

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Tutorial Proses Negosiasi Komunikasi Bisnis Kelas X SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto

Nur Azian Khalimatus Sa'diah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nur.21019@mhs.unesa.ac.id

Bachtiar Syaiful Bachri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
bachtiarbachri@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sarana pembelajaran dalam bentuk video animasi yang menggambarkan proses negosiasi di dalam mata pelajaran Komunikasi Bisnis untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Proses pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi) yang digabungkan dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL). Produk akhir dari pengembangan ini adalah video animasi interaktif yang menyertakan karakter, ilustrasi grafis, efek animasi, dan musik latar, serta dilengkapi dengan modul pembelajaran sebagai bahan tambahan. Teknik pengumpulan data meliputi validasi oleh ahli materi, media, dan desain pembelajaran, dan juga uji coba terbatas pada siswa. Data akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif menggunakan instrumen kuesioner dan tes (pre-test dan post-test). Hasil dari validasi menunjukkan bahwa media yang diciptakan memenuhi standar kelayakan, sementara hasil dari pengujian efektivitas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa video animasi yang telah dikembangkan tidak hanya sesuai untuk digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar tentang proses negosiasi. Dengan demikian, media ini dapat berfungsi sebagai pilihan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kata Kunci: *Video Animasi, Media Pembelajaran, ADDIE, Problem Based Learning, Proses Negosiasi, Komunikasi Bisnis.*

Abstract

This study aims to create a learning tool in the form of an animated video that illustrates the negotiation process in the Business Communication course for 10th-grade students at SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. The development process utilized the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) combined with a Problem-Based Learning (PBL) approach. The final product of this development is an interactive animated video that includes characters, graphic illustrations, animation effects, and background music, as well as a learning module as supplementary material. Data collection techniques include validation by subject matter experts, media experts, and instructional designers, as well as a limited pilot test with students. Data will be analyzed quantitatively and qualitatively using questionnaires and tests (pre-tests and post-tests). The results of the validation indicate that the created media meets feasibility standards, while the results of the effectiveness testing show a significant improvement in learning outcomes in the experimental group compared to the control group. These findings indicate that the animated video developed is not only suitable for use but also effective in enhancing students' understanding and motivation in learning about the negotiation process. Thus, this media can serve as an innovative learning option that aligns with the characteristics of learners in the digital age.

Key Words: *Animated Video, Instructional Media, ADDIE, Problem Based Learning, Negotiation Process, Business Communication*

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik. Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan media yang lebih interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT), teknologi pendidikan merupakan studi dan praktik etis yang bertujuan memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan sumber daya teknologi yang sesuai. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi secara optimal sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Salah satu alternatif yang dipilih adalah pengembangan media pembelajaran berupa video animasi tutorial proses negosiasi komunikasi bisnis.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada konsep *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan serta memvalidasi produk pendidikan (Borg dan Gall dalam Sugiyono, 2013). Selain itu, penelitian dan pengembangan merupakan kajian sistematis terhadap proses perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk pembelajaran yang harus memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas (Seels dan Richey, 1994). Berdasarkan pendapat tersebut, penelitian dan pengembangan dapat dipahami sebagai suatu proses yang dilakukan secara terstruktur untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara optimal dalam mendukung

kegiatan belajar mengajar. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis berupa kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang teknologi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran serta dapat memberikan manfaat praktis dalam membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, dan menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa.

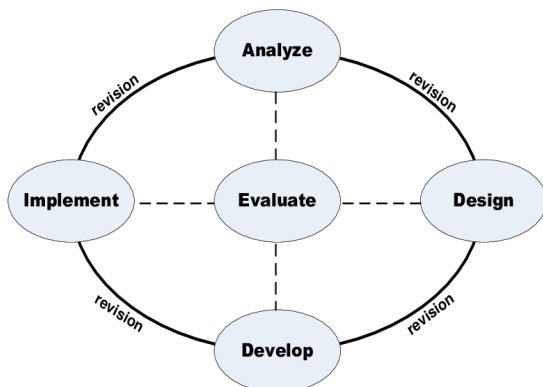
Penelitian ini membahas konsep media pembelajaran dan model pengembangan ADDIE sebagai landasan teoritis. ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang sistematis dan terstruktur yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Model ini dirancang untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan berfokus pada kebutuhan peserta didik. Selain itu, Branch menegaskan bahwa ADDIE merupakan pendekatan yang fleksibel dan dapat digunakan untuk merancang berbagai solusi pembelajaran berbasis performa. ADDIE juga telah menjadi kerangka dasar yang digunakan secara luas dalam pengembangan sistem pembelajaran modern karena memungkinkan adanya evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan (Reiser dan Dempsey, 2018).

Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode validasi ahli, angket, tes, wawancara, dan dokumentasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli desain pembelajaran, angket respon peserta didik, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan aspek isi materi, tampilan media, kualitas teknis, kesesuaian pembelajaran, dan kemudahan penggunaan. Selain itu, instrumen tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan ketepatan pengukuran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara dengan guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran, dokumentasi untuk mengumpulkan data nilai peserta didik dan kondisi pembelajaran, angket untuk memperoleh penilaian validator serta respon siswa terhadap media, serta tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan media dan efektivitas pembelajaran berdasarkan skor validasi, angket, serta hasil tes. Sementara itu, analisis kualitatif digunakan untuk mengolah kritik, saran, dan masukan dari para ahli maupun peserta didik sebagai bahan perbaikan produk yang dikembangkan.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Reiser & Dempsey (2018) juga menyetujui bahwa ADDIE merupakan kerangka dasar yang digunakan secara luas dalam pengembangan sistem pembelajaran modern, khususnya karena struktur yang memungkinkan evaluasi dan perbaikan terus-menerus di setiap tahap. Kemudian model pengembangan yang digunakan yaitu model Branch untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang terstruktur, sesuai dengan konteks, dan bertujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.



Gambar 1. Model Pengembangan Borg dan Gall

Terdapat beberapa prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi sesuai dengan model ADDIE, menurut Branch sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)

Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas X Jurusan Komunikasi Bisnis di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Peserta didik mengalami kendala dalam menerapkan konsep dan prosedur proses negosiasi. Penggunaan media pembelajaran video animasi tutorial proses negosiasi ditujukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam aspek kognitif yang lebih tinggi, khususnya pemahaman mengenai kemampuan dan taktik negosiasi yang efektif.

2. *Design* (Desain)

Ada 3 bagian dalam tahap ini, yaitu: Inventarisasi tugas, Merumuskan pernyataan tujuan pembelajaran dan menyusun pendekatan evaluasi.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini bertujuan untuk menciptakan dan memeriksa kembali materi pembelajaran yang sudah direncanakan. Ada 5 bagian dalam tahap ini, yaitu:

a. Mengembangkan materi pembelajaran

Pada tahap pengembangan materi dimulai dengan proses kurasi dan penyesuaian konten pembelajaran yang relevan, dengan menekankan konsep dasar negosiasi, unsur-unsur dalam proses negosiasi, tahapan pelaksanaan negosiasi, serta sikap profesional dalam bernegosiasi. Berikutnya yaitu pengembangan desain elemen-elemen dalam media, mulai dari desain karakter tokoh dan latar belakang (*background*) melalui aplikasi *Adobe Illustrator*. Dalam tahap ini terdapat beberapa elemen desain yang dirancang sesuai dengan *storyboard* untuk memenuhi kebutuhan media video animasi.

b. Mengembangkan media pembelajaran yang mendukung

Setelah seluruh desain elemen selesai dikembangkan, langkah berikutnya yaitu proses memasukkan hasil desain ke aplikasi software *After Effect*, guna untuk menganimasikan karakter tokoh yang telah dibuat. Setelah elemen-elemen media per-scene di animasikan, langkah selanjutnya yaitu mengubah menjadi sebuah video. Dalam tahap ini menggunakan aplikasi software *Adobe Premier*. Semua elemen-elemen yang telah di animasikan, digabungkan menjadi satu untuk dijadikan sebuah video animasi. Tak lupa dengan penggabungan suara narator (*dubbing*) dan *background music*.

Ada pula fitur tambahan lainnya yang mendukung, yaitu disediakannya pilihan untuk mengakses *post-test* yang bisa digunakan sebagai bahan latihan soal. Untuk latihan soal, diakses dengan menggunakan tautan *Google Form* yang telah dibuat.

c. **Menyusun panduan bagi peserta didik**

Media pembelajaran dioperasikan dengan bahan pengembang yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Dalam bahan penyerta mencakup identitas media, cara mengakses media, cara merawat, modul ajar, serta profil singkat pengembang media pembelajaran.

d. **Menyusun panduan bagi guru**

Sebagai bentuk dukungan terhadap implementasi media pembelajaran video animasi yang dikembangkan, peneliti juga menyusun modul ajar atau bahan penyerta yang berfungsi sebagai panduan praktis bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Modul ini disusun untuk memfasilitasi guru dalam memahami alur penggunaan media, skenario pembelajaran, serta pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang terintegrasi dengan video animasi.

e. **Menyusun perbaikan formatif**

Untuk memastikan media pembelajaran dan komponen pendukungnya layak digunakan, media tersebut diuji oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran menggunakan indikator dalam angket sebelum digunakan. Proses validasi ini didasarkan pada teori oleh para ahli pada bidangnya masing-masing, pemilihan validator ditentukan berdasarkan kualifikasi yang sesuai dari keperluan peneliti.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan lingkungan belajar yang melibatkan komponen utama pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian. Implementasi ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto dengan tujuan membuat peserta didik kelas X jurusan Bisnis Digital aktif dalam pembelajaran Bisnis Komunikasi, khususnya pada materi Proses Negosiasi dengan menggunakan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Dalam penelitian ini, fokus utamanya adalah untuk mengukur hasil pembelajaran dan kemampuan peserta didik dalam menerapkan strategi dan taktik negosiasi yang efektif. Dari hasil kedua tes akan dianalisis dengan menggunakan uji statistik untuk mengetahui

perbedaan signifikan dalam peningkatan pemahaman antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, sehingga dapat menunjukkan efektivitas pada media pembelajaran video animasi. Untuk mengukur hasil tes digunakan perhitungan uji statistik sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pre-test* dan *post-test* pada penelitian terbagi secara normal. Dalam pengujian normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Sampel penelitian terdiri dari 36 siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol kelas X SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Instrumen yang digunakan berupa 20 soal pilihan ganda.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen serta kelas kontrol sama atau tidak. Uji ini penting karena bertujuan memastikan kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang seimbang.

3) Uji-T

Uji-T digunakan untuk mengukur perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menggunakan media pembelajaran. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam pencapaian hasil belajar kedua kelompok tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan penggunaan video animasi dalam pembelajaran komunikasi bisnis materi proses negosiasi dapat ditinjau dari berbagai faktor penting yang memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Faktor pertama dari aspek strategi pembelajaran berbasis teknologi, penggunaan media video mampu menerapkan konsep, prinsip dan prosedur dalam bernegosiasi. Proses pengembangan dilakukan melalui 5 tahap ADDIE dengan model Branch (2009). Media dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, serta ahli desain pembelajaran. Seluruh aspek mendapatkan penilaian "Sangat Layak" untuk diuji cobakan.

Efektivitas media diuji melalui *post-test* dengan membandingkan kelas eksperimen (menggunakan media video animasi) dan kelas

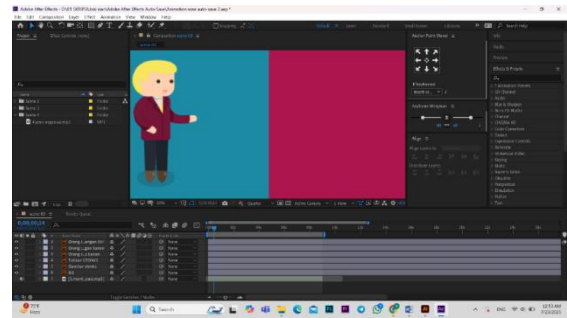
kontrol (menggunakan metode konvensional). Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (75,00) lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan nilai rata-rata (54,58). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi pada materi proses negosiasi lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Perbedaan hasil belajar ini menunjukkan bahwa pengguna media video animasi memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pengembangan materi dimulai dengan proses kurasi dan penyesuaian konten pembelajaran yang relevan, dengan menekankan konsep dasar negosiasi, unsur-unsur dalam proses negosiasi, tahapan pelaksanaan negosiasi, serta sikap profesional dalam bernegosiasi. Materi disusun secara sistematis dengan pendekatan yang komunikatif dan aplikatif, agar mudah dipahami oleh peserta didik yang relatif baru dalam mengenal praktik komunikasi bisnis. Materi yang telah dikembangkan kemudian dituangkan dalam bentuk naskah video animasi yang bersifat naratif dan kontekstual. Penyajian materi dalam media video disesuaikan dengan gaya belajar *visual-auditori* peserta didik SMK, sehingga penyampaian informasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah diingat.

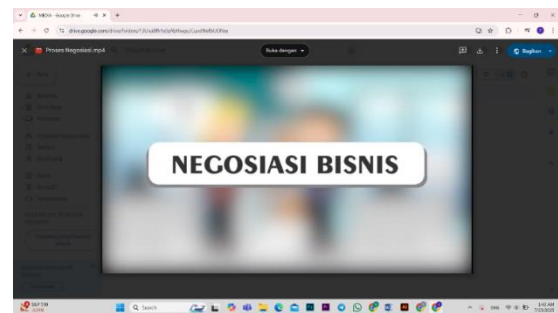
Berikutnya yaitu pengembangan desain elemen-elemen dalam media, mulai dari desain karakter tokoh dan latar belakang (*background*) melalui aplikasi *Adobe Illustrator*. Dalam tahap ini terdapat beberapa elemen desain yang dirancang sesuai dengan *storyboard* untuk memenuhi kebutuhan media video animasi.



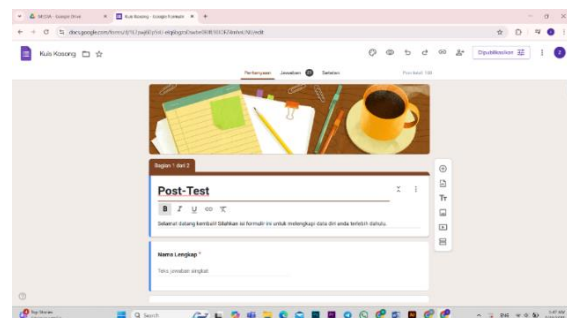
Setelah seluruh desain elemen selesai dikembangkan, langkah berikutnya yaitu proses memasukkan hasil desain ke aplikasi *software After Effect*, guna untuk menganimasikan karakter tokoh yang telah dibuat.



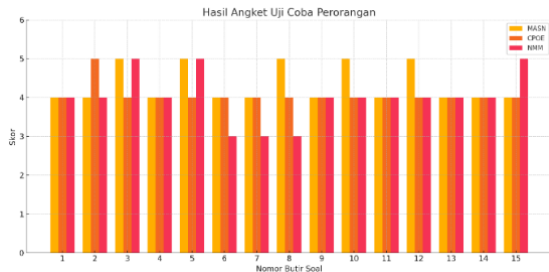
Setelah elemen-elemen media *per-scene* di animasikan, langkah selanjutnya yaitu mengubah menjadi sebuah video. Dalam tahap ini menggunakan aplikasi *software Adobe Premier*. Semua elemen-elemen yang telah di animasikan, digabungkan menjadi satu untuk dijadikan sebuah video animasi. Tak lupa dengan penggabungan suara narator (*dubbing*) dan *background music*. Setelah video animasi selesai diedit dan disempurnakan, video animasi tersebut kemudian diunggah ke *Google Drive*.



Ada pula fitur tambahan lainnya yang mendukung, yaitu disediakan pilihan untuk mengakses *post-test* yang bisa digunakan sebagai bahan latihan soal. Untuk latihan soal, diakses dengan menggunakan tautan *Google Form* yang telah dibuat.



Media pembelajaran dioperasikan dengan bahan pengembang yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Dalam bahan penyerta mencakup identitas media, cara mengakses media, cara merawat, modul ajar, serta profil singkat pengembang media pembelajaran.



1. Validasi Kelayakan Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengemas materi yang dipakai dalam proses pembelajaran. Keabsahan materi yang digunakan disesuaikan dengan buku materi yang dimiliki oleh guru mata pelajaran. Berikut adalah hasil tinjauan dari validasi ahli materi. Perhitungan nilai hasil angket tinjauan ahli materi adalah sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{(5 \times 9) + (4 \times 4)}{5 \times 13} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{45 + 16}{65} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{61}{70} \times 100\%$$

$$PSA = 87\%$$

Berdasarkan hasil angket tinjauan ahli materi diperoleh nilai sebesar 87% di mana hasil ini masuk pada kategori sangat baik.

2. Validasi Kelayakan Media

Perhitungan nilai hasil angket tinjauan ahli media adalah sebagai berikut:

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{(5 \times 12) + (4 \times 4)}{5 \times 16} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{60 + 16}{80} \times 100\%$$

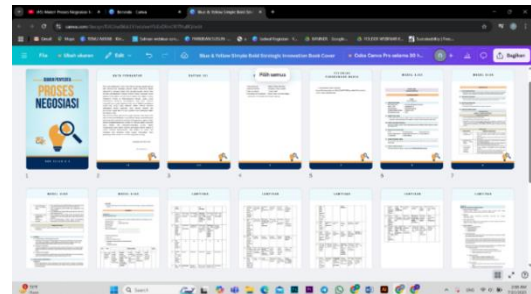
$$PSA = \frac{76}{80} \times 100\%$$

$$PSA = 95\%$$

Berdasarkan hasil angket tinjauan ahli media diperoleh nilai sebesar 95% di mana hasil ini masuk pada kategori sangat baik.

3. Validasi Kelayakan Desain Pembelajaran

Perhitungan nilai hasil angket tinjauan ahli desain pembelajaran adalah sebagai berikut:



$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{(5 \times 7) + (4 \times 1)}{5 \times 8} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{35 + 4}{40} \times 100\%$$

$$PSA = \frac{39}{40} \times 100\%$$

$$PSA = 97\%$$

Berdasarkan hasil angket tinjauan ahli desain pembelajaran diperoleh nilai sebesar 97% di mana hasil ini masuk pada kategori sangat baik.

4. Uji Coba Produk

Setelah media pembelajaran melalui proses validasi dari para ahli, maka media pembelajaran dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Produk diuji cobakan pada peserta didik Kelas X jurusan Bisnis Digital, dengan menggunakan angket berupa *link Google Form*. Para responden memilih jawaban yang sesuai dengan kondisi nyata. Indikator angket yang digunakan untuk diuji cobakan yaitu: 1) Materi dalam video sudah lengkap dan sesuai kebutuhan pembelajaran, 2) Media video animasi dimanfaatkan secara tepat dalam penyampaian materi, 3) Materi disusun secara teratur dan runtut, 4) Informasi yang disampaikan dalam video sangat tepat dan relevan, 5) Bahasa yang digunakan konsisten dengan aturan yang berlaku, 6) Objek gambar yang ditampilkan dalam video sesuai dengan materi, 7) Objek gambar terlihat jelas dan mudah dikenali, 8) Suara narasi terdengar jelas dan mudah dipahami, 9) Pemilihan aural music sudah sesuai dengan gambar, 10) Informasi penting disampaikan dengan jelas dalam video, 11) Ukuran gambar dalam video proporsional

dan tidak mengganggu tampilan, 12) Huruf yang digunakan mudah dibaca dan sesuai dengan konteks, 13) Media video animasi menarik dan membuat saya fokus pada isi materi, 14) Media menampilkan unsur animasi 2D yang mendukung pembelajaran, 15) Media mudah digunakan dan tidak menyulitkan pengguna.

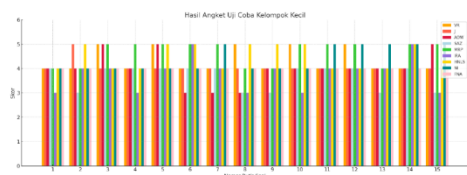
a. Uji Coba Perorangan

Responden dari uji coba perorangan yang dilakukan oleh peserta didik Kelas X jurusan Bisnis Digital berjumlah 3 orang. Peserta didik yang dipilih memiliki keterampilan tinggi, sedang, dan rendah. Berikut adalah hasil diagram nilai angket uji coba perorangan:

Berdasarkan hasil angket uji coba dengan jumlah 3 responden peserta didik diperoleh nilai 82,6%. Menurut Riduan (2013:15) persentase dalam kategori 81% - 100% berarti memiliki nilai yang sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam pembelajaran tanpa melalui proses revisi dan bisa dilanjutkan pada uji coba tahap selanjutnya.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Responden dari uji coba perorangan yang dilakukan oleh peserta didik Kelas X jurusan Bisnis Digital berjumlah 9 orang. Peserta didik yang dipilih memiliki keterampilan tinggi, sedang, dan rendah. Berikut adalah hasil diagram nilai angket uji coba kelompok kecil:



Berdasarkan hasil angket uji coba dengan jumlah 9 responden peserta didik diperoleh nilai 82,3%. Menurut Riduan (2013:15) persentase dalam kategori 81% - 100% berarti memiliki nilai yang sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam pembelajaran tanpa melalui proses revisi dan bisa dilanjutkan pada uji coba tahap selanjutnya.

c. Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam penelitian ini menggunakan jenis butir soal yang sama dalam *pre-test* dan *post-test* yakni masing-masing mencakup 20 butir soal pilihan ganda. Maka dari itu teknik uji

statistik validitas dan reliabilitas tetap sama seperti sebagai berikut:

1) Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah setiap butir soal benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pengujian dilakukan dengan teknik analisis butir soal, menggunakan perhitungan korelasi antara skor setiap item dengan skor total. Hasil perhitungan uji validitas disajikan dalam bentuk table dan dianalisis untuk menentukan kelayakan masing-masing soal sebelum digunakan untuk penelitian. Pada penelitian ini uji validitas butir soal pilihan ganda yang telah dikembangkan, dengan melibatkan 36 peserta didik kelas X jurusan Bisnis Digital SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto sebagai responden dan dihasilkan hasil berikut ini:

No Soal	Person Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
1	0,541	0,014	Valid	Cukup
2	0,599	0,005	Valid	Cukup
3	0,544	0,013	Valid	Cukup
4	0,581	0,007	Valid	Cukup
5	0,551	0,012	Valid	Cukup
6	0,615	0,004	Valid	Tinggi
7	0,593	0,006	Valid	Cukup
8	0,572	0,008	Valid	Cukup
9	0,621	0,004	Valid	Tinggi
10	0,546	0,013	Valid	Cukup
11	0,526	0,017	Valid	Cukup
12	0,601	0,005	Valid	Tinggi
13	0,551	0,012	Valid	Cukup
14	0,726	0,000	Valid	Tinggi
15	0,506	0,023	Valid	Cukup
16	0,546	0,013	Valid	Cukup
17	0,508	0,022	Valid	Cukup
18	0,501	0,025	Valid	Cukup
19	0,502	0,024	Valid	Cukup
20	0,572	0,008	Valid	Cukup

Dari hasil uji validitas terhadap seluruh butir soal (sebanyak 20 soal) menunjukkan hasil yang valid, dengan nilai *significance* (Sig.) < 0,05 dan *person correlation* yang melebihi nilai *r*-tabel. Hal ini mengindikasikan bahwa semua item soal telah memenuhi syarat validitas secara statistik dan layak digunakan dalam instrumen evaluasi pembelajaran.

2) Uji reliabilitas

Digunakan untuk mengetahui konsistensi instrumen tes, apakah hasilnya stabil dan dapat dipercaya. Instrumen yang diuji terdiri dari 20 soal pilihan ganda dengan melibatkan 36 peserta didik kelas X jurusan Bisnis Digital SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto sebagai responden. Hasil dari perhitungan reliabilitas disajikan dalam uraian berikut:

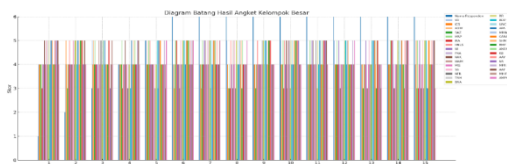
Tabel Hasil Uji Reliabilitas

Jumlah Responden	36
Jumlah Item Soal	20
Nilai Cronbach's Alpha	0,746
Kategorisasi	Cukup (Dapat Diterima)

Berdasarkan hasil analisis reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,746. Menurut Sugiyono (2018) dan Arikunto (2010): Cronbach's Alpha yang bernilai 0.70 - 0.79 kategori reliabilitasnya dinyatakan Cukup (Dapat Diterima). Maka dari itu soal pilihan ganda ini memiliki tingkat reliabilitas yang cukup (dapat diterima), sehingga layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Pengembang dan guru mata pelajaran komunikasi bisnis kelas X menyepakati jadwal penelitian dengan menyesuaikan jadwal mengajar dan alur pembelajaran. Penerapan ini dilakukan di kelas kontrol (BD-1) dan kelas eksperimen (BD-2) saat materi Proses Negosiasi telah dipelajari. Dari hasil diskusi dengan guru, meskipun penelitian ini dilaksanakan disaat materi pelajaran telah dipelajari, masih ada murid yang nilainya tidak memuaskan. Maka dari itu, pengembang dan guru memutuskan untuk mengembangkan media video animasi di materi proses negosiasi. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2-15 Juni 2025 di ruang kelas X BD-1 dan kelas X BD-2 SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.

Peserta didik perlu dipersiapkan dengan baik agar dapat berinteraksi secara efektif dengan sumber belajar. Sebelum dilaksanakan pengimplementasian media, dilaksanakan uji coba kelompok besar pada kelas eksperimen dengan jumlah 36 peserta didik yang nantinya akan memastikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan oleh peserta dan guru.



Dari hasil perhitungan tersebut didapatkan hasil 86,3% dimana angka tersebut berada pada kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Setelah uji coba kelompok besar dilaksanakan, pengimplementasian media pembelajaran akan diimplementasikan di dalam kelas. Dalam penelitian ini ada dua jenis kelas, yaitu kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

a. Kelas Eksperimen

Dalam penelitian ini, kelas X jurusan Bisnis Digital-2 SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto menjadi kelas eksperimen. Ada beberapa prosedur yang dilakukan, yaitu:

- Dilaksanakan *pre-test* di hari pertama untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik kelas X BD-2 dengan jumlah 32 peserta sebelum menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian materi proses negosiasi.
- Pada pertemuan kedua media pembelajaran video animasi tutorial proses negosiasi diterapkan sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat sebelumnya.
- Setelah itu, dilaksanakan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran video animasi tutorial proses negosiasi.

b. Kelas Kontrol

Dalam penelitian ini yang menjadi kelas kontrol adalah kelas X BD-1 dengan jumlah 36 siswa. Berikut ini prosedur yang dilaksanakan didalam kelas kontrol:

- Dilaksanakan pemberian *pre-test* pada pertemuan pertama guna mengetahui kemampuan dasar peserta didik dalam pelajaran komunikasi bisnis bab penerapan negosiasi materi proses negosiasi. Kemudian dilanjutkan pelaksanaan pembelajaran seperti biasa mengikuti modul ajar yang telah dibuat

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai				
Based on Mean	.406	1	70	.526
Based on Median	.463	1	70	.499
Based on Median and with adjusted df	.463	1	67.198	.499
Based on trimmed mean	.503	1	70	.480

sebelumnya tanpa adanya media pembelajaran video animasi.

- Pada pertemuan kedua, diberikan post-test untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran komunikasi bisnis bab penerapan negosiasi materi proses negosiasi.

1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil "Pretest Kelas Kontrol"	.142	36	.065	.965	36	.305
"Posttest Kelas Kontrol"	.138	36	.079	.952	36	.120
"Pretest kelas Eksperimen"	.164	36	.015	.964	36	.278
"Posttest Kelas Eksperimen"	.139	36	.077	.965	36	.304

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan menggunakan Shapiro-Wilk, nilai signifikan pada data *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,305 dan *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,278, maka dari itu keduanya lebih besar dari batas signifikan 5% ($0,305 > 0,05$ dan $0,278 > 0,05$) maka kedua data *pre-test* tersebut berdistribusi normal. Lalu nilai signifikan pada data *post-test* kelas kontrol sebesar 0,120 dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,304, maka dari itu keduanya lebih besar dari batas signifikan 5% ($0,120 > 0,05$ dan $0,304 > 0,05$) sehingga kedua data *post-test* tersebut juga berdistribusi normal. Dengan demikian, seluruh data *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memenuhi asumsi penelitian

2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.061	1	70	.806
	Based on Median	.081	1	70	.776
	Based on Median and with adjusted df	.081	1	69.448	.776
	Based on trimmed mean	.075	1	70	.786

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians dengan menggunakan *Levene's Test* pada data *pre-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan 0,806. Nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,806 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* pada kedua kelas memiliki varians homogen yang sama. Maka dari itu, asumsi homogenitas varians terpenuhi, dan data layak untuk diuji lebih lanjut dengan menggunakan uji parametrik.

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada data *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan 0,526. Karena nilai tersebut lebih besar dibandingkan tingkat signifikansi 0,05 ($0,526 > 0,05$) maka dapat diketahui bahwa kedua kelompok memiliki varians yang dianggap homogen. Artinya, syarat homogenitas telah terpenuhi, sehingga analisis statistik parametrik dapat

dilanjutkan untuk menguji perbedaan hasil *post-test* antara kedua kelas tersebut.

3. Hasil Uji T

Group Statistics				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai "Posttest Kelas Kontrol"	36	54.58	9.210	1.535
"Posttest Kelas Eksperimen"	36	75.00	10.757	1.793

Dengan menggunakan SPSS sebagai penghitungan uji-t, hasil rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen sebesar 75,00 dan kelas kontrol sebesar 54,58.. dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai *pos-test* peserta didik setelah menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi tutorial yang dikembangkan pada materi *Proses Negosiasi* mata pelajaran Komunikasi Bisnis kelas X jurusan Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto telah berhasil memenuhi kelayakan baik dari sisi isi, penyajian, maupun efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Proses pengembangan mengikuti tahapan model ADDIE versi Branch (2009) yang dimulai dari analisis kebutuhan di lapangan, perancangan media dan instrumen, hingga pengembangan dan pengujian efektivitas. Ketidadaan sumber belajar yang sistematis serta metode ceramah yang mendominasi menjadi alasan utama perlunya intervensi inovatif berupa media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Melalui pendekatan Problem Based Learning (PBL), siswa dilibatkan secara aktif dalam menyelesaikan permasalahan nyata yang disajikan dalam bentuk animasi, sehingga tidak hanya membantu mereka memahami materi, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan komunikasi.

Keefektifan media ini terbukti melalui peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, yang dianalisis melalui uji *pre-test* dan *post-test* dengan hasil yang menunjukkan perbedaan signifikan dibandingkan kelas kontrol. Validasi oleh para ahli juga menunjukkan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan, dengan skor kelayakan sebesar 87%. Selain itu, keberhasilan pengembangan ini juga ditunjang oleh adanya modul ajar sebagai bahan penyerta bagi guru, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih terstruktur dan sesuai sintaks PBL. Dengan demikian, pengembangan media video animasi ini tidak hanya menjadi solusi atas keterbatasan sumber belajar yang ada, tetapi juga menjadi inovasi yang mampu meningkatkan kualitas

proses belajar-mengajar di SMK, khususnya dalam bidang bisnis digital yang menuntut keterampilan praktis dan relevan dengan dunia kerja.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, media video animasi yang telah dilakukan, media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini disarankan untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata Pelajaran Komunikasi Bisnis, khususnya pada materi proses negosiasi. Media ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai pendukung pembelajaran di kelas maupun sebagai bahan belajar mandiri bagi peserta didik, karena mampu menyajikan materi secara visual dan kontekstual sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.

Selain digunakan dalam lingkup kelas penelitian, media video animasi ini juga disarankan untuk disebarluaskan kepada guru mata pelajaran sejenis melalui pelatihan guru, atau kegiatan berbagi praktik. Dengan adanya penyebaran media ini, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan variasi media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, antara lain media video animasi hanya diterapkan pada satu materi pembelajaran serta pada satu jenjang dan jurusan tertentu. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan menerapkan media video animasi pada materi lain yang memiliki karakteristik serupa atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkombinasikan penggunaan media video animasi dengan model pembelajaran lain, seperti Problem Based Learning atau Project Based Learning, serta menambahkan variabel penelitian lain agar diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, N. W. (2017). Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Universitas Ibnu Sina*, 53(9), 164.
- Aprilianto, P., Wijoyo, S. H., & Amalia, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2 Dimensi dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video Kelas XII Multimedia SMKN 12 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(6), 1137. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022934886>
- Arasy Zamanullail, Hamidillah Ajie, & M. Ficky Duskarnaen. (2021). Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 8–14. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.2>
- Arsyad, A. (2013). Manfaat Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada*, 1, 25.
- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Firdaus, Z. A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Untuk Keterampilan Menulis Pembelajaran Pantun Siswa Kelas V Sekolah Dasar Ziza Alifiani Firdaus Abstrak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 09, 3254–3263.
- Fitri, a. A. & E. (2018). Pendidikan Nilai Kepedulian Sosial Pada Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Admizal 1, Elmina Fitri 2 1,2). *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 163–180.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2001). *Instructional Technology and Media for Learning (7th ed.)*. 1–22.
- Hendri, W. (2015). (Diterima September 2015, Disetujui Desember 2015). *Bio Concetta*, 1(2), 39–48.
- Indriana, D., & Maksum, A. (2023). Implementation of The Special Arabic Language Learning for New Student at The Tarbiyah Maulana Hasanuddin Banten. *Mantiqu Tayr*, 3(1). <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
- Izzaturahma Elza, Mahadewi Putrini, & Simamora Alexander Hamonangan. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Juhaeri. (2007). Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran. *Ilmukomputer.Com*,

- 2001, 1–4. <https://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/10/juhaeri-Pengantar-Multimedia-Untuk-Media-Pembelajaran.pdf>
- Kurniawan, D., Setiawan, B., Perdana, R., & Redzuan, I. (2024). Hypothetical Subjects in Curriculum Structure for Developing Managerial Competencies in Educational Technology. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(2), 933–948. <https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i2.202468>
- Mal Alfahnum, & Maya Masitha Astriani. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Smartphone. *Media Abdimas*, 2(3), 12–17. <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v2i3.3476>
- Mardiani, Saleh, H. (2021). Analisis Faktor-Faktor pada Perawat dalam Penjagaan Safety. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
- Miarso, Y. (2014). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembangunan Pendidikan (The Role of Educational Technology in Education Development). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–11. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM/article/view/7891/5306>
- Nurfitriana, A., Enawaty, E., Harun, A. I., Sahputra, R., & Ulfah, M. (2022). Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Perkembangan Model Atom. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2434–2453. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2032>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan. *Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN*. 03(1), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>, 03(1), 171–187.
- Rahayu. (2022). Lampiran 2 ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK. *Skripsi*, 1, 2. Pengembangan Video Pembelajaran Trigonometri Interaktif berbasis EDpuzzle untuk Siswa SMA Kelas X
- Robi'atutsani. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pantura (Sopan Santun Berbicara) Dalam Keterampilan Berbicara Melalui Program One Day Discovery Di Sekolah Inovatif Sd Maarif Jogosari Pandaan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3594–3606. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/44241>
- Sandy, L. L., -, S., & Nasrullah, A. (2017). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.30870/jpbk.v2i1.3023>
- Sianturi, R. (2025). Test Normality As a Condition of Hypothesis Testing. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 11(1), 1–14.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). *Media Video Animasi kelebihan dan kekurangannya*. 587–594.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>