 2019) yaitu media belajar video animasi sukses menaikkan minat belajar siswa. Dan merujuk pada argumen (Relita, et al, 2016) yang memaparkan untuk menumbuhkan motivasi dan minat, ambisi, serta stimulus, apalagi akan memberi kontrol psikologis siswa diperlukan penggunaan bahan ajar. Sehingga cocok dengan analisis (Wuryanti, 2016) yaitu media video animasi layak dan efektif digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. (Apriansyah, et al. 2020) juga berpendapat bahwa video



animasi sebagai alat bantu dalam proses belajar serta variasi, efektif dan juga mudah untuk dipahami oleh siswa.

Sementara itu sesuai dengan nilai penelitian yang didapat saat pembelajaran *hybrid* berlangsung memperlihatkan nilai yang konsisten, bahwa peningkatan video animasi lebih efektif dan layak digunakan dalam keadaan seperti ini dimana sangat membutuhkan anjuran media belajar yang atraktif untuk tetap menjaga dan menaikkan motivasi dan minat belajar siswa.

PENUTUP

Berlandaskan hasil penelitian diatas ditarik anggapan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi lembaga keuangan dalam perekonomian dinilai efektif dan efisien untuk menaikkan tekad dan ketertarikan dalam belajar siswa melampaui perdebatan atau kesusahan belajar siswa. Melalui adanya pembelajaran yang dilaksanakan dengan gaya *hybrid* sekarang sehingga pengembangan video animasi dapat dimanfaatkan saat pembelajaran sukses dapat mengambil minat siswa untuk belajar dalam menumbuhkan perasaan senang, partisipasi, minat, dan perhatian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Agustien, R., Umamah, N., Sumarno, S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, [S.l.], v. 5, n. 1, p. 19 - 23, july 2018. ISSN 2442-353X.

Amrulloh, R., Yuliani, dan Isnawati. 2013. *Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk SMA The Feasibility Theoretical Of Learning*

Media Of Interactive Multimedia In The Topic Of Mutation For Senior High School. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi, 2, 134–136.

Apriansyah, M. R. Sambowo, K.A., Maulana, A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>

Hasanah, U., Nulhakim, L. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis.” *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA* 1(1): 91.

Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 8(893–903), 1–11.

Nurhamida, Ilin. 2018. “Problematika Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Karakteristik Peserta Didik.” *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS* 3(1): 27–38.

Nurrita, T. 2018. “Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal misykat* 03(01): 171.

Permatasari, I.S, Subhan, AA.N., and Hendracipta, N. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* (1): 34–48.

Riduwan. (2015). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.



- Rochimah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Sari, S. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis video animasi. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 476–485.
- Sirait, Erlando Doni. 2016. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6(1): 35–43.
- Sudiarta, I.G.P., Sadra, I.W. 2016. “Pengaruh Model *Blended Learning* Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa.” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 49(2): 48.
- Sukmadinata, N.S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukiyasa, K., Sukoco. 2013. “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3(1): 126–37.
- Susanti, Y. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi, Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDIT Taman Ilmu Kota Depok Mata Pelajaran IPA dengan Tema Ciri Khusus Hewan dan Tumbuhan. *Universitas Terbuka*, 53(9), 1689–1699.
- Relita, D.T., Astikawati, Y., Siwandari, H.E. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Kelam Permai Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURKAMI Volume 1, No 2, 2016*
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. “*Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis. Minnesota: Leadership Training Institute/Spesial Education, University of Minnesota
- Wardoyo, T. C. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di Smk Negeri 1 Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 1-7.
- Widiyasanti, M. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1-16.
- Wuryanti, U., and Kartowagiran, B. 2016. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Karakter* 6(2): 232–45

