

Pengembangan Video Animasi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X IPS SMAN 1 Grogol

Maulina Dwi Ristanti^{1*}, Norida Canda Sakti²

Universitas Negeri Surabaya^{1,2}

¹e-mail: maulina.17080554010@mhs.unesa.ac.id; ²e-mail: noridacanda@unesa.ac.id

*Corresponding Author

(Received: 15 April 2021; Accepted: 06 Mei 2021; Published: 08-Juli-2021)

Abstrack

The purpose of this study is to describe the feasibility, practicality, and effectiveness of animation video learning media based on scientific approaches in economic subjects. This research uses a type of research, namely Research and Development (R&D) and 4D research models (Define, Design, Development and Disseminate. Test subjects as many as 20 students. Based on the results of the trial obtained, learning media is known to be feasible because it gets a result of 100 percent, effective because it obtained a score of 100 percent, and practical with a percentage of 100 percent when used. In addition, it is known that students respond positively by showing that management learning media provides a sense of enthusiasm if used. Learning outcomes also improved significantly after accessing scientific approach-based Animation Video learning media

Keywords : animated video; scientific approach; Economic

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran ekonomi. Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian yakni *Research and Development* (R&D) serta model penelitian 4D (Define, Design, Development dan Disseminate). Subjek uji coba sebanyak 20 peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh yakni media pembelajaran diketahui layak karena mendapatkan hasil sebesar 100 persen, efektif sebab diperoleh skor 100 persen, dan praktis dengan presentase 100 persen apabila digunakan. Selain itu diketahui peserta didik merespon positif dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran manajemen memberikan rasa antusias jika digunakan. Hasil belajar juga meningkat secara signifikan setelah mengakses media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan saintifik

Kata Kunci : video animasi; pendekatan saintifik; ekonomi

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini memberikan pengaruh yang cukup signifikan, khususnya pada dunia pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan kemajuan zaman saat ini diperlukan hal-hal baru dan inovasi-inovasi baru baik dari segi pembelajaran, kurikulum, pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Utamanya dari segi kegiatan pembelajaran di sekolah guru dituntut bisa menggunakan metode pembelajaran terbaru seiring perkembangan zaman agar bisa meningkatkan mutu pendidikan. Untuk meningkatkan pembelajaran di kelas guru harus bisa memberikan inovasi baru pada proses

kegiatan pembelajaran supaya peserta didik dapat menyerap pembelajaran secara optimal.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang sangat besar perannya dalam meningkatkan kompetensi siswa adalah media pembelajaran (Ramli et al., 2018). Inovasi media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui inovasi ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020).

Inovasi-inovasi pembelajaran dapat Inovasi-inovasi pembelajaran dapat digunakan dalam bentuk media-media yang sesuai dengan perkembangan IPTEK saat ini. Pemanfaatan

media-media yang digunakan juga bisa berasal dari pemanfaatan Teknologi dan Informatika (TIK). Kemenristek menjelaskan tentang pemanfaatan TIK dalam proses kegiatan pembelajaran bahwa TIK merupakan teknologi menyangkut dalam hal pengambilan data, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Pemanfaatan TIK dalam kegiatan pembelajaran bisa dilaksanakan secara online ataupun offline, baik digunakan oleh guru maupun peserta didik Kementerian Negara Riset dan Teknologi RI, 2006: 6).

Saat ini Indonesia tengah mengalami wabah *Covid-19*, dimana Pemerintah menganjurkan melakukan kegiatan dirumah saja, mulai melakukan aktivitas pekerjaan hingga kegiatan belajar mengajar dilakukan dari dirumah. Pandemi *Covid-19* ini mempengaruhi banyak hal termasuk kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang semula dilakukan tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran daring (*online*) hingga waktu yang belum ditentukan. Kegiatan pembelajaran daring (*online*) memberi keleluasaan pada peserta didik saat melangsungkan kegiatan pembelajaran.

Observasi yang dilaksanakan di kelas X IPS 1 SMAN 1 Grogol memperoleh data bahwa empat kelas IPS di SMA Negeri 1 Grogol, diantara kelas tersebut X IPS 1 dari hasil (PTS) Penilaian Tengah Semester pada pelajaran ekonomi di bawah rata-rata yaitu 55,5, bahwasanya nilai (KBM) Ketuntasan Belajar Minimal di sekolah yaitu 80. Maka dari itu peneliti tertarik dalam menentukan kelas C IPS 1 SMAN 1 Grogol yang peserta didik berjumlah 20 orang dengan kemampuan berbeda-beda.

Hasil belajar yang rendah di sebabkan oleh pemahaman peserta didik terhadap materi yang kurang. Banyak peserta didik mengandalkan sumber belajar dari guru, membuat peserta didik kurang termotivasi untuk mempelajari pelajaran lebih mendalam serta kurangnya pengetahuan tentang sumber-sumber belajar lainnya. Sehingga peserta didik menganggap satu-satunya media informasi dan sumber pengetahuan adalah guru. Guru sebagai motivator dan fasilitator harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran (Yulianti et al., 2019). Dengan demikian peserta didik memiliki minimnya informasi pengetahuan serta kurangnya cara berpikir kritis peserta didik. Guru bertanggung

jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik, tentu saja keberhasilan implementasi sistem pembelajaran di dalam kelas tergantung pada kepiawaian dan kompetensi guru dalam memotivasi siswa (Rahmatullah, Inanna, Rakib, et al., 2020); (Farmawati et al., 2018). Berbagai cara dan solusi dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mengingat banyaknya metode mengajar yang menarik perhatian siswa. (Gagne & Briggs, 1979).

Perolehan Hasil dari wawancara yang dilaksanakan pada salah satu seorang guru ekonomi di kelas X menjelaskan bahwa selama pembelajaran online, pelajaran Manajemen dilaksanakan melalui aplikasi *Google Classroom*, *Whatsapp*, *Google Form*, dan sesekali menggunakan Zoom meet. Terdapat kendala saat melakukan pembelajaran daring yakni keterbatasan pemakaian kuota internet pada setiap peserta didik, karena peserta didik di SMAN 1 Grogol merupakan peserta didik berasal dari golongan menengah kebawah. Sehingga beberapa materi pembelajaran yang diajarkan guru bukan hanya dari aplikasi aplikasi tersebut, melainkan juga guru menerapkan strategi "Teman Sebaya" untuk mengefektifkan kegiatan belajar mengajar, beberapa peserta didik yang memiliki karakteristik baik dan nilai tinggi dijadikan tutor pembantu teman-teman yang sedang kesulitan dalam pemahaman materi saat diberikan guru melalui pembelajaran daring. Saat kegiatan pembelajaran daring, guru juga melakukan kegiatan aktivitas tatap muka dengan tetap menaati protokol kesehatan. Guru membuat kelompok pembelajaran terdiri hanya beberapa peserta didik lalu guru menjelaskan pembelajaran manajemen pada kelompok peserta didik tersebut. Kegiatan pembelajaran pada kelompok tersebut diberikan materi dari buku pegangan guru, LKS dan buku modul siswa yang dapat dipelajari oleh peserta didik di rumah. Sementara itu, selama kegiatan belajar mengajar selama ini guru lebih aktif menjelaskan materi kepada peserta didik dengan cara membagikan materi dan membagikan link video Youtube sebelum kegiatan pembelajaran berkelompok dilakukan, kemudian peserta didik memahami kemudian guru menjelaskan saat pertemuan tatap muka secara berkelompok sesuai dengan protocol kesehatan yang dilakukan satu bulan sekali.

Permasalahan yang ditemukan perlu adanya inovasi pembelajaran yang menarik dan inovatif kepada peserta didik serta digunakan sebagai perantara belajar peserta didik dalam

pelajaran manajemen. Kegiatan tersebut dapat dilaksanakan dengan kegiatan merangkum materi penting dan dikemas dalam animasi dengan suara yang menarik, maka peserta didik diharapkan akan bisa aktif selama proses pembelajaran dan membuat hasil belajar meningkat. Sesuai dari permasalahan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan saintifik. Media pembelajaran dengan menggunakan video animasi dirasa cukup praktis untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar secara daring dan menerapkan pendekatan saintifik yang di dalam video terdapat soal dan pertanyaan. Soal tersebut bertujuan agar peserta didik terlibat saat pembelajaran. Menggunakan video animasi diharapkan nantinya pemahaman peserta didik bisa meningkat saat guru mengajarkan materi selama proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran bisa berjalan sangat efektif dan efisien. (J.E. & Dayton, 1985) menjelaskan, *“Instructional media also make use of the power of pictures, words, and sounds to compel attention, to help an audience understand ideas and acquire information too complex for verbal explanation alone, and to help overcome the limitations of time, size and space”*. Hal ini menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar, tulisan dan suara dapat meningkatkan perhatian, membawa siswa memahami ide dan mendapatkan informasi yang sangat kompleks dan membutuhkan penjelasan tersendiri, serta dapat mengatasi keterbatasan waktu, ukuran dan tempat.

Menurut penelitian (Widiyanto, 2018) menerangkan bahwa dalam penelitian media yang dipakai saat kegiatan pembelajaran yaitu video animasi dengan troubleshooting perangkat keras komputer dapat atau layak dipakai untuk kegiatan pembelajaran di kelas karena dalam penelitian tersebut termasuk dalam penilaian media sebesar 72 persen dengan kriteria penilaian layak, pada materi di dapati nilai 82,6 persen dengan kriteria sangat layak. Respon peserta didik sebagai subyek penelitian memiliki penilaian sebesar 84persen yang didapati nilai tersebut sangat setuju yang artinya dari keseluruhan peserta didik yang menggunakan media tersebut sangat setuju dengan media pembelajaran tersebut. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik yang didapati dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian penelitian video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran layak digunakan sebagai media.

Dari penelitian tersebut didapati bahwa menggunakan media pembelajaran video animasi dapat dikatakan layak untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman. Dalam nilai ahli media di dapati nilai 72 persen dan ahli materi 82 persen serta dalam penilaian respon dari peserta didik sendiri mendapat nilai 84persen yang termasuk dalam kategori setuju yang dapat diartikan peserta didik bisa memahami materi serta meningkatkan hasil belajar menggunakan media pembelajaran video animasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran jenis visual pada bidang teknologi yang mana diharapkan mampu menaikkan hasil dan ketertarikan belajar peserta didik, serta mengiringi dan memanfaatkan perkembangan zaman di bidang teknologi. Sehingga peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran ekonomi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau biasa disebut penelitian dan pengembangan. Peneliti menerapkan model pengembangan animasi 4D, yang terdiri 4 tahapan penelitian, yakni pendefinisian, perencanaan, pengembangan dan penyebaran. (Thiagarajan, 1974), (Trianto, 2007a).

Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design* dalam uji coba ini menggunakan *pretest* kepada peserta didik sebelum dilaksanakan penelitian menggunakan media pembelajaran yang diuji cobakan, kemudian diberikan *posttest* setelah dilaksanakan kegiatan penelitian menggunakan media pembelajaran yang diuji cobakan.

Subyek uji coba yang digunakan penelitian ini yaitu peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 1 Grogol sebanyak 20 peserta didik dari 36 peserta didik dalam satu kelas yang mewakili populasi. Dalam pengambilan sampel penelitian dilakukan secara acak dalam uji coba terbatas. Peserta didik sebagai subyek penelitian yang digunakan saat uji coba terbatas yakni 10-20 orang (Sadiman, 2014).

Data kuantitatif dan kualitatif merupakan data yang digunakan dalam instrumen pengumpulan data. Data kuantitatif didapat dari menelaah berupa saran dan komentar oleh ahli

media dan ahli materi pembelajaran. Data kuantitatif di dapatkan dari lembar validasi, angket yang diberikan kepada peserta didik serta soal pre-dan post test. Produk dapat dikatakan layak atau tidak didapatkan dari lembar instrumen validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Ahli media dan materi akan melakukan validasi produk menggunakan skala likert, sehingga nantinya bisa diketahui kelayakan media pembelajaran tersebut. Keefektifan produk di dapat dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* peserta didik. Sedangkan kepraktisan produk di dapat dari angket yang Setelah diketahui hasil presentase kemudian ditarik kesimpulan menggunakan skala Likert dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Skor	Kriteria
81 persen-100 persen	Sangat Layak
61persen-80 persen	Layak
41persen-60persen	Cukup Layak
21persen-40persen	Tidak Layak
0 persen -20persen	Sangat Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2016)

Tabel tersebut dijelaskan interpretasi skor di dapatkan berdasarkan skor presentase yang diperoleh pada setiap instrumen. Dengan penjelasan sebagai berikut; skor rentang 81persen sampai 100persen dikatakan sangat layak, skor rentang 61persen sampai 80persen dapat dikatakan layak, skor dengan rentang 41persen sampai 60persen dikatakan cukup layak, dan skor rentang 21persen sampai 40persen dikatakan tidak layak, serta skor dengan rentang 0persen sampai 20persen dapat dikatakan sangat tidak layak.

Pada teknik analisis data hasil belajar peserta didik, menggunakan kriteria ketuntasan klasikal seperti tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria ketuntasan Klasikal

Presentase	Kriteria Interpretasi
<75persen	Tidak Tuntas
≥ 75persen	Tuntas

Sumber : (Syifaunnur 2015)

Dalam tabel 2 ditunjukkan kriteria ketuntasan klasikal yang dipakai oleh peneliti sebagai analisis perolehan data hasil belajar peserta didik. Jika nilai presentase jumlah peserta didik yang mencapai nilai diatas ketuntasan minimum kurang dari 75persen maka dalam ketuntasan klasikal dikatakan tidak tuntas, begitupun sebaliknya jika nilai presentase jumlah

diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan skala guttman, sehingga bisa diketahui kepraktisan media pembelajaran tersebut.

Analisis data yang digunakan dalam angket validasi ahli materi, ahli media dan peserta didik, menggunakan skala *Likert* yaitu sebagai berikut :

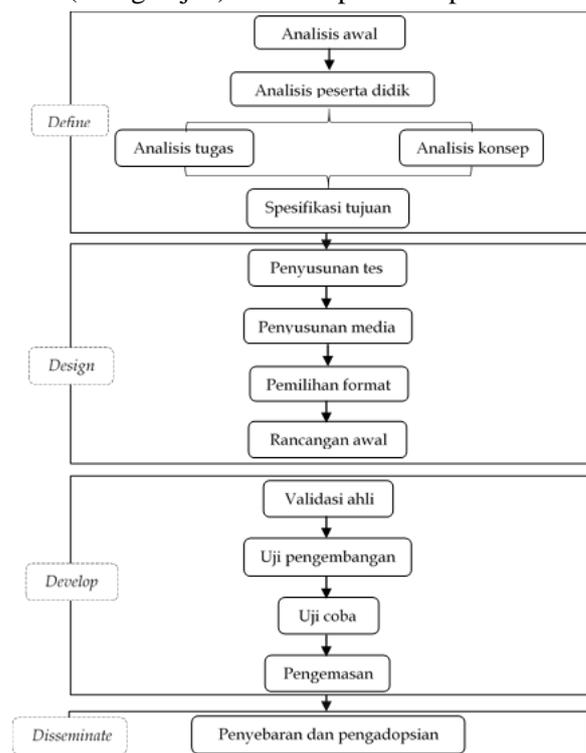
Rumus yang digunakan yaitu:

$$\text{Nilai Kelayakan (persen)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{persen}} \times 100$$

peserta didik yang mencapai nilai diatas ketuntasan minimum lebih banyak dari 75persen maka ketuntasan klasikal dapat dikatakan tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan saintifik ini menggunakan pengembangan 4D yang diadaptasi dari (Thiagarajan). Berikut prosedur penelitian :



Gambar 1. Model Pengembangan 4D dalam (Trianto, 2007)

Tahap awal berupa pendefinisian yang meliputi analisis awal adalah pemilihan media untuk pembelajaran ekonomi di sekolah yang dilakukan sebagai penelitian, kemudian analisis peserta didik yang dilakukan kepada peserta didik di kelas X IPS 1 SMAN 1 Grogol, selanjutnya tahap analisis tugas peserta didik dari beberapa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam

bentuk *pretest* dan *posttest* berbentuk soal pilihan ganda dan telah disesuaikan dengan tingkat berfikir peserta didik, serta tahap analisis konsep yaitu menggunakan kompetensi dasar 3.4 pada rancangan pembelajaran yakni mendeskripsikan konsep manajemen dan 4.4 yaitu menerapkan konsep manajemen dalam kegiatan sekolah, tahap selanjutnya yakni menganalisis tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan indikator-indikator pembelajaran manajemen.

Pada tahap kedua yaitu perancangan (*design*), dalam tahap ini ada beberapa tahap yakni a) penyusunan tes, dalam tahap ini peneliti menyusun soal pretest dan posttest dalam bentuk pilihan ganda berdasarkan dengan kisi-kisi soal pada pelajaran manajemen yang telah pernah dibuat sebelumnya, b) memilih mediayakni dengan menggunakan software video animasi dibuat secara online yang dibuat dengan berbagai macam isian yang menarik dan mudah sehingga dapat dimodifikasi sesuai kreatifitas, c) pemilihan format media yang digunakan adalah video yang berisi materi pembelajaran dan penerapan di kehidupan sehari-hari, d) dalam kegiatan desain awal peneliti menggunakan rancangan awal pada pembuatan media, setelah itu kemudian proses validasi oleh validator ahli agar media lebih sempurna.

Tahap berikutnya tahap ketiga yakni pengembangan (*develop*), hasil rancangan awal dalam pembuatan media yang telah disusun kemudian ditelaah oleh validator ahli media dan materi. Setelah muncul hasil dari validator peneliti akan memperbaiki media sesuai dengan perbaikan dari validator ahli. Pada tahap pengembangan peneliti melakukan evaluasi terhadap media. Adapun instrumen evaluasi media menurut (Walker & Hess, 1984) dalam (Arsyad & Azhar, 2011) terbagi atas kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis.

Dalam tabel 3, ditunjukkan bahwa ada beberapa bagian perbaikan pada media video animasi diantaranya perbaikan dalam penataan ulang tampilan disarankan agar lebih menarik dan lebih jelas, warna pada font agar diperbaiki supaya peserta didik yang menikmati video tersebut dapat membaca dengan jelas, dan perbaikan pada rangkuma dibuat supaya lebih menarik.

Setelah perbaikan pada media video animasi, kemudian akan dilakukan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi sebelum dilaksanakan uji coba penelitian. Tabel

diibawah merupakan data hasil validasi oleh ahli media dan materi:

Data tabel 4 merupakan hasil perolehan dari ahli media dan ahli materi, sebagai berikut:

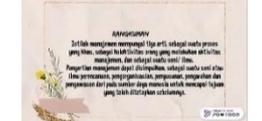
Tabel 4. Hasil Validasi

Aspek	Rata-Rata Hasil Keseluruhan	Kategori
Materi	100persen	Sangat Layak
Media	100persen	Sangat Layak
x	100persen	Sangat Layak

Sumber : diolah peneliti (2021)

Rata-rata nilai yang didapatkan oleh kedua ahli memperoleh nilai 100 persen serta termasuk kriteria sangat layak.

Tabel 3. Revisi Media Video Animasi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi ss
	 <p>Penataan ulang tampilan agar terlihat menarik dan lebih jelas</p>
	 <p>Font dapat terbaca dengan jelas</p>
	 <p>Penataan ulang tampilan rangkuman</p>

Sumber : diolah peneliti 2021

Setelah keduanya termasuk pada kriteria sangat layak dalam validasi dari ahli media dan materi maka selanjutnya akan dilaksanakan tahap uji coba produk. Dalam pelaksanaan uji coba produk akan dilaksanakan dalam dua tahap, pertama tahap sebelum menggunakan video

animasi yakni peneliti membagikan soal prettest berupa pilihan ganda kepada peserta didik. Berikut disajikan data perolehan hasil pembagian soal pretest:

Tabel 5. Hasil Prettest

Nilai	Frekuensi	Keterangan
0-10	0	Tidak Tuntas
11-20	0	Tidak Tuntas
21-30	0	Tidak Tuntas
31-40	0	Tidak Tuntas
41-50	2	Tidak Tuntas
51-60	8	Tidak Tuntas
61-70	3	Tidak Tuntas
71-80	5	Tuntas
81-90	2	Tuntas
91-100	0	Tuntas
persen ketuntasan	35 persen	Tidak Tuntas

Sumber : diolah peneliti (2021)

Dalam tabel 5 ditunjukkan ketuntasan peserta didik dalam kegiatan pretest yang memenuhi kriteria tuntas sebanyak 35 persen sebanyak 7 orang, dengan perolehan nilai Kemudian nilai *posttest* peserta didik didapat, kemudian peneliti membagikan angket

Tahap kedua yakni tahap setelah menggunakan media pembelajaran video

animasi. Tahap ini peserta didik dianjurkan untuk melakukan mengerjakan *posttest*, soal pilihan ganda. Berikut disajikan data perolehan hasil penilaian *posttest* peserta didik.

Dalam tabel 5 ditunjukkan 90 persen atau sebanyak 14 peserta didik, dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100.

Tabel 5. Hasil Posttest

Nilai	Frekuensi	Keterangan
0-10	0	Tidak Tuntas
11-20	0	Tidak Tuntas
21-30	0	Tidak Tuntas
31-40	0	Tidak Tuntas
41-50	0	Tidak Tuntas
51-60	1	Tidak Tuntas
61-70	1	Tidak Tuntas
71-80	11	Tuntas
81-90	4	Tuntas
91-100	3	Tuntas
persen ketuntasan	90 persen	Tuntas

Sumber : diolah peneliti (2021)

Kemudian pada angket respon peserta didik dilakukan analisis sesuai dengan skala guttman, yang terdiri dari skor 1 pada jawaban Ya, dan skor 0 serta jawaban Tidak. Berikut disajikan perolehan hasil angket peserta didik:

Tabel 7. Hasil Respon Peserta Didik

Aspek	Presentase persen	Kategori
1. Video animasi ini mudah dipahami oleh peserta didik	100 persen	Sangat Layak
2. Video animasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	80 persen	Layak
3. Video animasi ini dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada peserta didik	85 persen	Sangat Layak
4. Video animasi ini mudah digunakan oleh peserta didik	100 persen	Sangat Layak
5. Video animasi ini dapat meningkatkan konsentrasi belajar	85 persen	Sangat Layak
6. Video animasi ini dapat digunakan kapan saja	100 persen	Sangat Layak
7. Video animasi ini dapat digunakan dimana saja	100 persen	Sangat Layak
8. Video pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri	100 persen	Sangat Layak
9. Video animasi ini dapat digunakan secara klasial	100 persen	Sangat Layak
10. Video animasi dapat disimpan dengan mudah dengan kapasitas penyimpanan yang tidak besar	100 persen	Sangat Layak
X	95 persen	Sangat Layak

Sumber : diolah peneliti (2021)

Pada tabel 7 menunjukkan bahwa keseluruhan nilai rata-rata hasil dari angket

peserta didik kelas X IPS 1 SMAN 1 Grogol sebesar 95persen dan dapat dikatakan kategori

sangat layak, kesimpulan yang dapat ditarik dari tabel tersebut media pembelajaran video animasi termasuk sangat baik.

Pada tahap terakhir yakni penyebaran (disseminate), dalam tahap ini produk video pembelajaran ini kemudian diunggah ke akun Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=NB8YI-veJy0> . Media pembelajaran animasi berbasis pendekatan saintifik ini diunggah ke youtube memiliki tujuan untuk dapat diakses secara mudah oleh guru ataupun peserta didik. Penyajian video digital dalam kerangka halaman Web telah memicu pengembangan cara baru penyajian konten dan juga penggabungan konten pendidikan, aplikasi tipikal pada Situs web terbuka seperti YouTube adalah tentang cara melakukan sesuatu, misalnya, cara bermain gitar, cara menyiapkan makanan, atau cara yang berhubungan dengan pembelajaran lainnya (Laaser & Toloza, 2017).

1. Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Pendekatan Saintifik

Kelayakan media pembelajaran bisa dilihat dari hasil validasi materi, validasi media, dan evaluasi. Perolehan rata-rata validasi materi yaitu 100persen dalam kriteria sangat layak, perolehan rata-rata media yaitu 100persen dalam kriteriai sangat layak, perolehan rata-rata validasi evaluasi yaitu 92persen dalam kriteria sangat layak dan perolehan rata-rata keseluruhan hasil validasi adalah 97persen dalam kategori sangat layak.

Menurut hasil analisis materi diketahui bahwa kualitas isi serta tujuan sebesar 100 persen kualitas intruksional 100persen dan kualitas instruksional sebesar 100persen dengan rata-rata keseluruhan aspek yang diperoleh sebesar 100persen termasuk kategori sangat layak. Terdapat catatan yaitu materi pembelajaran manajemen layak dan dapat dipergunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran ekonomi di sekolah. Hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa materi video animasi sangat layak untuk digunakan.

Menurut hasil analisis media disebutkan yakni kualitas isi serta tujuan sebesar 100persen kualitas intruksional 100persen dan kualitas teknis sebesar 100persen dengan rata-rata keseluruhan aspek yang didapatkan sebesar 100persen termasuk kriteria sangat layak. Dari analisis

data tersebut didapatkan kesimpulan yakni media video animasi sangat layak untuk digunakan. Terdapat beberapa perbaikan antara lain 1) musik latar diganti yang lebih pelan 2) penyesuaian warna *font* menjadi lebih terlihat agar mudah dibaca. Dan menurut hasil analisis evaluasi dengan rata-rata keseluruhan aspek sebesar 92persen termasuk kategori sangat layak.

Berdasarkan analisis data yang ada, jumlah rata-rata hasil validasi memiliki nilai sebesar 97persen. Kesimpulan yang diperoleh dari analisis data tersebut yakni media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi syarat kelayakan jika ditinjau dari penyajian media, materi dan validasi butir soal untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Pendekatan Saintifik

Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat melalui respon peserta didik. Hal tersebut diperoleh melalui ujicoba terbatas pada 20 orang peserta didik di kelas X IPS SMAN 1 Grogol. Peserta didik yang menanggapi dan memiliki perasaan peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar merupakan definisi respon. Respon merupakan tanggapan atau reaksi, menerima atau menolak dan sikap acuh kepada pesan yang disampaikan oleh komunikator. (Poerwadarminta, 2003:1077).

Melalui angket respon peserta didik dapat ditelusuri setelah peserta didik mengikuti kegiatan belajar mengajar melalui pendekatan saintifik. Kriteria yang digunakan dalam mengukur respon peserta didik yakni terdiri dari dua kriteria yakni tanggapan peserta didik terkait kesesuaian (relevansi) dan reaksi setelah kegiatan pembelajaran. Hasil analisis respon peserta didik pada materi manajemen terkait perhatian sebesar 90persen, penggunaan 100persen. Secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata 95persen dan dapat dikatakan dalam kategori sangat layak.

Perhatian yaitu sebuah bentuk untuk mengarahkan energi ketika dihadapkan suatu objek, dalam hal ini terjadi peristiwa proses pembelajaran di kelas. Hasil dari analisis angket, nilai rata-rata perhatian peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran berbasis pendekatan saintifik yaitu 90persen termasuk kategori sangat positif. Hal ini di dukung dengan teori

menurut Louis Thustone dalam (Azwar, 2007) bahwa respon merupakan sikap seseorang terhadap suatu objek. Menandakan proses pembelajaran di kelas menjadikan peserta didik dapat menikmati serta menunjukkan ketertarikan dalam belajar. Guru mengajak peserta didik melakukan kegiatan pengamatan membuat peserta didik melihat langsung serta merasakan proses pembelajaran, mengajak peserta didik untuk menggali kembali rasa ingin tahu peserta didik sehingga pembelajaran tersebut dapat terlihat hidup dan peserta didik lebih aktif karena dapat melakukan interaksi diskusi terhadap teman. penyampaian pembelajaran yang bervariasi seperti studi kasus penerapan kehidupan sehari-hari serta penggunaan peristiwa yang nyata bisa meningkatkan perhatian peserta didik (Abidin, 2006:147).

Respon peserta didik terkait penggunaan lebih tinggi dari perhatian, perhatian tersebut dimaksudkan yaitu konsistensi materi pembelajaran dan tujuan dari belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata penggunaan peserta didik pada keikutsertaan proses pembelajaran berbasis pendekatan saintifik yaitu 100persen dalam kategori sangat positif. Hal tersebut menunjukan bahwa pembelajaran yang sudah diajarkan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Supaya membantu pencapaian keberhasilan belajar dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dikutip dari (Basyaruddin et al., n.d.) "proses penyaluran informasi dengan menggunakan segala bentuk disebut media". Sedangkan menurut (Steffi et al., 2015) untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan untuk membantu guru menyampaikan materi agar dapat dipermudah dengan menggunakan segala sesuatu yang berupa fisik ataupun teknis pembelajaran disebut media pembelajaran

Kemudian menurut (Joni et al., 2014) menjelaskan media audio-visual adalah media pembelajaran yang sedang berkembang. Pembelajaran lebih menarik saat menggunakan media pembelajaran. Peranan penting media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan pembelajaran berbasis

pendekatan saintifik pada kelas X IPS 1 SMAN Grogol sangat tepat untuk materi manajemen. Respon dari siswa sangat baik setelah proses pembelajaran sebesar 95persen menunjukkan proses pembelajaran berbasis pendekatan saintifik pada materi manajemen tepat sekali yang dibutuhkan dan gaya belajar peserta didik, memberikan manfaat pembelajaran serta penggunaan sehingga dalam kehidupan sehari-hari peserta didik dapat menerapkan.

Menurut (Hamalik, 1986) menjelaskan menggunakan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas bisa meningkatkan motivasi serta minat peserta didik serta mempengaruhi psikologi peserta didik. Sedangkan menurut (Arsyad, 2017) penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran di dalam kelas bisa memberikan keefektifan pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran di dalam kelas isi dalam materi dapat tersampaikan dengan baik.

3. Keefektian Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Pendekatan Saintifik

Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan, hal tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar secara signifikan antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi dengan pembelajaran pendekatan konvensional. Berdasarkan analisis hasil belajar diperoleh nilai prettest sebesar 35persen dan hasil posttest sebesar 90persen. Besar perbedaan hasil belajar siswa menunjukkan media pembelajaran video animasi berbasis pendekatan saintifik dirasa efektif dibanding dengan pendekatan konvensional jika melihat dari segi hasil belajar peserta didik.

Penerapan pendekatan saintifik peserta didik lebih antusias, karena pendekatan saintifik ini membuka peluang siswa untuk berani berpendapat, mempertahankan pendapat, dan menyanggah. Dalam pendekatan saintifik peserta didik mendapat dorongan menemukan atau mengkonstruksi konsep-konsep ditelaah melalui pengamatan, bertanya dan mencari informasi, menalar dan berkomunikasi. Dengan menggunakan pendekatan saintifik peserta didik dapat

ketertarikan, menciptakan suasana belajar bermakna, belajar menjadi lebih menyenangkan dan proses pembelajaran melibatkan peserta didik langsung (Maryani & Fatmawati, 2015) menggunakan pendekatan ini peserta didik dapat menggali informasi-informasi secara mandiri yang mereka butuhkan, tidak hanya informasi dari guru namun dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber seperti dari teman, pengalaman, observasi, dan internet. Sesuai dengan pendapat (Fadillah, 2014:175) bahwa peserta didik yang belajar melalui pendekatan saintifik dilakukan dengan indera dan akal pikiran peserta didik itu sendiri karena mereka mengalami proses langsung dalam memperoleh pembelajaran.

Suatu kegiatan pembelajaran dapat dianggap efektif jika peserta didik dapat mencapai nilai rata-rata atau termasuk dalam kategori memenuhi di atas standar kompetensi peserta didik. (B. Uno & Muhammad, 2012).

Dalam (Mayer & Moreno, 2002) menegaskan bahwa dengan menggunakan video berbasis animasi saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efisien dan efektif serta menurutnya menggunakan video animasi dapat membangkitkan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan video animasi berbasis pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran ekonomi adalah sebagai berikut : 1. Kelayakan video animasi berbasis pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran ekonomi dilihat dari aspek kelayakan materi, media dan evaluasi butir soal diperoleh hasil sebesar 100persen dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 2. Berdasarkan hasil penelitian mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik dan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan mendapatkan hasil sebesar 95persen yang berarti sangat layak. 3. Berdasarkan asil uji coba terbatas juga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Pendekatan Saintifik memperoleh nilai rata-rata setelah melakukan Post-Test dengan hasil sebesar 90persen dibandingkan dengan hasil pretest

sebesar 35persen. Bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Video Animasi Berbasis Pendekatan Saintifik.

Saran

Dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis saintifik, tidak terpacu hanya materi ekonomi saja, melainkan kesemua materi pembelajaran, guru harus dapat menguasai laptop atau komputer, internet dan media software yang lainnya. Sehingga guru perlu belajar internet dan alat atau media software.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. (2006). *Penggemukan Sapi Potong* (p. 147). PT. Agro Media Pustaka.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, & Azhar. (2011). Arsyad 2011 : 10. In *Media Pembelajaran* (p. 10). PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2007). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Pustaka Belajar.
- B. Uno, H., & Muhammad, N. (2012). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. PT Bumi Aksara.
- Basyaruddin, M., Usman, & Asnawir. (n.d.). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press.
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada SMA Negeri Di Kota Makassar. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i2.7267>
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design (2nd Ed.)* (Holt, Rinehart, & Winston (eds.)).
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*.
- J.E., K., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media (5th Ed.)* (Harper & Row (eds.)).
- Joni, P. H., Hadi, S. Y., & Sujali. (2014). PERUBAHAN DAYA DUKUNG LINGKUNGAN DI WILAYAH ONGGIRAN KOTA (KASUS : KECAMATAN KECAMATAN YANG BERBATASAN DENGAN KOTA YOGYAKARTA, TAHUN 1990-2008. *Jurnal UGM*, 28(1), 48–64.
- Laaser, W., & Toloza, E. A. (2017). *The changing role of the educational video in higher distance education. The*

- International Review of Research in Open and Distributed Learning*. 18(2).
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Verbal redundancy in multimedia learning: When reading helps listening. *Journal of Educational Psychology*, 94(1), 156–163.
- Poerwadarminta, W. J. . (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., Rakib, M., Mustari, M., & Rabania. (2020). Developing Thematic Economic Comic with Characters for Early Childhood. *EST Journal of Educational Science and Technology*, 6(3), 293–300.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5–7.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Steffi, Adam, & T.S, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 2337-8794), 78–90.
- Thiagarajan, S. and semmel. (1974). No Title. In *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. National Center for Improvement of Education System.
- Trianto. (2007a). *Mdel-Model Pengembangan Inovatif*.
- Trianto. (2007b). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landsaan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Prestasi Pustaka Publisher.
- Walker, D. ., & Hess, R. . (1984). *Instructional Software:Principles and Perspectives for Design and Use*. (Belmont (ed.)). Wadsworth Publishing Company.
- Widiyanto. (2018). *VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TROUBLESHOOTING KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 1 SUKOHARJO*.
- Yulianti, Thaiief, I., & Rahmatullah. (2019). Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi Contextual Teaching Learning in Economic Learning. *Pinisi Business Administration Review*, 1(2), 117–124.