

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TALKING  
HEAD VIDEO* BERANIMASI PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI KELAS XI SMAN 3 PARIAMAN**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana  
pendidikan**



**Oleh :**

**M TOPIT HIDAYAT**

**NIM. 18053073/2018**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI**

**FAKULTAS EKONOMI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

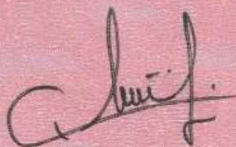
**HALAMAN PEERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TALKING HEAD VIDEO  
BERANIMASI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI  
SMAN 3 PARIAMAN**

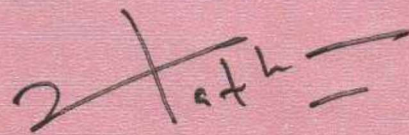
Nama : M Topit Hidayat  
BP/NIM : 2018/18053073  
Keahlian : Ekonomi Koperasi  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi

Disetujui oleh  
Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi

Padang, November 2022  
Pembimbing



Tri Kurniawati, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19820311 200501 2 005



Rita Syofyan, S.Pd., M.Pd.E  
NIP. 19900121 201504 2 002



**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi*

*Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi*

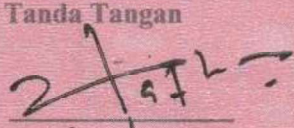
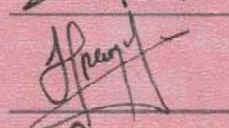
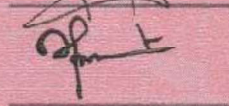
*Universitas Negeri Padang*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TALKING HEAD VIDEO  
BERANIMASI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI  
SMAN 3 PARIAMAN**

Nama : M Topit Hidayat  
BP/NIM : 2018/18053073  
Keahlian : Ekonomi Koperasi  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi

Padang, November 2022

**Tim Penguji**

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	Rita Syofyan, S.Pd., M.Pd.E	
2.	Anggota	Efni Cerya, S.Pd., M.Pd.E	
3.	Anggota	Dr. Yuhendri L.V., S.Pd., M.Pd	



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : M Topit Hidayat  
BP/NIM : 2018/18053073  
Keahlian : Ekonomi Koperasi  
Jurusan : Pendidikan Ekonomi  
Fakultas : Ekonomi  
No Handphone : 081276241204  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Talking Head Video*  
Beranimasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 3  
PARIAMAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis/skripsi saya ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis/skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis/skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis/skripsi ini Sah apabila telah ditanda tangani Asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang telah berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, November 2022

Yang menyatakan:



M Topit Hidayat  
NIM. 18053073

## ABSTRAK

**M Topit Hidayat. 2022.** “Pengembangan Media Pembelajaran *Talking Head Video* Beranimasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 3 Pariaman” Skripsi. Padang: Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan kelas XI IPS di SMAN 3 Pariaman. Sebagai salah satu alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 1 orang validator ahli evaluasi instrumen, 2 orang validator ahli media, 2 orang validator ahli materi dan praktikalitas kepada 1 orang guru dan 89 siswa. Objek dalam penelitian ini yaitu media video pembelajaran menggunakan video pembelajaran *Talking Head Video Beranimasi* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI dalam materi ketenagakerjaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran, menilai kelayakan dan kepraktisan media video pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang terbagi kedalam empat tahapan yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan beberapa hal berikut. *Pertama*, pengembangan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran ekonomi kelas XI materi ketenagakerjaan menggunakan model pengembangan 4-D yaitu *define, design, develop and disseminate*. *Kedua*, penilaian kelayakan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran ekonomi kelas XI materi ketenagakerjaan dinyatakan “**sangat valid/layak**” setelah melalui tahap uji validitas ahli materi mendapat perolehan penilaian kelayakan dengan skor 93,6% dan penilaian ahli media mendapat perolehan kelayakan dengan skor 97,1% sehingga produk ini layak untuk di ujicobakan. *Ketiga*, Kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran ekonomi kelas XI materi ketenagakerjaan dinyatakan “**sangat praktis**” setelah melalui tahap uji praktikalitas oleh guru dengan perolehan skor 97,5% dan kepada 89 siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Pariaman dengan perolehan skor 88,5% sehingga dapat dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

**Kata kunci** : *talking head video, media, pembelajaran*

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh*

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan nikmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Talking Head Video* Beranimasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 3 Pariaman”**. Sholawat dan salam kita mohonkan kepada Allah SWT semoga selalu tersampaikan kepada nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat yang menjadi teladan kita semua, semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapat *syafa'at* di akhirat kelak.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Pendidikan di Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang. Selama penulisan skripsi ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.Idris, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan izin selama melakukan penelitian
2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd., M.Pd, selaku Kepala Departemen Pendidikan Ekonomi, yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
3. Ibu Rita Syofyan, S.Pd., M.Pd.E, selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbingan skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan saran kepada penulis sampai terselesaikannya skripsi ini.

4. Ibu Efni Cerya, S.Pd., M.Pd.E dan Bapak Dr. Yuhendri L.V, S.Pd., M.Pd, selaku dosen penguji skripsi, yang banyak memberikan masukan kepada penulis untuk kebaikan skripsi ini.
5. Segenap dosen dan staff Fakultas Ekonomi
6. Kepala Sekolah SMAN 3 Pariaman, bapak Drs, Alizarman, MM, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
7. Wakil kurikulum SMAN 3 Pariaman, bapak Irwan, S.Pd., M.Pd.E, yang memfasilitasi sarana & prasarana dalam melakukan penelitian.
8. Siswa kelas XI IPS SMAN 3 Pariaman yang membantu kelancara penelitian proses penelitian.
9. Sahabat yang membantu baik dalam bentuk pikiran dan tenaga dalam penulisan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu
11. Teristimewa kepada kedua orang tua, keluarga yang selalu mendo'akan, mendukung, memberi kasih sayang dan materi.

Perlu disadari bahwa dengan segala keterbatasan dari penulis, laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk penulisan skripsi selanjutnya. Semoga skripsi ini bisa diterima dan bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

*Wassalamu 'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Padang, 18 Oktober 2022

Peneliti

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Batasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah .....	12
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	12
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>16</b>
A. Media Pembelajaran .....	16
B. Video Talking Head Beranimasi .....	23
1. Penegertian Video .....	23
2. Pengertian Video Talking Head.....	24
3. Pengertian Animasi .....	24
C. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video .....	25
D. Kelebihan dan Kekurangan .....	26
E. Penelitian Relevan.....	28
F. Kerangka Berpikir .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
A. Jenis penelitian .....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
C. Subyek dan Objek Penelitian .....	34
D. Model Pengembangan .....	35
E. Prosedur Pengembangan .....	37
F. Rancangan Pengembangan.....	41
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	42
H. Instrumen Penelitian.....	43
I. Teknik Analisis Data .....	43



<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
B. Analisis Data .....	64
C. Pembahasan.....	70
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>74</b>
A. Simpulan.....	74
B. Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Diagram Hasil Survei Awal .....	7
Gambar 2. Diagram Pendapat Siswa Tentang Rencana Pengembangan Video Pembelajaran Beranimasi .....	9
Gambar 3. Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 4. Prosedur Penelitian Pengembangan 4-D .....	36
Gambar 5. Diagram Pekerjaan Orangtua Siswa.....	49
Gambar 6. Gaya Belajar Siswa .....	49
Gambar 7. Tahap <i>Design</i> (perancangan) <i>Talking Head Video</i> Beranimasi .....	51
Gambar 8. Tampilan Video Pembelajaran di <i>YouTube</i> .....	64

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Tabel Hasil Belajar Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1-2 Semester Ganjil di SMAN 3 Pariaman Tahun Pelajaran 2021/2022 .....	4
Tabel 2. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	41
Tabel 3. Kriteria Penilaian Validasi Produk .....	44
Tabel 4. Kriteria Skor Penilaian Validasi Produk.....	44
Tabel 5. Kriteria Penilaian Tingkat Praktis Produk .....	45
Tabel 6. Kriteria Skor Penilaian Praktikalitas Produk .....	45
Tabel 7. Jumlah Siswa Kelas XI IPS 1-2 Berdasarkan Jenis Kelamin .....	48
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Evaluasi Instrumen.....	53
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 11. Revisi Produk.....	58
Tabel 12. Hasil Uji Praktikalitas Menurut Guru .....	58
Tabel 13. Hasil Uji Praktikalitas Menurut Siswa.....	61
Tabel 14. Penilaian Aspek Relevansi.....	64
Tabel 15. Penilaian Aspek Kedalaman Materi.....	65
Tabel 16. Penilaian Aspek Kebenaran Konsep.....	65
Tabel 17. Penilaian Aspek Keterbacaan.....	65
Tabel 18. Penilaian Aspek Evaluasi.....	66
Tabel 19. Penilaian Aspek Kemenarikan .....	66
Tabel 20. Penilaian Aspek Kesesuaian .....	67
Tabel 21. Penilaian Aspek Desain/Layout .....	67
Tabel 22. Penilaian Aspek Kemudahan .....	68
Tabel 23. Penilaian Praktikalitas Siswa .....	68
Tabel 24. Penilaian Praktikalitas Guru.....	70
Tabel 25. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas.....	72



# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan indikator penting yang menentukan kemajuan sebuah bangsa. Dibutuhkan kualitas pendidikan yang baik agar tujuan bangsa yang tertuang pada Undang-Undang Dasar, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa bisa terealisasi dengan baik (Aziizu, 2015). Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha untuk membudayakan manusia atau memanusiakan manusia itu sendiri. Untuk terlaksananya pendidikan dengan baik dan tepat, diperlukan suatu ilmu yang mengkaji secara mendalam bagaimana harusnya pendidikan itu dilaksanakan, Ilmu yang menjadi dasar tersebut harusnya yang telah teruji kebenarannya. Ilmu tersebut merupakan ilmu pendidikan. Pendidikan tanpa ilmu pendidikan akan menimbulkan tidak tercapainya tujuan pendidikan (Hidayat, 2019). Tujuan pendidikan mengharuskan peserta didik menjadi pribadi yang kreatif, kemampuan berpikir kritis, dan produktif serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Saefudin, 2011).

Tujuan pendidikan tersebut akan lebih mudah dicapai jika dibantu oleh sarana dan prasarana yang mendukung. Salah satu sarana yang dapat membantu ketercapaian tujuan pendidikan adalah penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh teknologi digital saat ini. Efektivitas, efisiensi serta daya tarik sebagai faktor yang mengakibatkan teknologi digital banyak dipilih menjadi alat penyelenggaraan pendidikan saat ini. Teknologi pada pembelajaran mempunyai 3 fungsi yaitu *Technology for doing, technology for*

*practicing skills, dan technology for developing conceptual understanding* (Putrawangsa & Hasanah, 2018). Teknologi juga dapat menjadi sarana bagi siswa agar bisa memiliki keterampilan melalui berbagai aplikasi yang ada dan bisa dimanfaatkan dalam keseharian siswa. Teknologi juga bisa menjadi sarana bagi guru untuk memantapkan pemahaman siswa akan suatu konsep materi melalui penggunaan teknologi.

Salah satu pilihan teknologi yang paling banyak digunakan saat ini adalah internet. Indonesia sendiri juga merupakan salah satu negara pengguna internet terbesar di dunia, berdasarkan data dari *Internet World Stats* di tahun 2021 Indonesia merupakan Negara ke-4 pengguna internet tertinggi di dunia. Penggunaan internet di Indonesia meliputi penggunaan sosial media, media informasi, media bisnis, pendidikan dan keperluan lainnya. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019-2020, penetrasi internet di Indonesia sendiri mencapai 73,7% dari total penduduk. Menurut Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kementerian Dalam Negeri, jumlah penduduk Indonesia sudah mencapai 266,91 juta jiwa pada 31 Desember 2020. Pengguna internet terbesar berasal dari kalangan milenial atau generasi Z yang merupakan peserta pada lembaga pendidikan.

APJII mencatat penetrasi internet terbanyak yaitu remaja usia 15-19 tahun atau berada pada jenjang pendidikan SMA dan mahasiswa baru di perguruan tinggi. Perkembangan teknologi dan tingginya animo remaja Indonesia terhadap penggunaan teknologi merupakan peluang yang ditangkap oleh pengusaha agar bisa bergerak di bidang penyelenggaraan pendidikan secara digital. Pendidikan di

sekolah selama ini menjadi penyelenggara utama proses pendidikan di Indonesia. Selain itu juga ada pendidikan non-formal seperti bimbel, dewasa ini bimbel yang ada terus melakukan inovasi sesuai dengan perkembangan zaman, jika dahulu bimbel dilaksanakan secara konvensional sekarang telah banyak bermunculan platform-platform bimbel online. Fitur yang ditawarkan oleh lembaga bimbel online yang dirancang syarat dengan teknologi dan mudah untuk diakses membuat banyak siswa tidak hanya mengandalkan pembelajaran di sekolah dan juga bergabung diaplikasi belajar online. Aplikasi pembelajaran online yang cukup populer di Indonesia seperti Ruangguru, Quipper, Bimbel SMART dan lainnya.

Ruangguru bahkan menjadi aplikasi belajar online dengan pengguna terbanyak di Indonesia. Berdasarkan informasi yang diungkapkan oleh Iman Usman yang merupakan pendiri dan Direktur Produk & Kerja Sama Ruangguru menyebutkan bahwa hingga Januari 2021 terdapat peningkatan pengguna sebesar 7 juta pengguna, yaitu sebelumnya berjumlah 15 juta menjadi 22 juta pengguna di seluruh Indonesia. Salah satu fitur yang ditawarkan oleh aplikasi ruangguru sebagai aplikasi belajar online terbesar di Indonesia adalah dengan menggunakan media pembelajaran video belajar beranimasi.

Pesatnya perkembangan bimbel online memang bukan ancaman bagi pelaksanaan pembelajaran di sekolah, namun disisi lain menjadi tantangan bagi guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa agar siswa tetap memperhatikan pembelajaran di kelas. Kurangnya kemampuan guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan di kelas akan menimbulkan masalah rendahnya motivasi belajar siswa, kelas menjadi pasif dan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai. Pesatnya perkembangan teknologi



harus dibarengi dengan kemampuan dan keterampilan pendidik dalam menerapkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk merespon kemajuan teknologi media pembelajaran yang berpengaruh dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran (Cerya et al., 2021).

Ketercapaian tujuan pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa, hasil belajar adalah tolak ukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol (A'la & Subhi, 2016). Hasil belajar dapat diketahui dengan cara melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa. Peneliti memperoleh daftar nilai hasil belajar mata pelajaran ekonomi semester 1 kelas XI IPS pada tahun pelajaran 2021/2022 pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1-2 Semester Ganjil di SMAN 3 Pariaman Tahun Pelajaran 2021/2022**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Diatas KKM	Dibawah KKM
XI IPS 1	33	76	58%	42%
XI IPS 2	27	76	59%	41%

*Sumber : Guru Ekonomi SMAN 3 Pariaman*

Berdasarkan tabel 1. di atas dapat diketahui bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan maksimal. Dari kedua kelas XI IPS di SMAN 3 Pariaman terlihat bahwa peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah KKM hampir mendekati setengah dari jumlah siswa setiap kelasnya.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi belajar yang dimaknai sebagai dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh

guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan alat yang bisa membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas serta tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran berfungsi menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan serta informasi yang diberikan oleh pengajar sehingga materi pembelajaran bisa lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Ichsan (2021) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan memadatkan informasi. Media pembelajaran ekonomi terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru untuk bisa menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah adalah dengan membuat video pembelajaran beranimasi. Penggunaan media pembelajaran beranimasi tersebut akan meningkatkan efektivitas waktu guru dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam hal penyampaian materi sehingga aktivitas pembelajaran di kelas bisa diarahkan pada upaya peningkatan *Higher Order Thinking Skill* siswa (Syahroni et al., 2020).

Penggunaan media pembelajaran video mampu memberikan respon positif dari siswa. Siswa termotivasi untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang disampaikan (Fechera, Maman dan Dadang, 2012). Video pembelajaran beranimasi memang menjadi daya tarik bagi siswa, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran menggunakan animasi mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran, memperkuat motivasi, dan juga untuk menanamkan pemahaman terhadap materi dengan baik dan membantu meningkatkan hasil belajar.

Media video pembelajaran tidak akan berhasil jika tidak diberengi dengan pemilihan media yang tepat dan kreatifitas dari seorang pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang bagus, sehingga media tersebut dapat memberikan manfaat terutamanya bagi siswa dan guru. Menurut (Siwi et.al., 2020:202) mengatakan bahwa pemilihan sebuah media pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara sembarangan maka perlu adanya kriteria yang ditetapkan dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria dalam memilih media pembelajaran secara umum adalah: Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; Karakteristik peserta didik; Karakteristik media pembelajaran; Waktu; Biaya; Ketersediaan media; Konteks penggunaan media; Mutu teknis media.

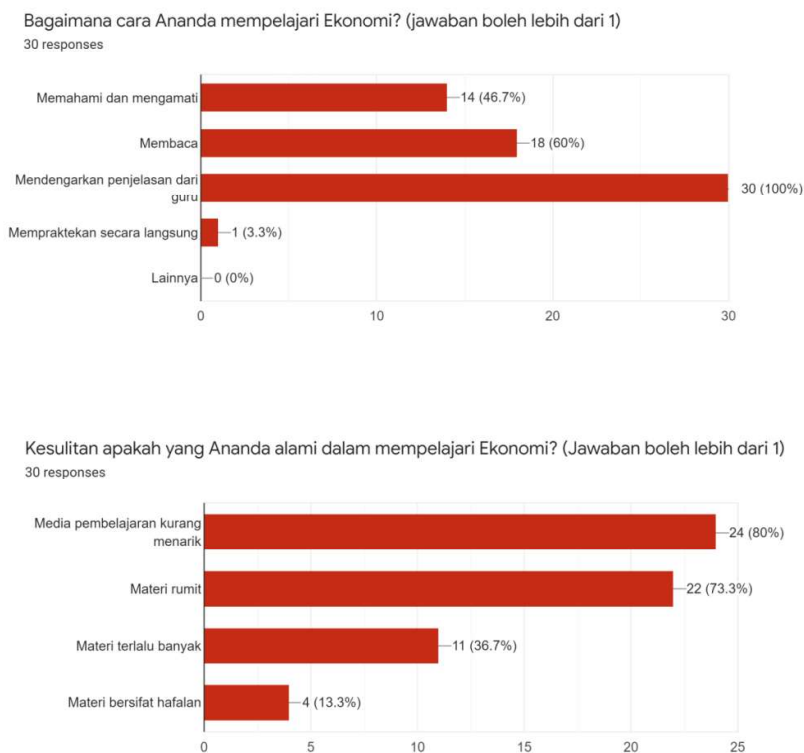
Selain kriteria juga ada faktor dalam pemilihan media pembelajaran yang harus dipertimbangkan. Faktor tersebut mencakup aspek tujuan pembelajran yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan lingkungan, kondisi setempat dan luasnya jaungkauan yang ingin dilayani (Abidin, 2017: 12-13). Jadi untuk mengetahui kebutuhan dan menentukan media



pembelajaran yang akan peneliti kembangkan maka peneliti telah melakukan studi pendahuluan dengan menyebar kuesioner terhadap 30 orang siswa SMAN 3 Pariaman dengan memperhatikan kriteria dan faktor pemilihan media pembelajaran tersebut kedalam beberapa pertanyaan survey awal, sebagaimana dilihat pada diagram di bawah ini:

### Hasil Studi Pendahuluan Dengan Menyebarkan Kuisoner Kepada Siswa

#### Kelas XI IPS SMAN 3 Pariaman



**Gambar 1. Diagram Hasil Survei Awal**

*Sumber : Data Primer 2022*

Berdasarkan survei awal yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap 30 siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Pariaman terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa bahwa cara belajar siswa tersebut adalah 100%

mendengarkan penjelasan dari guru, 46,7% memahami dan mengamati serta 60% membaca. Karena guru di sana masih menggunakan metode ceramah dan menjelaskan di papan tulis, mengakibatkan ada siswa yang mengantuk dan tidak mendengarkan dengan baik hal ini terjadi jika tidak diiringi dengan keterampilan *public speaking* yang bagus. Selama ini metode pengajaran langsung belum mampu membuat siswa memahami materi dan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mencapai tujuan pembelajaran (Cerya et al., 2020).

Terlebih lagi kesulitan belajar yang dialami siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dan materi yang rumit. Selanjutnya guru di SMAN 3 Pariaman mencoba membuat media pembelajaran namun karena keterbatasan kemampuan guru hanya bisa membuat media berupa presentasi *PowerPoint*. Media ini telah menjadi media umum dan banyak digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, *PowerPoint* juga sangat mudah untuk dipublikasikan dan dapat digunakan sebagai media belajar mandiri (Hidayati & Susanti, 2013). Penggunaan media ini membuat siswa mulai mengalami peningkatan perhatian dalam pembelajaran, selain *PowerPoint* guru di SMAN 3 Pariaman juga ada modul dan lainnya.

Beranjak dari beberapa media tersebut yang telah digunakan, ternyata siswa masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik guna menunjang pemahaman pembelajaran ekonomi dan dapat dipahami secara mandiri. Selanjutnya, kemudian siswa berpendapat bahwa media pembelajaran yang menarik adalah berupa video karena dapat diputar kapan saja, dimana saja dan dapat diputar ulang jika siswa kurang mengerti.

Permasalahan yang selanjutnya terjadi adalah kebanyakan video pembelajaran yang dibuat oleh guru sekarang hanya menampilkan gambar atau animasi bersuara dan rekam layar saja yang membuat siswa kurang menyimak video pembelajarannya dengan seksama, sehingga peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi. Beberapa penelitian mengenai video pembelajaran dengan animasi ternyata mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hapsari & Zulherman, 2021). Namun pada penelitian ini akan mengembangkan video pembelajaran animasi dengan tipe *Talking Head Video* dengan manusia sebagai *talentnya*.

*Video Talking Head* (VTH) adalah video dimana pembicara tampil dan berbicara kepada kamera agar seakan-akan kita berbicara langsung kepada siswa. Pembicara adalah pemeran utama dalam video tersebut. Bagian tubuh yang tampil pada video adalah dari perut ke atas atau dari dada ke atas. Video jenis ini sangat dimungkinkan untuk dikombinasikan dengan animasi pendukung dan juga cuplikan video lainnya. Dengan menggunakan tipe *video talking head* ini peneliti akan mengkombinasikannya dengan animasi sebagai ilustrasinya. Tujuan dari pengembangan video pembelajaran ini yaitu agar siswa lebih suka, lebih tertarik, lebih bersemangat dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hew & Lo, 2020) yang membandingkan antara penggunaan video pembelajaran *Khan Style* dengan *Video Talking Head* (VHT), secara signifikan VHT mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah baru dan direkomendasikan kepada guru untuk digunakan dalam pembelajaran. Kemudian penggunaan animasi dalam video pembelajaran mampu membuat peserta didik termotivasi dan mampu

meningkatkan minat dalam proses pembelajaran karena di dalam video animasi yang disajikan terdapat unsur gambar disertai gerak, audio, *sound effect* dan musik. Peserta didik akan lebih mudah mengatasi kejenuhan belajar dan juga memudahkan peserta didik dalam memahami pada apa yang disampaikan (Ayuliandari & Sylvia, 2022 : 116).

Dengan adanya media pembelajaran video animasi ini harapannya dapat menunjang proses belajar mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMAN 3 Pariaman karena di sekolah tersebut mempunyai sarana dan prasarana yang memadai, seperti LCD proyektor serta laptop. Sehingga dengan adanya sarana dan prasarana tersebut bisa mempermudah guru dalam mengoperasikan media pembelajaran video animasi. Jika pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan secara daring, maka pengajar hanya perlu menyalin link video animasi yang telah di unggah ke *google drive* atau ke *YouTube* lalu di share kepada siswa melalui *WhatsApp group*. Sehingga, siswa tetap bisa melaksanakan proses pembelajaran melalui android yang mereka punya kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Talking Head Video* Beranimasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 3 Pariaman”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Atas dasar uraian di latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 3 Pariaman.

2. Metode pembelajaran ekonomi di SMAN 3 Pariaman masih menggunakan metode konvensional guru menerangkan di depan kelas dengan papan tulis, yang cenderung kurang menarik serta kurang efektif.

### **C. Batasan Masalah**

Agar peneliti tidak menyimpang dari judul penelitian yang sudah ditetapkan, maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti yaitu perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbentuk *Talking Head Video* beranimasi mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 3 Pariaman serta materi pembelajaran pada penelitian ini dibatasi pada materi pembelajaran ketenagakerjaan.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah bisa dirumuskan beberapa permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 3 Pariaman?
2. Bagaimana penilaian kelayakan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 3 Pariaman?
3. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 3 Pariaman?

### **E. Tujuan dan Manfaat Pengembangan**

Sesuai rumusan masalah tersebut, maka penelitian pengembangan ini terdapat tujuan dan manfaat produk yang ingin dikembangkan, antara lain sebagai berikut :

### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 3 Pariaman mempunyai tujuan sebagai berikut :

- a. Mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 3 Pariaman.
- b. Menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan berbentuk *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 3 Pariaman.
- c. Menghasilkan media pembelajaran yang praktis untuk digunakan berbentuk *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 3 Pariaman.

### **2. Manfaat Penelitian**

Kegunaan pengembangan media pembelajaran berbentuk *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran ekonmi adalah sebagai berikut:

#### **1) Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dan ilmiah serta pembaharuan pada pengembangan media pembelajaran, terutamanya media pembelajaran berbentuk video.



## 2) Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Peneliti sebagai mahasiswa calon pengajar bisa menambah pengetahuan atau wawasan tentang pentingnya pemanfaatan media pembelajaran supaya suatu ketika nanti saat menjadi pengajar bisa mengklasifikasikan jenis media serta menentukan media pembelajaran yang tepat sekaligus memanfaatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Harapan peneliti dengan adanya penelitian ini yang menggambarkan perihal cara kerja pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran membantu guru dalam memperkaya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, menambah referensi baru dalam perkembangan teknologi pendidikan. Sebagai referensi guru mata pelajaran lain dalam penerapan media pembelajaran.

### c. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik yaitu bisa meningkatkan minat serta motivasi peserta didik dalam belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi sehingga tercapai hasil belajar yang diinginkan.

### d. Bagi Sekolah

Manfaat yang diperoleh oleh sekolah sebagai bahan kajian dan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menggunakan media video pembelajaran.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran Ekonomi untuk peserta didik kelas XI di SMAN 3 Pariaman. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mempunyai spesifikasi menjadi berikut:

1. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah berupa file video animasi, di dalamnya berisi konsep pemahaman materi tentang ketenagakerjaan.
2. Media pembelajaran berbentuk video pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi dimana pembicara tampil dan berbicara kepada kamera seakan-akan kita berbicara langsung kepada siswa.