

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DENGAN BANTUAN SOFTWARE GOANIMATE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PRAKTIK PERBANKAN DI SMK NEGERI 1 SURAKARTA

Rindy Apit Apriani, Jaryanto, Dini Octoria*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
rindyapit28@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research is develop a proper and effective animation video media learning to be applied at accounting expertise program of State Senior Vocational High School 1 of Surakarta as to improve the student skill in implementing banking practicum learning. This research used the research and development (R&D) approach claimed by Borg and Gall. It consisted of seven phases of development, namely: (1) research and information collection, (2) planning, (3) develop preliminary form of product, (4) preliminary field testing, (5) main product revision, (6) main field testing, and (7) operational product revision. The feasibility of the developed media was assessed through design validation by a learning material expert, a learning media expert, and practitioner, and the students's responses. The effectiveness of the developed media use testing subject include 6 students in the limited testing (small-scale) and 32 in the field testing. The instrument of the data collecting is through interview as initial data, validation sheet to test media eligibility, and questionnaire to try effectiveness skill students in implementing the banking practicum. The technic to analyst data using the qualitative and quantitative analyst. The result of research show that: 1) the developed animation video media learning the banking practicum is proper to be use according to the result of validations by expert and that of testing by students. 2) the developed animation video media learning is proven to be effective to be applied at the banking practicum learning so that it can improve that skill in implementing the banking practicum learning,

Keyword: video animation, GoAnimate, banking practices

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang layak dan efektif untuk diterapkan pada program keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta dalam rangka meningkatkan keterampilan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran praktik perbankan. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Prosedur yang digunakan mengacu pada *design and development research* (R&D) menurut Borg & Gall yang meliputi 7 tahapan pengembangan yaitu: (1) *research and information collection*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary form of product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, dan (7) *operational product revision*. Kelayakan media diukur melalui validasi desain oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi serta tanggapan dari peserta didik. Keefektifan penggunaan media diukur melalui uji coba terdiri dari 6 peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dan 32 peserta didik dalam uji coba lapangan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan terdiri dari observasi dan wawancara sebagai data awal, lembar validasi untuk menguji kelayakan media, dan angket untuk menguji keefektifan keterampilan praktik perbankan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kauntitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) media pembelajaran video animasi praktik perbankan yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan menurut validasi ahli maupun uji kelayakan oleh peserta didik, (2) media pembelajaran video animasi praktik perbankan yang telah dikembangkan terbukti efektif untuk diterapkan pada pembelajaran praktik perbankan sehingga mampu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran praktik perbankan.

Kata Kunci: video animasi, GoAnimate, praktik perbankan

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sarana untuk mewujudkan masyarakat yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Pengertian pendidikan di Indonesia didalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan darinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu bentuk satuan pendidikan yang ada di Indonesia adalah pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Tujuan khusus dari SMK adalah menyiapkan lulusan yang ahli dan terampil agar siap dalam dunia kerja sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Tujuan khusus peserta didik di SMK tidak hanya dilakukan pada pembelajaran di dalam kelas saja, melainkan peserta didik juga dapat meningkatkan keterampilannya secara mandiri melalui kegiatan pembelajaran di luar kelas, seperti di laboratorium, ruang praktik, maupun kegiatan praktik kerja lapangan atau magang. Tujuan tersebut harus menjadi acuan guru SMK untuk dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang optimal.

Mata pelajaran akuntansi di SMK dianggap peserta didik sebagai salah satu pelajaran yang sulit karena berkuat dengan konsep yang lebih luas dan membutuhkan pemahaman yang cukup. Pembelajaran akuntansi di SMK menekankan

pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui pengembangan keterampilan proses. Salah satu pembelajaran akuntansi yang menunjang adalah kegiatan praktik perbankan. Ruang praktik akuntansi atau biasa disebut bank mini berperan sebagai sarana penunjang pembelajaran khususnya peserta didik yang mengambil program keahlian akuntansi. Peserta didik akan dilatih dan dibimbing dalam mempraktikkan semua pengetahuan akuntansi yang sudah diajarkan di dalam kelas, sehingga pengetahuan yang dimiliki peserta didik akan bertambah sehubungan dengan praktik nyata di dunia kerja.

Peserta didik yang melaksanakan praktik perbankan di ruang praktik akuntansi harus memiliki keterampilan khusus di bidang perbankan, salah satunya adalah dalam hal pelayanan kepada nasabah. Pelayanan yang ada di ruang praktik akuntansi di SMK Negeri 1 Surakarta untuk saat ini adalah tabungan dan pembayaran SPP. Selain itu peserta didik juga belajar mencatat semua transaksi yang terjadi selama satu hari ke dalam buku jurnal harian, kemudian peserta didik harus menyusun laporan keuangan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di ruang praktik akuntansi SMK Negeri 1 Surakarta, kegiatan praktik perbankan memerlukan media pembelajaran audio visual. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada modul menyebabkan peserta didik kurang aktif, merasa jenuh, dan modul dianggap tidak mampu menampilkan gambar tiga dimensi yang dapat

memperjelas kegiatan praktik perbankan. Hal ini dibuktikan ketika guru selesai menjelaskan kemudian bertanya untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik, peserta didik cenderung diam dan tidak menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa lebih dari 50% peserta didik memiliki keterampilan yang rendah. Sebagai buktinya selama kegiatan praktik perbankan berlangsung peserta didik sering bertanya kepada guru maupun teman, peserta didik kurang maksimal dalam bertugas sehingga sering melakukan kesalahan dalam pencatatan tabungan, dan peserta didik kurang terstruktur dalam pembagian tugas melayani nasabah sehingga membuat suasana ruang praktik akuntansi menjadi gaduh. Dapat disimpulkan peserta didik yang mengikuti kegiatan praktik perbankan belum terampil dalam hal memberikan pelayanan kepada nasabah.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru, terungkap bahwa guru membutuhkan media audio visual untuk praktik perbankan yang dapat memudahkan peserta didik dalam mengaplikasikan apa yang diperoleh dari kegiatan praktik perbankan. Media audio visual praktik perbankan juga sangat penting untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran maka perlu kiranya dilakukan pengembangan.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, media pembelajaran video mampu mengatasi permasalahan tersebut. Hamalik (Arsyad, 2015: 19)

mengatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan berpengaruh terhadap psikologis peserta didik. Media yang digunakan adalah video animasi.

Noviyanto (2015) juga menjelaskan video animasi sebagai media pendidikan yang memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan hanya dengan gambar atau tulisan saja menjadi lebih sederhana dan mudah untuk dipaparkan. Video animasi sangat baik digunakan untuk materi-materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata menjadi lebih tergambar dalam bentuk visual.

Video animasi tersebut dapat digunakan oleh peserta didik sebagai pendukung modul dalam kegiatan praktik perbankan yang dilaksanakan di ruang praktik akuntansi. Video animasi mempermudah peserta didik untuk memahami prosedur layanan bank yang terjadi tanpa didampingi oleh guru. Video animasi juga membantu peserta didik melakukan kegiatan praktik perbankan dengan baik dan benar tanpa mengalami kesalahan yang berarti.

Pengembangan video animasi melibatkan para ahli, salah satunya komputer *editing* dan desain grafis (Riyana, 2007: 17-20). Ahli komputer *editing* dan desain grafis memiliki kemampuan mengedit video yang juga bertugas merancang dan membuat grafis untuk video pembelajaran yang dikembangkan. Pada

penelitian ini untuk membantu ahli komputer *editing* dan desain grafis dalam membuat video pembelajaran menggunakan *software GoAnimate*.

GoAnimate adalah *platform* aplikasi *online* yang disajikan secara *online* yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk cepat membuat animasi. Pengguna dapat menghasilkan video animasi yang menarik tanpa *download* program. *Platform GoAnimate* mencakup ratusan karakter animasi yang unik dan latar belakang yang menawarkan pilihan fitur bagi pengguna. *GoAnimate* menyediakan mode unik untuk berekspresi melalui <http://goanimate.com>.

Perez (Kapucu, Eren dan Avci, 2014: 25) menyarankan untuk menggunakan *GoAnimate* karena beberapa keuntungan yaitu aplikasi dapat dijalankan secara *online* tidak perlu diunduh dan diinstal pada perangkat komputer atau laptop, dapat memilih beberapa pilihan *template*, fitur karakter, dan menambahkan tulisan ke dalam animasi untuk membuat video animasi yang kaya seakan-akan bercerita untuk mengekspresikan ide dan kreatifitas pengguna. Tujuan yang hendak dicapai dalam diadakannya penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran video animasi dengan bantuan *software GoAnimate* yang layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan praktik perbankan di SMK Negeri 1 Surakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur yang digunakan mengacu pada *design and development research* menurut Borg & Gall (Sukmadinata, 2010: 169-

170) meliputi 10 tahapan pengembangan yaitu: (1) *research and information collection*, (2) *planning*, (3) *develop preliminary form of product*, (4) *preliminary field testing*, (5) *main product revision*, (6) *main field testing*, (7) *operational product revision*, (8) *Operasional Field Testing*, (9) *Final Product Revision*, dan (10) *Dissemination and Implementation*.

Berdasarkan prosedur yang digunakan mengacu pada *design and development research* menurut Borg & Gall (Sukmadinata, 2010: 169-170) di atas, tidak semua tahap dilakukan dalam penelitian. Kegiatan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan hanya sampai tahap ke tujuh karena mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki. Selain itu ditinjau dari kebutuhan, penelitian sampai tahap ketujuh sudah cukup memenuhi kriteria produk yang dihasilkan. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Surakarta.

Tahap pertama yaitu penelitian dan pengumpulan data terkait dengan permasalahan yang dikaji dan persiapan untuk merumuskan kerangka penelitian. Pengumpulan data dilaksanakan untuk memperoleh data awal penelitian yaitu dengan melakukan 3 analisis yaitu analisis kebutuhan peserta didik, analisis kebutuhan guru, dan analisis kurikulum. Tahap kedua yaitu mendeskripsikan langkah-langkah dalam mendesain media pembelajaran video animasi. Tahap ketiga yaitu menyerahkan produk berupa media pembelajaran video animasi kepada ahli untuk dievaluasi dan divalidasi yang meliputi ahli materi, ahli media, dan praktisi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi.

Tahap keempat yaitu dilakukan uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba kelompok kecil adalah 6 peserta didik kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Surakarta yang diambil secara acak. Tahap kelima yaitu dilakukan evaluasi hasil uji coba dan mengkaji setiap kekurangan. Sesuai hasil evaluasi, kemudian dilakukan penyempurnaan untuk memperbaiki kekurangan yang ada. Tahap keenam yaitu uji coba lapangan, dimana langkah-langkahnya masih sama seperti pada uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba lapangan adalah 32 peserta didik kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Surakarta. Tahap ketujuh yaitu dilakukan revisi tahap kedua, yaitu memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan uji coba lapangan.

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen peneliti ini adalah lembar validasi, lembar respon, dan angket keterampilan praktik perbankan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat keterampilan praktik perbankan peserta didik dan kelayakan media pembelajaran video animasi dan analisis statistik *inferensial* dengan uji *paired samples t-test* dan uji *independent samples t-test* dengan taraf signifikansi 5% untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran video animasi yang dikem-

bangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Hasil Validasi Desain

Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi terdiri dari: aspek kurikulum, aspek penyajian materi, aspek evaluasi, dan aspek bahasa. Hasil penilaian dari ahli materi disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Kurikulum	15
2	Kelayakan Penyajian Materi	43
3	Kelayakan Evaluasi	4
4	Kelayakan Bahasa	14
Skor yang diperoleh		77
Skor Maksimum		80
Presentase		95%
Kriteria		Sangat Baik

(Sumber:

Data primer diolah, 2017)

Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli media terdiri dari aspek tampilan dan aspek teknis. Hasil penilaian dari ahli media disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Tampilan	60
2	Kelayakan Teknis	19
Skor yang diperoleh		79
Skor Maksimum		80
Presentase		98,75%
Kriteria		Sangat Baik

(Sumber: Data primer diolah, 2017)

Penilaian kelayakan media pembelajaran

oleh praktisi terdiri dari aspek kurikulum, aspek penyajian materi, aspek evaluasi, aspek bahasa, aspek tampilan dan aspek teknis. Hasil penilaian dari praktisi disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil validasi praktisi

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Kurikulum	15
2	Kelayakan Penyajian Materi	40
3	Kelayakan Evaluasi	4
4	Kelayakan Bahasa	14
5	Kelayakan Tampilan	59
6	Kelayakan Teknik	20
Skor yang diperoleh		152
Skor Maksimum		160
Presentase		95%
Kriteria		Sangat Baik

(Sumber: Data primer diolah, 2017)

Uji Coba Awal

Tabel 4. Hasil Uji Coba Awal

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Materi	48
2	Kelayakan Bahasa	50
3	Kelayakan Keterlaksanaan	157
Skor yang diperoleh		255
Skor Maksimum		330
Presentase		77%
Kriteria		Baik

(Sumber: Data primer diolah, 2017)

Uji Coba Lapangan

Tabel 5. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Materi	146
2	Kelayakan Bahasa	124
3	Kelayakan Keterlaksanaan	1.15
Skor yang diperoleh		1.42
Skor Maksimum		1.72
Presentase		82,55%
Kriteria		Sangat Baik

(Sumber: Data primer diolah, 2017)

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi praktik perbankan dengan bantuan *software GoAnimate* yang telah dilaksanakan, kemudian dibahas sebagai berikut:

Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Praktik Perbankan

Setiap pengembangan produk diperlukan adanya peran ahli maupun pengguna untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan, begitu pula dengan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Penilaian kelayakan dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi.

Kelayakan materi menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dapat dilihat dari aspek kurikulum, aspek penyajian materi, aspek evaluasi, dan aspek bahasa. Aspek kurikulum yaitu kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Aspek penyajian materi yaitu ketepatan materi yang disajikan. Aspek evaluasi yaitu kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran. Aspek bahasa yaitu kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik. Kesesuaian materi video animasi dengan tujuan

pembelajaran sangat penting dalam membuat media (Suartama, 2014). Materi video animasi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi video animasi ini berada pada kategori sangat baik, karena materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga materi tidak perlu direvisi. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli materi dengan presentase sebesar 95%.

Kelayakan media menurut Walker dan Hess (Arsyad 2015: 175) dapat dilihat dari aspek tampilan dan aspek teknis. Aspek tampilan yaitu video animasi harus mampu menyajikan materi sesuai dengan desain/rancangan produk karena rancangan produk menjadi acuan dalam penyusunan gambar dan tata letak konten. Aspek teknik yaitu kemudahan video animasi digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Video animasi ini termasuk dalam kategori media yang sangat baik, karena video animasi ini sudah dibuat berdasarkan rancangan produk dan mudah digunakan. Selain itu, penguasaan ide sangat kreatif dan menciptakan tampilan yang menarik sehingga peserta didik lebih fokus untuk melihat tayangan video animasi, sejalan dengan penelitian dari Susanto (2014). Hal ini juga dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli media dengan presentase sebesar 98,75%.

Penilaian kelayakan juga dilakukan oleh praktisi. Praktisi menilai kelayakan materi dan kelayakan media. Praktisi menilai materi

video animasi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan video animasi sudah dibuat berdasarkan rancangan produk. Video animasi ini termasuk dalam kategori media yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi oleh praktisi menunjukkan presentase sebesar 95%.

Kelayakan video animasi berdasarkan tanggapan peserta didik dilakukan melalui penyebaran angket dalam dua tahap yaitu uji coba awal/kelompok kecil dan uji lapangan. Angket yang digunakan mengacu pada penelitian Anindita (2014). Aspek yang dilihat aspek materi, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan. Aspek materi yaitu tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi. Aspek bahasa yaitu penggunaan bahasa didalam video animasi. Aspek keterlaksanaan yaitu kebermanfaat dari video animasi.

Pada uji coba awal/kelompok kecil, *draft* II media pembelajaran diberikan kepada 6 peserta didik yaitu diambil secara acak sebagai responden untuk memberikan tanggapan. Hasil penilaian dari pelaksanaan uji coba awal/kelompok kecil terhadap *draft* II diperoleh tanggapan yang positif dari peserta didik. Penilaian uji coba awal/kelompok kecil mencapai presentase 77% dan termasuk dalam kategori "Baik". Berdasarkan hasil uji coba skala kecil yang telah dilakukan, terdapat beberapa komentar dan saran perbaikan dari peserta didik yang

kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi tahap 1.

Uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilakukan dengan memberikan *draft* III dan menyebarkan angket kepada 32 peserta didik sebagai responden untuk memberikan tanggapan. Hasil penilaian dari pelaksanaan uji lapangan terhadap *draft* III diperoleh tanggapan yang positif dari peserta didik. Penilaian uji coba lapangan mencapai presentase 82,55% dan termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan, terdapat saran terakhir dari peserta didik yaitu musik latar belakang pada video animasi terlalu keras sehingga suara audio tidak dapat terdengar jelas. Hasil revisi uji coba lapangan kemudian menghasilkan *draft* IV media pembelajaran video animasi yang kemudian disebut *draft final*.

Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Praktik Perbankan

Uji efektivitas produk dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan keterampilan praktik perbankan. Pengujian efektivitas media pembelajaran dilakukan terhadap kelas eksperimen. Berdasarkan hasil uji efektivitas diketahui bahwa keterampilan praktik perbankan kelas eksperimen mengalami peningkatan yang awalnya sebesar 80,90% menjadi 84,75%. Hal ini sejalan dengan penelitian Asmara (2015) yang mengatakan bahwa penggunaan media audio visual lebih berhasil daripada pembelajaran tanpa media audio vis-

ual.

Peningkatan keterampilan praktik perbankan pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi dibuktikan dengan hasil perolehan uji T dua sampel berpasangan yang menunjukkan bahwa nilai $sig < \alpha$ yaitu $0,000 < 0,05$. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan praktik perbankan sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi dengan keterampilan praktik perbankan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi pada kelas eksperimen. Hasil perhitungan uji efektifitas diperkuat lagi dengan adanya hasil pengamatan yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi.

Peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi dalam melaksanakan kegiatan praktik perbankan masih kurang terstruktur dan kurang maksimal. Terdapat kesalahan yang dilakukan peserta didik dalam melayani nasabah. Peserta didik masih sering bertanya kepada teman, guru mapel, maupun guru pendamping praktik perbankan. Kemp (Sukiman, 2012: 188) mengatakan bahwa video dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses, meningkatkan dan mengembangkan waktu, serta dapat mempengaruhi sikap. Setelah menggunakan media pembelajaran video animasi, peserta didik mulai terstruktur dalam pembagian tugas, mandiri dalam melayani nasabah, kesalahan-kesalahan yang sering ter-

jadi dalam melayani nasabah berkurang seperti salah mencatat tanggal, nominal, dan nama terang, kemudian peserta didik tidak banyak bertanya dengan teman, guru mapel, maupun guru pendamping praktik perbankan saat kegiatan praktik perbankan sedang berlangsung.

Nugent (Smaldino, 2011: 310) juga mengungkapkan bahwa video merupakan media yang cocok digunakan diberbagai situasi seperti di kelas, kelompok kecil, bahkan individu sekalipun. Guru mapel maupun guru pendamping praktik perbankan hanya menggunakan modul sebagai media pembelajaran yang dirasa banyak membuat peserta didik bosan dan kurang aktif. Guru juga mengatakan bahwa modul kurang aplikatif dalam menyampaikan materi seperti praktik perbankan, sehingga dibutuhkan media pembelajaran seperti video animasi untuk menampilkan kegiatan praktik perbankan secara detail dan memudahkan peserta didik dalam mengaplikasikan. Setelah guru menggunakan media pembelajaran video animasi, guru dapat dengan mudah dalam menyampaikan materi di kelas sehingga peserta didik juga lebih aktif dan respon peserta didik lebih meningkat dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi praktik perbankan dengan bantuan *software GoAnimate*

yang telah dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi praktik perbankan yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran praktik perbankan di SMK Negeri 1 Surakarta. Berdasarkan hal tersebut, guru mapel dengan guru pendamping praktik perbankan diharapkan saling berkoordinasi untuk menggunakan media pembelajaran video animasi dalam menerapkan pembelajaran praktik perbankan di SMK Negeri 1 Surakarta dengan cara menuliskan *software GoAnimate* di *Google* kemudian *login* dengan email *ak-smk1@gmail.com* dan *password smkn1ska*. Peserta didik Program Keahlian Akuntansi diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan baik, agar dapat meminimalkan kesalahan-kesalahan yang biasa terjadi pada saat kegiatan praktik perbankan di SMK Negeri 1 Surakarta dan meningkatkan keterampilan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, A. (2014). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Asmara, A. P. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid*. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15 (2), 156-178
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan Tahun 2014

Hamalik, O. (2009). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

<http://goanimate.com>.

Kapucu, Munise, S. Eren, Esra. dan Avci, Zeynep, Y. (2014). *Investigation of Pre-Service Science Teachers' Opinions about Using GoAnimate to Create Animated Videos*. Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry, 5 (4), 23-37.

Noviyanto, T. S. H. (2015). *Penggunaan Video Animasi System Pernafasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi*. Edusains: 7 (1), 56-63.

Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

Smaldino, S. E. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suartama. I. K. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 3 Singaraja*. E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, 2 (1).

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedajogja.

Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional