



Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Doratoon pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar Materi Simpanan Deposito pada Siswa SMK

Rosa Apriliana¹, Rochmawati²

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: rosa.19046@mhs.unesa.ac.id, rochmawati@unesa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2023-09-17 Revised: 2023-10-23 Published: 2023-11-01 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Audio Visual;</i> <i>Deposit Savings.</i>	Obviously, the goal of any educational institution is to produce graduates who are not only bright but also morally upstanding citizens. Producing bright, educated citizens is to the benefit of any nation. Using the doratoon app, this research aimed to provide audiovisual materials to aid in the instruction of the banking idea of depositing funds at SMK Negeri 2 Mojokerto. Based on the work of Thiagarajan, Semmel, and Semmel's 4D development paradigm (Define; Design; Develop; Disseminate), this research model employs techniques from that framework. Lack of time and resources prevented researchers from completing the dissemination phase. The conditions for media plausibility are met. The material feasibility is excellent 81.2% of the time. The language feasibility is excellent 94% of the time. Respondent trials to pupils consistently reach extremely high standards (92.7% of the time). The media evolution data show that this is the case 98% of the time.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2023-09-17 Direvisi: 2023-10-23 Dipublikasi: 2023-11-01 Kata kunci: <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Audio Visual;</i> <i>Simpanan Deposito.</i>	Jelas, tujuan dari setiap lembaga pendidikan adalah untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya cerdas tetapi juga warga negara yang bermoral. Menghasilkan warga negara yang cerdas dan berpendidikan adalah untuk kepentingan bangsa mana pun. Dengan menggunakan aplikasi doratoon, penelitian ini bertujuan untuk menyediakan materi audiovisual untuk membantu pembelajaran ide perbankan menyedot dana di SMK Negeri 2 Mojokerto. Berdasarkan karya paradigma pengembangan 4D Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Define; Design; Develop; Disseminate), model penelitian ini menggunakan teknik dari kerangka tersebut. Kurangnya waktu dan sumber daya menghalangi peneliti untuk menyelesaikan tahap diseminasi. Kondisi untuk masuk akal media terpenuhi. Kelayakan material sangat baik 81,2% dari waktu. Kelayakan bahasa sangat baik 94% dari waktu. Uji coba responden kepada murid secara konsisten mencapai standar yang sangat tinggi (92,7% dari waktu). Data evolusi media menunjukkan bahwa 98% kasusnya demikian.

I. PENDAHULUAN

Kita semua yang menghargai pendidikan berbagi komitmen untuk membesarkan anak-anak yang memiliki kemampuan intelektual dan moral yang lurus. (Djumali, 2014:1) adalah pendidikan mampu mempersiapkan manusia untuk memecahkan masalah kehidupan yang ada di saat ini dan di masa depan. Pendidikan juga dapat membantu generasi berikutnya membangun kesuksesan generasi sebelumnya. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan untuk mencapai tujuan yang direncanakan". Berapa banyak murid belajar adalah salah satu indikator kualitas sekolah.

Menurut (Sutrisno, 2016:29) menyatakan bahwa pendidikan adalah kegiatan yang berhubungan dan terdiri dari banyak bagian yang saling berhubungan. Menurut (Kurniawan, 2017:26) berpendapat bahwa tujuan pendidikan adalah membekali generasi berikutnya dengan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan yang diperlukan untuk melanjutkan pekerjaan generasi sebelumnya. Terlepas dari kelimpahan SDM Indonesia yang luar biasa, kurangnya pendidikan berkontribusi pada ketidaksetaraan sosial yang meluas. Menurut (Abdain, 2014) menyatakan bahwa ketimpangan sosial merupakan ketidak seimbangan sosial yang terjadi pada suatu bangsa sehingga menjadi ketimpangan yang signifikan.

Di Indonesia, pendidikan formal diatur dalam sebuah sistem yang disebut kurikulum. Menurut (Martin & Simanjorang, 2022) Kurikulum adalah seperangkat aturan tentang bagaimana instruksi harus dilakukan dalam hal

hasil yang diinginkan, materi pelajaran, sumber belajar, dan metodologi. Kurikulum, menurut (Sukmadinata, 2017:4) adalah sekelompok topik yang dibahas dalam pengaturan kelas. Oleh karena itu, kurikulum dapat diartikan sebagai kumpulan topik yang harus dikuasai siswa untuk lulus.

Saat ini, pemerintah Indonesia telah merevisi kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka belajar yang dinilai lebih fleksibel dan efektif. Menurut (D.K Ainia, 2020) Kita sering menyebut Ki Hadjar Dewantara sebagai bapak pendidikan karena ide dan pemikirannya. Sistem pendidikan Indonesia secara bertahap menjadi lebih otonom, terpusat, dan terfokus. Jadi, mereka mendorong perkembangan kepribadian yang berbeda dari jiwa. Kurikulum ini berdiri sendiri dan bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) (Anita et al., 2020:76) adalah jenis pendidikan formal yang menghasilkan tenaga kerja yang handal dan produktif setelah sekolah menengah dan disesuaikan dengan kebutuhan industri modern. Dari apa yang telah disebutkan, jelas bahwa SMK adalah sekolah menengah dengan tujuan mempersiapkan siswa untuk dunia kerja atau studi lanjut.

Kurikulum otonom dilihat dan didiskusikan dengan seorang guru di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto, dan terungkap bahwa sekolah ini adalah salah satu dari beberapa sekolah di daerah Mojokerto yang mengadopsinya. Di sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka belajar yang salah satunya digunakan pada kelas X Layanan Perbankan Syariah yang menggunakan fase E. Sebagaimana yang tercantum dalam Kepmendikbudristek Nomor 56 tahun 2022 menetapkan pedoman untuk menerapkan kurikulum merdeka belajar sebagai pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Pada penelitian ini difokuskan pada kelas X Layanan Perbankan Syariah (LPS) pada mata pelajaran perbankan dasar, karena mata pelajaran perbankan dasar saat ini media pembelajarannya kurang maksimal dan kurang bervariasi hanya sebatas menggunakan media PPT.

Saat ini SMK Negeri 2 Kota Mojokerto hanya menggunakan media PPT yang kurang ideal dan kurang terdiversifikasi khususnya di kelas X Layanan Perbankan Syariah (LPS) untuk media pembelajaran khususnya pada mata kuliah fundamental perbankan. Peneliti ini membuat media audio visual berupa film animasi berbasis aplikasi Doraemon agar lebih fleksibel dan user

friendly bagi para pendidik. Menurut (Fauziah & Ninawati, 2022), Dalam hal membuat materi audio-visual (video) animasi, Doratoon adalah salah satu aplikasi desain profesional paling andal yang tersedia. Saat ini, media elektronik dan digital mendominasi penggunaan media dan sumber belajar. Artinya, guru harus mampu menggunakan alat bantu yang disediakan sekolah. Alat-alat ini dapat berubah sesuai dengan kemajuan dan kebutuhan zaman. Seperti yang dijelaskan oleh (Cecep, 2011:34), teknologi audio visual ialah proses pembuatan atau pengiriman materi yang menyampaikan pesan audio dan visual melalui penggunaan mesin mekanis dan elektronik.

Penggabungan media ke dalam pengalaman pendidikan siswa sangat penting. Tim peneliti di balik penelitian ini memanfaatkan aplikasi Doratoon untuk membuat film animasi sebagai alat pengajaran. Doratoon adalah alat perangkat lunak berbasis web populer yang dapat dipelajari dengan mudah oleh pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dengan menyertakan elemen seperti animasi kartun, transisi, audio, teks, dan banyak lagi. lebih besar dalam hal intrik dan hiburan.

Guru-guru SMK Negeri 2 Kota Mojokerto yang diwawancarai sebagai bagian dari penelitian di Lembaga Perbankan Syariah (LPS) mengatakan, saat itu mereka hanya menggunakan media power point dan beberapa modul pengajaran yang berbeda di kelas mereka. Hal ini didukung oleh sebagian siswa kelas X Layanan Perbankan Syariah (LPS) menyatakan bahwa proses belajar mengajar di kelas kurang menarik dan bervariasi. Oleh karena itu, diharapkan siswa kelas X Layanan Perbankan Syariah (LPS) akan mendapatkan manfaat dari ketersediaan media pembelajaran video animasi karena kemampuannya untuk meningkatkan pembelajaran dan menghadirkan elemen baru yang menarik bagi mereka.

Diantara sekian banyak studi aplikatif adalah salah satu yang mengeksplorasi evolusi materi pembelajaran audio visual. (Fardany & Dewi, 2020) Hasil penelitian yang dipublikasikan dalam laporan berjudul "Penciptaan Bahan Studi Poowton untuk Ekonomi dengan Fokus pada Sains" menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Poowton layak dilakukan setelah mencapai tingkat validasi 80% untuk materi pembelajaran, 81,18% untuk medianya, dan 94,6% untuk bahasanya. Selain itu, 95,5% tanggapan survei siswa telah dipastikan akurat. Seseorang dapat dengan jelas memahami betapa

bermanfaatnya media sebagai alat pengajaran. Hasil belajar siswa 90% tuntas, jauh lebih tinggi dari hasil tes sebelumnya (kesempurnaan 55%), menunjukkan bahwa media ini efektif untuk tujuan pendidikan.

Kajian "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Doratoon Pada Materi Dasar Perbankan Untuk Layanan Perbankan Syariah Kelas 10 Di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto" didasarkan pada penyederhanaan tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Dalam hal ini, teknik R&D digunakan. Menurut (Sugiyono, 2016:9) Bahan ajar dapat dikembangkan dan diuji dengan menggunakan teknik penelitian dalam pengembangan. Model pengembangan empat tahap Thiagarajan, Samel, dan Sammel (4-D). Ada empat langkah dalam model ini: Langkah-langkahnya adalah: 1) mendefinisikan; 2) merancang; 3) menciptakan; dan 4) berbagi. Namun, karena keterbatasan waktu dan dana, tahap keempat, diseminasi, tidak dilaksanakan dalam penelitian ini. Model pengembangan 4D mencakup tahapan berikut dalam proses penelitian dan pengembangan:

1. Yang pertama, formatif, langkah-langkah mendefinisikan Tahap mendefinisikan adalah bagian dari proses pembelajaran ketika tujuan berpusat pada, baik, mendefinisikan kebutuhan belajar. Berikut adalah lima tahapan mendasar: Untuk memulai, ada "analisis ujung depan", yang melibatkan penemuan di mana kesalahan terjadi dan mengembangkan rencana untuk memperbaikinya. Peneliti dalam studi ini mengidentifikasi hambatan umum untuk memahami simpanan sebagai bagian dari kursus pengantar perbankan. Analisis oleh siswa (b). Menganalisis murid membantu menentukan apakah mereka memiliki kualitas yang harus tercermin dalam penciptaan sumber daya pendidikan. Usia siswa, kedewasaan, serta kedalaman dan keluasan pengalaman dan pengetahuan mereka saat ini adalah semua faktor yang perlu dipertimbangkan. (c) analisis tugas, yang mencakup pemahaman tugas pembelajaran dan mengidentifikasi kemampuan yang dimiliki instruktur dalam menyimpan konten. (d) pemeriksaan konsep, seperti melalui pembuatan peta konsep, yang membantu siswa menemukan informasi tentang tema dasar perbankan dan menyimpan dana dengan lebih cepat dan mudah. (e) perumusan tujuan pembelajaran, yaitu penetapan tujuan

instruktif adalah formalisasi kesimpulan dari analisis tugas dan analisis ide.

2. Tahapan perancangan (*design*)

Tujuan proyek ini adalah untuk membuat konten terkait simpanan dalam bentuk film animasi Doraemon sebagai jenis media pengembangan audiovisual. Proses desain terdiri dari banyak langkah, antara lain: (a) membuat survey atau jajak pendapat. Kuesioner referensi tolok ukur pertama dibuat berdasarkan hasil dari prosedur yang ditentukan. Hasil survei ini, yang dirancang untuk mengukur pertumbuhan siswa, dapat membantu meningkatkan ingatan mereka akan informasi baru. Kuesioner ini diberikan dua kali, sekali sebelum kelas dan sekali setelah. Dalam hal (b) preferensi format media. Pilihan ini dibuat untuk menjamin tata letak yang tepat untuk penyampaian sumber belajar yang sesuai dengan tujuan. Film yang dibuat untuk proyek ini adalah panduan instruksional untuk menggunakan perangkat lunak Doratoon. (3) Pemilihan Format Format yang Anda pilih meliputi gambar bergerak dan musik pengiring. Pertama ada sampul, lalu ada judul, lalu ada tujuan pembelajaran, lalu ada simpanan isi, dan terakhir ada sampul.

3. Tahapan pengembangan (*develop*)

Dirancang untuk mengambil umpan balik ahli dan menggunakannya untuk mengembangkan sumber belajar baru. Pada titik ini, langkah-langkah berikut diambil untuk menyelesaikan kegiatan: Sebagai imbalan atas penelaahan menyeluruh terhadap materi tambahan, Bidang pembayaran perbankan akan dievaluasi oleh seorang guru besar di Universitas Negeri Surabaya dan seorang instruktur di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto yang mengajarkan layanan perbankan syariah. Peninjau bertugas memberikan masukan tentang kualitas video dalam tiga dimensi: konten dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis keunggulan media. Media untuk Tujuan Instruksional. Analisis media dilakukan oleh seorang Guru Besar Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Surabaya. Tinjauan konten video pembelajaran, tujuan, desain instruksional, dan manfaat teknis dilakukan sehingga produk akhir dapat ditingkatkan dengan menggabungkan komentar dan kritik dari pengulas. Guru Besar Jurusan Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya menilai ahli bahasa. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memberikan saran

dan umpan balik tentang cara terbaik untuk menggunakan terminologi yang disetujui KBBI ke dalam konten video pendidikan. Merevisi dan memeriksa ulang data (d). Profesional di bidang media, konten, dan bahasa disurvei untuk memberikan umpan balik tentang materi pedagogis mutakhir. Dia mencatat umpan balik dan ide menggunakan formulir kuesioner ulasan yang dibuat untuk spesialis media, ahli materi pelajaran, dan ahli bahasa. Draf 1 mengacu pada putaran pertama pengeditan yang dilakukan pada sebuah media sebelum dirilis ke publik. Para ahli di bidang media, konten, dan bahasa mengevaluasi materi yang ditingkatkan (draft 1) untuk menentukan nilai pendidikannya. Langkah selanjutnya adalah validator mengisi survei validasi dan memberikan pemikiran dan ide mereka tentang bagaimana media dapat menjadi lebih baik. (f) sebagian siswa yang mengambil Layanan Perbankan Syariah di Kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto berpartisipasi dalam penelitian acak terkontrol. Untuk pilot project ini, kami menanyai dua puluh siswa kelas X yang diberikan materi tabungan oleh Layanan Perbankan Syariah. (g) analisis deskriptif kualitatif terhadap data uji coba yang sedikit dan validasi dengan ahli media, materi, dan bahasa. Teknik yang diturunkan dari Ridwan (2016) digunakan untuk menentukan proporsi data kuesioner tervalidasi berdasarkan peringkat skala Likert. (h) Evaluasi kelayakan sektor media didasarkan pada studi kelayakan media terbaru (Riduwan, 2016). Jawaban angket validasi 20 siswa rata-rata di atas 61% dari skor maksimal, dan hasil evaluasi validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa hampir sama.

4. Tahapan penyebaran (desseminate)

Di karena pada tahap ini kurangnya waktu dan dana untuk melanjutkan penelitian ke tahap *disseminate*, maka penelitian ini tidak dilakukan pada tahap penyebaran. Selain itu, media video pembelajaran sebagai media pembelajaran yang dikembangkan masih ditujukan untuk sekolah tertentu, misalnya di SMK Negeri 2 Mojokerto. Tinjauan ahli dan temuan validasi diperoleh dari tinjauan lengkap dan daftar periksa validasi berdasarkan alat penilaian. Lembar validasi ahli dinilai secara kuantitatif menggunakan skala Likert untuk memberikan hasil numerik. Kemudian, data kualitatif lembar tinjauan ahli disajikan sebagai umpan ulang untuk

perbaiki produk. Persentase ini diperoleh dari tabel berikut yang berisi hasil perhitungan berdasarkan skala Likert.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, siswa kelas X Layanan Perbankan Syariah (LPS) SMK Negeri 2 Kota Mojokerto diajarkan dasar-dasar perbankan melalui penggunaan film animasi yang telah dibuat dengan aplikasi Doratoon. Model pengembangan Thiagarajan adalah standar untuk memahami bagaimana penelitian berkembang sepanjang waktu. Langkah-langkah yang membentuk paradigma ini adalah fase "mendefinisikan", "merancang", "mengembangkan", dan "menyebarkan". Namun, karena keterbatasan waktu dan sumber daya, studi ini hanya mencakup tahap pengembangan; tahap penyebaran tidak diselidiki. Kriteria kelayakan media ditetapkan melalui survei validasi dan eksperimen skala kecil (61%, Riduwan, 2016: 15).

Penelitian awal, siswa, tugas, ide, dan tujuan pembelajaran adalah bagian dari fase pendefinisian. 1) Analisis tahap pertama adalah pemecahan masalah yang dihadapi siswa SMK Negeri 2 Kota Mojokerto, sekolah kejuruan yang menggunakan kurikulum mandiri, yang dihadapi selama menempuh pendidikan. Analisis yang disajikan di sini oleh para siswa adalah 2) krusial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun kesamaan di antara berbagai jenis pelajar yang mungkin mendapat manfaat dari pendekatan pedagogis yang berbeda. Analisis Tugas, Langkah 3 Tujuan dari analisis tugas ini adalah untuk mengidentifikasi kemampuan yang paling penting yang ditunjukkan oleh dosen yang mengajar konsep dasar perbankan yang berkaitan dengan simpanan. 4) Analisis Konseptual Deposito keuangan ini berkisar dari yang dianggap "wajib" hingga "jenis deposito" hingga "deposito berjangka" hingga "sertifikat deposito" hingga "deposito on call". Aplikasi doratoon digunakan untuk membuat film animasi dari materi kurikuler yang

digunakan dalam mata kuliah swasembada. Lima) Meneliti keberhasilan tujuan pembelajaran yang dicapai. Hal ini dilakukan agar hasil temuan dari kajian gagasan dan tugas dapat ditransformasikan menjadi tujuan pendidikan. Berdasarkan temuan ini, konten untuk bahan ajar yang dikembangkan disusun.

Kajian memuncak pada tahap desain, ketika produk media audiovisual diciptakan untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses pedagogik mandiri materi deposit. Produk jadi dapat dikemas sebagai file di driver, atau dapat diletakkan langsung di flash drive yang berisi video atau konten audio-visual lainnya. Materi pembelajaran untuk kurikulum mandiri diperoleh dengan menggunakan media audio visual yang diperoleh selama tahap pengembangan ini. Para ahli ini telah diklasifikasikan sebagai ahli topik, ahli media, atau ahli bahasa, berdasarkan hasil uji coba dengan hanya 20 siswa. Setelah selesai, aset pembelajaran audiovisual aplikasi Doratoon akan dianggap sesuai untuk digunakan dalam kursus perbankan dasar.

Peninjau mempertimbangkan isi lembar studi, kualitas obyektif, kualitas instruksional, dan aspek teknis seperti apakah itu diakhiri dengan soal latihan atau tidak untuk membantu siswa mengukur penguasaan materi mereka dan apa yang masih perlu mereka pelajari. Salah satu pengajar layanan perbankan syariah di SMK Negeri 2 Mojokerto, Metiy Ardiana, S.Pd., M.Pd., digunakan sebagai ahli materi dalam penelitian ini. Lembar evaluasi memberikan umpan balik dari para ahli tentang kegunaan konten media, nilai pendidikan, dan manfaat teknis, serta usulan agar animasi yang tidak relevan dihapus dari hasil akhir. Penelitian ini bertumpu pada keahlian Dr. Syaiputra Wahyuda Meisa Dingningrat, seorang M.Pd. dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

Sebagai konsekuensi dari penilaian ahli bahasa, kami memiliki komentar dan saran berdasarkan transparansi lembar studi, yang berarti bahwa teks harus disempurnakan ketika dianalisis. Dr. Anas Ahmadi, S.Pd., M.Pd., dosen Jurusan Pendidikan Indonesia Universitas Negeri Surabaya, dimintai pendapat untuk pekerjaan ini. Peneliti dapat menggunakan ungkapan tersebut di atas sebagai batu loncatan untuk menyempurnakan materi pembelajaran audio visual (video).

Para ahli menilai perubahan tahap validasi media yang dilakukan pada Draf II sebagai konsekuensi dari komentar dan umpan balik mereka. Ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi semuanya berkontribusi dalam proses validasi. Profesional diundang untuk menanggapi survei premade. Pengolahan persentase kemudian diterapkan pada temuan validasi dari masing-masing pakar untuk menetapkan kelayakan media.

Peneliti program Layanan Perbankan Syariah SMK Negeri 2 Mojokerto ini merekrut 20 siswa kelas X secara acak untuk melakukan pilot test skala kecil penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran pada mata kuliah core banking. Validator memberikan skor berdasarkan kegunaan aplikasi dalam menilai kelayakan materi pembelajaran audio visual yang dibuat menggunakan platform doratoon. Studi skor validator mengungkapkan bahwa media pembelajaran video, atau audio-visual, rata-rata 94% di tiga kategori: konten dan tujuan (93,7%), kualitas instruksional (92,8%), dan kualitas teknis (96%). Para ahli di industri media memberikan nilai rata-rata 80% untuk konten dan kualitas obyektif, 80% untuk kualitas instruksional, dan 92,5 untuk kualitas teknologi, dengan total rata-rata 81,2%. Temuan dari ahli bahasa rata-rata mencapai angka 92,7%.

B. Pembahasan

Fase model pengembangan 4D ini menggambarkan pembuatan media audiovisual sebagai media edukasi dalam topik fundamental perbankan seperti deposito. Kendala waktu dan juga uang mencegah penyelesaian tahap penetapan, desain, pengembangan, dan diseminasi. Hasil analisis SMK Negeri 2 Kota Mojokerto menginformasikan perkembangan program pendidikan mandiri sekolah. Hasil ini menyebabkan SMK Negeri 2 Kota Mojokerto menerapkan kurikulum pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, mandiri, dan mengurangi berbagai alat pengajaran yang tersedia untuk guru. Menurut Menurut (Fauzi, 2022) Kurikulum merdeka memiliki pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga siswa memiliki cukup waktu untuk mempelajari konsep dan menguatkan kemampuan mereka.

Di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto, hampir seluruh siswa kelas X Layanan Perbankan Syariah mengaku kurang puas dengan berbagai media pembelajaran yang digunakan untuk dapat mengajarkan materi simpanan.

Kurikulum baru ini, yaitu kurikulum pembelajaran mandiri, belum sepenuhnya dilaksanakan oleh instruktur. Di awal setiap kelas, instruktur menunjukkan kepada siswa bagaimana cara melakukan penelitian pendahuluan dengan menggunakan beberapa media. Sementara itu, siswa dalam kurikulum otonom didorong untuk lebih berinisiatif dalam pendidikan mereka. Karena potensinya untuk mengembangkan otonomi dan juga pemikiran kritis, Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah paradigma pembelajaran yang menjanjikan untuk kurikulum pembelajaran mandiri. PBL adalah pendekatan yang sangat baik untuk pengajaran proses berpikir, seperti yang dikemukakan oleh (Novianti et al., 2020). Dengan menggunakan kerangka kerja ini, siswa dapat belajar lebih banyak tentang konteks kehidupan sosial mereka dan menerapkan pengetahuan yang telah mereka miliki.

Di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto, siswa kelas X yang mempelajari Jasa Perbankan Syariah rata-rata berusia 15 tahun. Dalam kurikulum mandiri, siswa memproduksi media audio visual berupa film pembelajaran hingga materi arsip yang telah diterima dengan baik oleh siswa usia itu karena kematangan mereka dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah kreatif. Langkah awal dalam proses perancangan adalah membuat kuesioner yang akan diberikan dua kali (sekali sebelum acara dan sekali sesudahnya). Kuesioner pertama diberikan kepada siswa untuk menetapkan garis dasar untuk analisis lebih lanjut. Survei pasca pelajaran menggunakan temuan sebagai tolok ukur untuk mengukur seberapa banyak perkembangan karakter terjadi. Lebih khusus lagi, konsep media video meliputi teks, suara, narasi, musik instrumental, dan gambar gerak animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Doratoon. Setelah menetapkan sekelompok cerita potensial, langkah selanjutnya adalah menentukan kerangka kerja atau papan cerita. Sebelum media dianalisis dan disetujui oleh spesialis materi, papan naratif dapat digunakan untuk membuat desain pertama yang komprehensif. Lima halaman yang membentuk storyboard adalah bagian "pengantar", "tujuan pembelajaran", "konsep materi", dan "materi".

Barang audio visual ini berupa videotape yang berfungsi sebagai deposit. Selain itu, kami akan melakukan tahap pengembangan

untuk membuat materi audio visual untuk digunakan di media pendidikan di masa mendatang. Diimplementasikan sepanjang tahap pembuatan media, yang mencakup masukan dari ahli materi pelajaran, profesional media, dan penerjemah sebelum beralih ke tahap tinjauan media draf 1. Media akan direvisi berdasarkan umpan balik kritis dan sugestif review, menghasilkan draf 2. Draft media kedua akan diperiksa keakuratannya oleh ahli materi pelajaran, profesional media, dan penerjemah. Dua puluh siswa kelas sepuluh SMK Negeri 2 Jasa Perbankan Syariah Kota Mojokerto akan diberikan ujian media draf 2.

Penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran yang cocok untuk menyimpan informasi didukung oleh hasil lembar validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta jajak pendapat tanggapan siswa dari uji coba. Validator ahli materi terdiri dari dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi dan guru Layanan Perbankan Syariah siswa kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto, dan validator ahli media dosen Jurusan Teknologi Pendidikan. Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia bertindak sebagai validator ahli bahasa, dan dua puluh siswa kelas sepuluh berpartisipasi dalam uji coba tersebut. Setelah mempertimbangkan pendapat ahli materi pelajaran, media audiovisual ditemukan 94% memenuhi syarat, dengan persyaratan "sangat layak" terpenuhi untuk konten dan kualitas objektif, kualitas instruksional, dan kualitas teknologi.

Pakar media menyimpulkan bahwa skor rata-rata di ketiga kriteria (kualitas konten dan objektif, kualitas instruksional, dan kualitas teknologi) adalah 81,2%. Sedangkan temuan validasi ahli bahasa dari sudut pandang sederhana dinilai 92,7 persen akurat. Menurut Riduwan (2016), memenuhi standar "sangat layak" merupakan bagian dari angka 92,7%.

Dapat disimpulkan bahwa media audio visual ini memenuhi beberapa persyaratan untuk penggunaan yang "sangat layak" di dalam kelas, sehingga menjadi media yang efektif untuk menyampaikan informasi simpanan yang dibuat. Penelitian sebelumnya oleh Ismail (2017), berjudul Penggunaan Video Animasi dalam Pengajaran untuk Meningkatkan Imajinasi dan Visualisasi Siswa dalam Menggambar Teknik, menemukan bahwa menampilkan video desain animasi

meningkatkan pemahaman siswa. Menggunakan teks, grafik, animasi, musik, dan video, film animasi dapat membantu siswa memahami pembelajaran instruktur dan meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar lebih lanjut. Studi tesis Ainun Fatkhurrohan (2019) menemukan bahwa rata-rata materi divalidasi pada tingkat 85,5% menggunakan kriteria evaluasi "sangat layak", dan bahwa media divalidasi pada tingkat 89,47% menggunakan kriteria "sangat layak". Temuan menunjukkan bahwa menggunakan media audio-visual sebagai alat pengajaran adalah pilihan praktis untuk digunakan di kelas.

Dua puluh siswa kelas XI layanan perbankan syariah SMK Negeri 2 Mojokerto berpartisipasi dalam eksperimen untuk mengetahui kemampuan media audio visual sebagai alat ajar dasar-dasar perbankan. Temuan dari serangkaian pengujian yang melibatkan dua puluh siswa di kelas X Layanan Perbankan Syariah SMK Negeri 2 Kota Mojokerto menunjukkan bahwa media memenuhi ketiga kriteria untuk "sangat baik": konten dan kualitas objektif, kualitas instruksional, dan teknis. Beberapa orang mungkin berpendapat bahwa video audio-visual ini "pantas" untuk digunakan di dalam kelas karena konten dan gambar animasinya dapat dimengerti oleh siswa yang paling muda sekalipun. Kecepatan pemutaran video dapat diubah sehingga suara tidak harus mengikuti visual.

Hasil dari beberapa uji coba yang telah diselesaikan, bersama dengan penelitian sebelumnya dan khususnya penelitian tesis sebelumnya oleh Andais Meitani (2018), menunjukkan bahwa kelompok ini memiliki nilai persentase rata-rata 88,29% dan masuk dalam kategori sangat baik. Namun sedikit penelitian yang dilansir oleh Ainun Fatkhurrohan (2019) menunjukkan bahwa kriteria yang diberikan memiliki skor persentase yang sangat baik, dengan rata-rata 90,28 persen. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa video, khususnya, adalah alat yang sangat baik untuk pendidikan dan memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa di kelas. Video pembelajaran, seperti yang didefinisikan oleh Mahadewi et al. (2012: 4), bertujuan untuk menginspirasi "pikiran, perasaan, dan kemauan untuk belajar" pada siswa melalui presentasi visual dari ide dan fakta abstrak.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berikut ini dapat ditarik kesimpulan dari hasil analisis data dan kesimpulan dari uraian sebelumnya:

1. Keluaran utama dari karya ini adalah produk audiovisual yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran di kelas untuk mengenalkan siswa pada dasar-dasar perbankan dan keuangan (deposito, layanan dasar perbankan) di kelas X SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Model pengembangan 4D, dari mana metode ini diturunkan, terdiri dari tiga fase berbeda: fase definisi (atau "mendefinisikan"), fase desain (atau "desain"), dan fase pengembangan (atau "mengembangkan"). Kendala waktu dan uang mencegah fase distribusi diselesaikan.
2. Hasil temuan ahli materi dan ahli media membenarkan bahwa media audio visual dibuat sebagai media pembelajaran inti perbankan tentang deposito, terutama berdasarkan tahapan faktor kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis. Hasil debat pakar dapat diurutkan dalam satu skala, dengan semua peringkat dianggap relevan.
3. Ketiga, siswa kelas X yang mempelajari layanan perbankan syariah di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto melaporkan hasil yang "sangat baik" ketika dipaparkan pada komponen media audio visual mata kuliah yang mendukung validitas metode pembelajaran ini. Untuk media pendidikan tergantung pada objektivitas, instruksional, dan kualitas teknis materi.

B. Saran

Beberapa saran untuk perbaikan lebih lanjut dari pengembangan tersebut di atas adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan studi lebih lanjut akan menyediakan rekaman video yang mencakup semua topik dalam program self-paced.
2. Diantisipasi bahwa studi di masa depan akan mengambil model 4D ini di luar kondisi pengembangan saat ini dan memasuki fase penyebaran untuk menentukan kemandirian materi pembelajaran yang dibuat dalam bentuk film animasi.
3. Pada peneliti selanjutnya yaitu yang akan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Doratoon harap dapat mengantisipasi dalam kelemahan

aplikasi tersebut salah satunya voice yang agak terlalu cepat.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdain. (2014). Peran Sistem Ekonomi Islam Dalam Menanggulangi Tingkat Kesenjangan Sosial. *Jurnal Muamalah*, IV(2), 15–16.
- Anita, K., Wahyudi, A. D., & Susanto, E. R. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 75–80.
- Djumali, D. (2014). Landasan Pendidikan. *Gava Media*, Yogyakarta, 1.
- D.K Ainia. (2020). Merdeka Belajar dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter di Indonesia (Studi Pandangan Ki Hadjar Dewantara). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak (Studi Kasus Pada SMAN 1 Pengaron Kabupaten Banjar). *Jurnal Pahlawan*, 18(2), 18–22
- Fatkhurrohman, A., & Susilowibowo, J. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan cartoon character pada materi transaksi perusahaan manufaktur kelas x akl SMK negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi UNESA*, 7.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513
- Meianti, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual PowToon Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Pemasaran SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 06, 109–114.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini dan Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. 2015. Text-Based Programming: Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Mardiyati, B. D., & Yuniawati, R. (2021). Perbedaan Adaptabilitas Karir Ditinjau Dari Jenis Sekolah (Sma Dan Smk). *Empathy: Jurnal Fakultas Psikologi*, 3(1), 31.
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. 1, 125–134.
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. (2020). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194–202.
- Puspita, D., Suratno, S., & Sofyan, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Spreadsheet Berbasis Audio Video Visual Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Di Smkn 2 Kota Jambi. ... *Research: Journal of ...*, 35–44
- Riduwan. (2014). Dasar-dasar Statistika. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. (2016). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, S. (2016). Desain Kurikulum Perguruan Tinggi. *Remaja Rosdakarya*, Bandung: (ISBN 978 979 692 707 4), 29.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.