

# Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Pictory.Ai* pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi

Muhammad Abbassalam Kibari<sup>1</sup>, Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbusang<sup>2</sup>, Hamsi Mansur<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

<sup>1</sup>muhammadabbassalamkibari@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di era digital, khususnya melalui platform Pictory.AI. Platform ini menggunakan kecerdasan buatan untuk mengubah teks menjadi ilustrasi dan video, memahami konteks dan makna teks untuk menghasilkan konten visual yang relevan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video animasi berbasis Pictory.ai untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM Banjarmasin pada mata kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM. Metodologi yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner validasi ahli, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan efektif, dengan skor N-Gain (normalized gain score) sebesar 0,74 dari total 52 mahasiswa, mengindikasikan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi, serta menekankan pentingnya media pembelajaran yang benar-benar mendukung proses belajar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video animasi, Pictory.ai, Manajemen koperasi dan UMKM.

## Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu sektor yang terus mengalami perkembangan dan transformasi pesat dalam era digital ini. Penggunaan teknologi dan media interaktif dalam proses pembelajaran telah menjadi suatu keharusan untuk memenuhi tuntutan masyarakat yang semakin kompleks. Salah satu bentuk media yang telah muncul dan semakin mendapatkan perhatian adalah media video animasi. Dengan bantuan teknologi yang terus berkembang, animasi tidak lagi hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga alat efektif untuk mendukung pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan jika penggunaan media video animasi ini juga digunakan pada tingkatan bangku perkuliahan.

Pada era digital ini video animasi dapat dengan mudah dibuat karena banyaknya platform salah satunya Pictory.ai, Pictory.ai adalah sebuah platform berbasis kecerdasan buatan (artificial intelligence) yang dirancang khusus untuk menciptakan animasi dengan mudah dan efisien. Dalam pengertian yang lebih mendalam, Pictory.ai menggunakan teknik deep learning dan komputer vision untuk mengubah teks menjadi animasi. Pengguna dapat memasukkan teks atau narasi ke dalam platform ini, dan kemudian Pictory.ai akan menghasilkan animasi menarik yang mengilustrasikan teks tersebut secara visual.

Pictory.ai memiliki berbagai aplikasi potensial dalam berbagai bidang, termasuk pembelajaran, pemasaran, dan hiburan. Dalam dunia pemasaran, platform ini dapat digunakan untuk membuat iklan animasi yang menarik, pada bidang industri hiburan, Pictory.ai bisa digunakan untuk menciptakan konten animasi yang menarik dan kreatif. Dengan kemampuan Pictory.ai untuk menghasilkan animasi dengan cepat dan tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang tinggi, platform ini menjadi alat yang berpotensi mengubah cara orang berinteraksi dengan media animasi dan visual. Dalam konteks pendidikan, Pictory.ai dapat digunakan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dengan cepat, seperti video animasi yang menjelaskan konsep-konsep yang kompleks.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pada masa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk dijadikan sumber dalam proses belajar mengajar (Rohani, 2020). Pendapat lain mengatakan Pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk dijadikan sumber dalam proses belajar mengajar. (Latifah & Lazulva, 2020). Berdasarkan hal tersebut penggunaan media merupakan suatu pilihan yang tepat pada perkembangan teknologi pada masa ini. Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar. Karena di dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu perantara untuk menyampaikan informasi, maka artinya media pembelajaran menempati posisi yang strategis.

Pada pembelajaran mata kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM yang dirancang untuk membantu mahasiswa memahami berbagai aspek yang terkait dengan praktik praktik manajemen koperasi dan untuk usaha mikro, kecil, menengah serta mengawasi kegiatan kegiatan anggota organisasi dan menggunakan semua sumber daya organisasi untuk mencapai sasaran organisasi yang sudah ditetapkan. Akan tetapi hal itu belum tercapai dikarenakan bebrapa kendala yang didapat pada proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada saat perkuliahan mata kuliah Manajemen koperasi dan UMKM program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin terdapat beberapa masalah yaitu diantaranya, Peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran sehingga kurang memahami inti dari materi pelajaran tersebut yang berdampak pada hasil belajar peserta didik, setelah itu pendidik yang masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sebagai dari proses pembelajaran dan masih belum mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian mahasiswa, dan peserta didik kesulitan dalam memahami materi dan tidak ada media pembelajaran yang dapat membantu mengulang materi yang sudah disampaikan oleh pendidik di kelas.

Untuk membantu memecahkan masalah tersebut maka penggunaan media pembelajaran dapat dimaksimalkan mengingat media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan hasil belajar dengan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, memvisualisasikan konsep yang sulit, meningkatkan daya tarik dan motivasi mahasiswa dalam pembelajaran, serta menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan gaya belajar individu. Media pembelajaran juga memungkinkan akses yang lebih fleksibel terhadap materi pembelajaran, mendukung kolaborasi antara mahasiswa, dan memberikan umpan balik instan, semuanya berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik dan berkelanjutan. (Nurita, 2018) mengatakan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa sehingga mahasiswa dapat berpikir dan

menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah, yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan adanya media pembelajaran. Pendapat lain mengatakan (Ruth Lautfer, 1999) dalam (Tafonao, 2018:103) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi pendidik untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Fauziah (2021:34) salah satu media pembelajaran yaitu video pembelajaran, video pembelajaran merupakan gabungan dari unsur audio (suara) dan visual (gambar). Video pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar peserta didik melalui sebuah tayangan, ide, gagasan, pesan, materi, dan informasi yang disajikan ke dalam video pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Tullah, dkk 2022) Saat pendidik menampilkan video animasi, terlihat ekspresi senang dari wajah peserta didik ketika menonton video animasi, peserta didik juga ingat dengan tokoh tokoh yang terdapat pada video animasi tersebut serta binatang apa saja yang muncul pada materi daur hidup hewan yang ditampilkan, hal ini menunjukkan ketertarikan peserta didik terhadap video animasi. Peserta didik juga merasa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video animasi dimana konsentrasi dan perhatian peserta didik terpusat pada kegiatan pembelajaran. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa terdapat minat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik melalui media video animasi.

Maka dari itu penggunaan media video animasi bisa menjadi solusi untuk pemecahan masalah yang didapat pada observasi awal media video animasi pada dasarnya merupakan media pembelajaran yang berisikan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan yang berasal dari kumpulan berbagai objek seperti gambar, tulisan teks, suara dan lain sebagainya yang disusun secara sistematis dan nantinya dapat bergerak sesuai dengan alur yang ditetapkan pada setiap hitungan waktu (Alimah, 2020). Media pembelajaran video animasi adalah media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi atau pesan kepada peserta didik melalui film atau video yang dapat bergerak (Ismawati & Tandyonomanu, 2016). Jika dibandingkan dengan media lainnya, media animasi lebih baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saat ini pembuatan media animasi dapat dilakukan dengan mudah untuk dikembangkan. Beberapa pembuatan media animasi tidak memerlukan aplikasi. Animasi dapat dibuat dengan menghidupkan laptop yang terhubung jaringan internet dengan memanfaatkan platform yang ada. Beberapa fitur di web telah disediakan untuk dikembangkan sesuai keinginan dengan memperhatikan unsur kebutuhan (Susilo & Widya, 2021). Berdasarkan pendapat tersebut salah satu platform yang mudah diakses dan digunakan tanpa keterampilan khusus yaitu Pictory.ai AI atau kecerdasan buatan adalah kecerdasan yang ditunjukkan oleh suatu entitas buatan. Menurut (Supriyadi, 2020) Artificial intelligence adalah sebuah program komputer yang memiliki algoritma yang berfungsi untuk dapat mempelajari data dan menggunakannya untuk dapat melakukan proses berfikir dan bertindak seperti manusia. Pictory AI adalah sebuah platform AI yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk menerjemahkan teks menjadi ilustrasi hingga video secara otomatis. Dengan menggunakan algoritma yang kompleks, Pictory AI dapat memahami konteks dan makna dari teks yang diberikan dan menghasilkan ilustrasi dan video yang sesuai secara visual. Pendapat lain mengatakan Platform ini menggabungkan keahlian dalam pemrosesan bahasa alami dan generasi gambar berbasis AI untuk menciptakan ilustrasi yang menarik dan bermakna Suryani dkk., (2023). Video yang dihasilkan dari Pictory.ai ini dapat dimanfaatkan atau digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh (Sunami, 2021) Dengan adanya video animasi sebagai sumber belajar dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang berdampak lebih baik dari sebelumnya dan sangat membantu dalam pembelajaran secara jarak jauh yang memudahkan membagikan materi pembelajaran dan bisa digunakan kapan saja saat dibutuhkan. pendapat lain mengatakan Media pembelajaran menggunakan animasi dapat menumbuhkan minat siswa, dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran (Arif, 2020).

## Metode

Pengembangan media pembelajaran ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono dalam (Zakariah, 2020) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dengan metode penelitian ini, peneliti dapat meneliti dan mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga produk yang dihasilkan dapat disebarluaskan dan layak digunakan. Media pembelajaran Video animasi berbasis *Pictory.ai* adalah produk yang nantinya akan dikembangkan pada penelitian ini. Pengembangan produk mengacu pada model pengembangan *four-D* (4D). dengan empat tahapan pengembangan, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu observasi, angket dan tes hasil belajar untuk memenuhi data pada penelitian ini. Teknik observasi pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran yang dilakukan dikelas mata kuliah manajemen koperasi memuat aspek pembelajaran dan media pembelajaran. Sedangkan angket digunakan sebagai instrumen penelitian untuk validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan yaitu media video animasi berbasis *pictory.ai* yang yang dikembangkan baik dari segi materi, tampilan, kegunaan. Dengan menggunakan skala likert, Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1) Yang pertama melakukan penilaian tiap butir instrument validasi dengan mengacu pada indikator skala Likert:

<b>Kategori Penilaian</b>	<b>Skor</b>
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

2) Menghitung penilaian kelayakan dari setiap aspek penilaian:

$$P = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$S_{max}$  = skor maksimal

$\sum S$  = jumlah skor

3) Menginterpretasikan skor dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria kelayakan**

Skor presentasi	Interpretasi
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak
$21\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$41\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$61\% < x \leq 80\%$	Layak
$81\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak

Teknik analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan *onegroup pretest-posttest design* untuk membandingkan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan video pembelajaran dengan virtual karakter. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui dengan teknik *normalized gain score* (Hake, 2002:3).

$$\langle g \rangle = \frac{\% Postscore - \% Prescore}{100 - \% Prescore}$$

Keterangan:

$\langle g \rangle$  = Nilai normalise

%Postscore = Presentasi nilai posttest

%Prescore = Presentasi nilai pretest

Menginterpretasikan Nilai Gain dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. Interpretasi Nilai Gain**

Indeks $\langle g \rangle$	Kriteria
$(g) > 0,70$	Tinggi
$0,30 < (g) < 0,70$	Sedang
$(g) \leq 0,30$	Rendah

## Hasil

Menurut Thiagarajan dkk (1974) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebaran).

### Tahap Define

Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan syarat pembelajaran melalui beberapa analisis

#### 1. Analisis Awal Akhir (Front-End Analysis)

Analisis ini berdasarkan hal-hal dasar dalam proses pembelajaran dalam mata kuliah Manajemen koperasi dan Umkm. Dari analisis ini maka munculah permasalahan dalam kegiatan perkuliahan yaitu Peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran sehingga kurang memahami inti dari materi pelajaran tersebut yang berdampak pada hasil belajar peserta didik,

setelah itu pendidik yang masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sebagai dari proses pembelajaran dan masih belum mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian mahasiswa, dan peserta didik kesulitan dalam memahami materi dan tidak ada media pembelajaran yang dapat membantu mengulang materi yang sudah disampaikan oleh pendidik di kelas.

#### 2. Analisis Peserta didik (Learner Analysis)

Berdasarkan analisis bahwa karakteristik mahasiswa ialah mampu berpikir kritis dan cenderung berpikir ke masa depan. Mahasiswa memiliki kebebasan emosi dan dapat menentukan kepribadian diri dengan bersosialisasi di lingkungannya serta mandiri, begitu pula dengan mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Dibuktikan dengan mahasiswa yang mampu memberikan pendapat tentang perkuliahan yang mereka alami seperti metode apa dan cara penyampaian materi yang bagaimana yang mereka minati. Mereka juga peduli dengan pentingnya untuk mempelajari sebuah mata perkuliahan khususnya mata kuliah Manajemen koperasi dan Umkm dengan pendapat bahwa pentingnya sebuah koperasi untuk memajukan ekonomi masyarakat.

#### 3. Analisis Tugas (Task Analysis)

Analisis tugas berdasarkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dan Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CMPK) yang ada dalam Rencana Perkuliahan Semester (RPS) mata kuliah Manajemen koperasi dan Umkm. Untuk mencapai CPL dan CMPK maka mahasiswa diberikan tugas berupa uji kompetensi untuk mengukur hasil belajar mahasiswa. Uji kompetensi tersebut berupa presentasi kelompok, tugas praktikum, menelaah jurnal, dan tugas akhir semester.

#### 4. Analisis Konsep (Concept Analysis)

Peneliti menganalisis konsep video pembelajaran yang akan dikembangkan. Konsep yang digunakan dalam video pembelajaran menggunakan video animasi berbasis Pictory.ai sebagai video yang akan memaparkan materi tentang Koperasi. Sumber materi berasal dari buku yang dibuat langsung oleh ahli atau dosen yang mengampu mata kuliah manajemen Koperasi dan Umkm tentang Koperasi dan Bumdes secara keseluruhan, ditampilkan langsung di depan kelas menggunakan *LCD/Projector* yaitu materi yang disampaikan seperti pengertian koperasi sampai ke sistem pengendalian internal BUMdes. Segmentasi yang ada pada video pembelajaran ialah bagian pembuka atau opening berupa lambang Universitas lambung mangkurat, dilanjutkan dengan judul materi, penjelasan materi berupa teks pendukung dan video pendukung yang berkaitan dengan materi tersebut dan didukung dengan transisi dari satu materi ke materi berikutnya, dan penutup.

#### 5. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

Tujuan pengembangan video pembelajaran pada mata kuliah manajemen Koperasi dan Umkm adalah untuk membantu dosen dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga berdampak pada hasil belajar mahasiswa. Perumusan tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan kompetensi dasar yang tercantum pada rancangan pembelajaran.

### **Tahap Design**

Tahap perancangan merupakan tahap yang meliputi penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal yang bertujuan untuk mempersiapkan pengembangan media pembelajaran.

#### 1. Penyusunan Topik Pembelajaran (Learning Topic Konstruktion)

Penyusunan topik pembelajaran dilakukan agar dapat menentukan materi yang akan dimuat dalam bentuk video animasi berbasis Pictory.ai.

## 2. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan konsep yang ada dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Elemen yang terkandung dalam media pembelajaran yang peneliti kembangkan ialah berupa audio visual yang merupakan video animasi, layout, video footage yang berkaitan langsung dengan materi dan audio latar belakang, visual atau gambar diam seperti logo Universitas lambung mangkurat, dan teks pendukung.

## 3. Pemilihan Format (Format Selection)

Media pembelajaran yang dibuat akan menggunakan format video MP4 dengan video animasi berbasis Pictory.ai dengan berbagai video footage dan teks berupa materi yang ingin disampaikan sebagai pendukung yang dapat secara langsung dibaca oleh mahasiswa sebagai penjelasan isi materi.

## 4. Rancangan Awal (Initial Design)

Rancangan awal dalam pengembangan ini ialah berupa penyusunan naskah yang sesuai dengan materi mata kuliah Manajemen Koperasi dan Umkm, pembuatan storyboard video animasi berbasis Pictory.ai.

### ***Tahap Develop***

Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang telah dilakukan, yaitu:

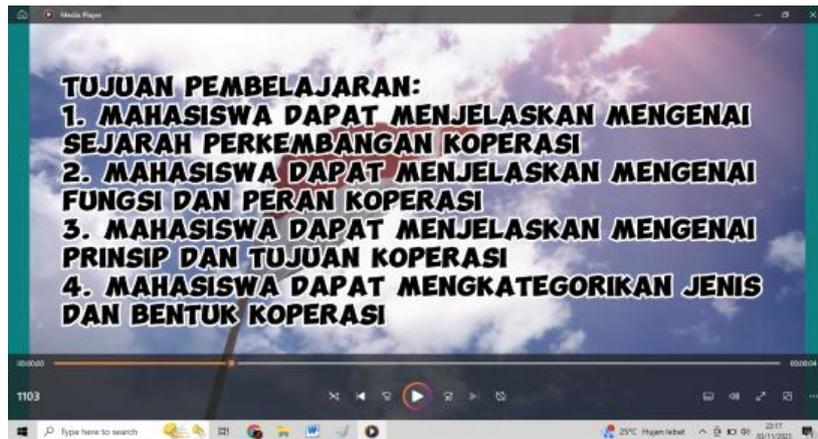
1. Menghasilkan video animasi berbasis Pictory.ai materi koperasi dan Umkm berdasarkan rancangan di tahap sebelumnya. Komponen yang terdapat pada video meliputi: 1) Animasi Teks, 2) layout video, 3) video footage, 4) transisi video, 5) backsound musik, 6) teks materi pendukung, dan 7) logo



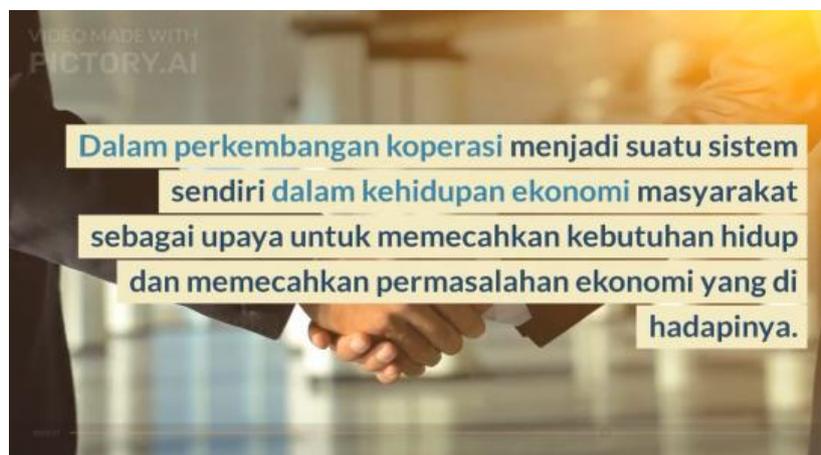
**Gambar 1. Opening**



**Gambar 2. Judul**



Gambar 3. Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Isi Materi



Gambar 5. Profil Pengembang



**Gambar 6. Closing**

2. Memberlakukan validasi oleh para ahli (Expert Appraisal) baik dalam validasi media maupun validasi materi. Dari kedua validasi tersebut dapat diketahui bahwa video pembelajaran layak digunakan sekaligus membantu dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Ahli media merupakan dosen ahli media dari Universitas Lambung Mangkurat dan ahli materi merupakan dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Video animasi pembelajaran berbasis Pictory.ai materi Koperasi dan Umkm untuk mata kuliah Manajemen koperasi dan Umkm yang telah dikembangkan kemudian diberlakukan uji coba kepada para ahli, meliputi ahli materi dan ahli media. Ada beberapa aspek yang dinilai dalam validasi ahli materi dan ahli media. Terdapat 3 aspek validasi oleh ahli materi yaitu Desain Pembelajaran, Isi Materi dan Penyajian materi. Dan juga Terdapat 3 aspek validasi oleh ahli media yaitu Tampilan, Teks, dan kegunaan. Untuk melakukan kelayakan uji coba produk maka validasi dilakukan oleh masing-masing satu orang ahli materi dan satu orang ahli media.

#### (1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian dan perbaikan terhadap materi yang ada pada video animasi berbasis Pictory.ai pada materi mata kuliah manajemen koperasi dan Umkm serta saran yang akan digunakan sebagai revisi produk. Validasi materi dilakukan oleh dosen ahli materi dari dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Data hasil validasi dari ahli instrumen selanjutnya dihitung dengan rumus skala likert dengan jumlah isian kuesioner skala 1-5. Nilai jumlah total 61 skor, dibagi jumlah skor maksimal 65 sesuai dengan banyaknya indikator penilaian untuk mendapatkan rata-rata nilai seluruh aspek kelayakan mendapatkan hasil rata rata untuk nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 93% dan masuk dalam kategori "Sangat Layak" yang di interpretasikan oleh validator ahli materi.

#### (2) Validasi Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian dan perbaikan terhadap media video animasi berbasis Pictory.ai pada materi mata kuliah manajemen koperasi dan Umkm serta saran yang akan digunakan sebagai revisi produk. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media dari Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.

Data hasil validasi dari ahli instrumen selanjutnya dihitung dengan rumus skala likert dengan jumlah isian kuesioner skala 1-5. Nilai jumlah total 70 skor, dibagi jumlah skor maksimal 75 sesuai dengan banyaknya indikator penilaian untuk mendapatkan rata-rata nilai seluruh aspek kelayakan mendapatkan hasil rata rata untuk nilai uji kelayakan. Maka didapat

nilai uji kelayakan sebesar 93% dan masuk dalam kategori “Sangat Layak” yang diinterpretasikan oleh validator ahli media.

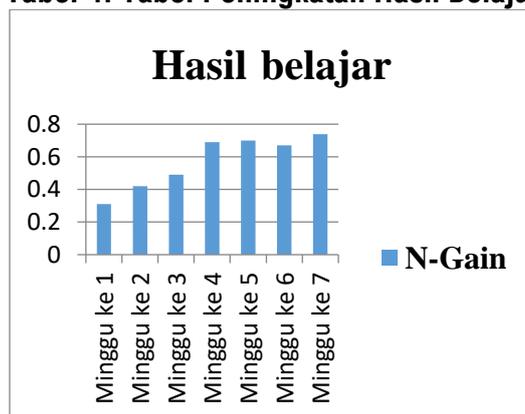
c. Melakukan revisi akhir berdasarkan saran dan masukan dari para ahli validasi.

### Tahap Dissemination

Penyebaran produk video animasi berbasis Pictory.ai terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP ULM yang mengambil mata kuliah Manajemen koperasi dan Umkm. Produk ditampilkan secara langsung di depan kelas menggunakan LCD / projector saat pembelajaran berlangsung dan salinan file video pembelajarannya disimpan di google drive disebarakan melalui link agar bisa dipergunakan dengan mudah pada saat proses belajar mengajar maupun di luar jam pembelajaran jika mahasiswa ingin mengulang video pembelajaran secara mandiri.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dilakukan melalui pretest posttest pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat terhadap mata kuliah Manajemen koperasi dan Umkm. Peneliti menyediakan 75 butir soal materi Koperasi dan Umkm yang akan diberikan kepada 52 mahasiswa secara bertahap selama tujuh minggu pertemuan dan minggu yang ke delapan dilaksanakan midtest. Pretest diberikan sebelum video pembelajaran diberlakukan, sedangkan posttest diberikan setelah video pembelajaran diberlakukan. Tes dilakukan langsung di kelas dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. Tabel Peningkatan Hasil Belajar**



Berdasarkan data tersebut bahwa adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan video animasi pembelajaran berbasis Pictory.ai pada Manajemen Koperasi dan Umkm. Pada minggu pertama menghasilkan nilai gain 0,31 yang bisa diinterpretasikan ke dalam kategori “sedang”. Minggu kedua nilai gain yang dihasilkan meningkat menjadi 0,42 nilai ini masih termasuk ke dalam kategori “sedang”. Pada minggu ketiga nilai gain meningkat menjadi 0,49 nilai ini juga termasuk kedalam kategori “sedang”. Minggu keempat nilai gain meningkat menjadi 0,69 akan tetapi nilai ini masih termasuk kedalam kategori “sedang”. Minggu kelima nilai gain yang didapat menjadi 0,70, dan pada minggu keenam nilai gain turun menjadi 0,67 belum mencapai interpretasi kategori tinggi.

**Tabel 5. Tabel hasil belajar minggu ke 7**

<b>Total</b>	1940	4370
<b>Mean</b>	37,3	84

Pada minggu ketujuh hasil gain yang diperoleh dapat diinterpretasikan kedalam kategori “tinggi”. dengan nilai rata-rata pada pretest menunjukkan hasil 37,3 setelah diberikan video pembelajaran berbasis Pictory.ai maka nilai rata-rata mahasiswa menjadi 84 dengan gain yang diperoleh sejumlah 0,74 sehingga dapat diinterpretasikan ke dalam kategori “tinggi”.

Setelah itu dilaksanakan midtest diperoleh nilai rata rata dari midtest yang dilaksanakan setelah penelitian ini 85,3 yang berarti nilai tersebut melampaui nilai kkm yang ditetapkan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi yang mengambil mata kuliah Manajemen Koperasi dan Umkm setelah diberikan perlakuan video animasi pembelajaran Berbasis Pictory.ai.

## Pembahasan

Hasil penelitian yang sudah dilakukan telah menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini sehingga tujuan penelitian pengembangan tercapai. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan video animasi berbasis Pictory.ai pada mata kuliah Manajemen koperasi dan Umkm Program Studi Pendidikan Ekonomi dan mendeskripsikan penggunaan video pembelajaran tersebut dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Pembahasan akan membahas tiga tahap pengembangan video animasi berbasis Pictory.ai pada mata kuliah Manajemen koperasi dan Umkm, adapun pembahasan sebagai berikut.

### ***Pengembangan Video animasi berbasis Pictory.ai pada mata kuliah manajemen koperasi dan umkm***

Pengembangan video yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan pengembangan model 4-D (Four-D Model) dengan beberapa penyesuaian oleh peneliti. Model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahap yaitu Define (mendefinisikan), Design (merancang), Develop (mengembangkan), dan Disseminate (menyebarkan).

Tahap pertama pada model ini define atau pendefinisian Pada tahap ini melakukan beberapa analisis berupa analisis awal akhir untuk mengetahui semua aspek terkait pembelajaran dalam mata kuliah Manajemen koperasi dan Umkm untuk menyesuaikan produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk membantu dosen dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memberikan dampak pada hasil belajar mahasiswa.

Tahap kedua yaitu design atau perancangan produk video pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti mulai menyusun tes sesuai dengan materi yang telah ditentukan, melakukan pemilihan media video agar mudah digunakan oleh dosen dan mahasiswa pada pembelajaran yaitu video animasi dengan format MP4. Selanjutnya melakukan penyusunan naskah dengan isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada RPS. Perancangan storyboard sebagai acuan untuk menentukan audio dan yang digunakan dalam video pembelajaran, penyusunan tata letak layout, penyusunan isi teks materi yang ada pada video pembelajaran, transisi video, dan pendukung lainnya seperti backsound dan teks pendukung.

Tahap ketiga yaitu development atau pengembangan video pembelajaran yang dirancang berdasarkan naskah dan storyboard. Video yang dikembangkan memiliki komponen meliputi: 1) Animasi Teks, 2) layout video, 3) video footage, 4) transisi video, 5) backsound musik, 6) teks materi pendukung, dan 7) logo. Produk video pembelajaran kemudian diuji kelayakannya oleh para ahli baik dalam aspek kelayakan materi dan media. Saran dan masukan oleh para ahli digunakan untuk revisi video pembelajaran.

Tahap keempat adalah disseminate atau penyebaran video animasi berbasis Pictory.ai yang sudah layak digunakan maka diberlakukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang mengambil mata kuliah manajemen koperasi dan umkm, setelah itu diukur tingkat hasil belajar mahasiswa untuk mengetahui apakah dengan pemberlakuan video pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak.

Dari keempat tahapan tersebut maka peneliti dapat mengembangkan produk akhir berupa video Animasi berbasis Pictory.ai pada mata kuliah Manajemen Koperasi dan Umkm. Dari keempat tahapan tersebut peneliti dapat mengembangkan media video pembelajaran dengan beberapa penyesuaian agar pengembangan dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

### ***Kelayakan Video Animasi berbasis Pictory.ai Pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan Umkm***

Sebelum benar-benar disebarakan atau diberikan kepada mahasiswa sebagai pembantu proses perkuliahan, maka video pembelajaran melalui uji validitas terlebih dahulu yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Uji kelayakan tersebut diukur melalui angket instrumen berskala Likert dengan beberapa aspek kelayakan dan diisi oleh dosen ahli. Adapun data yang diperoleh bahwa media yang sudah dikembangkan termasuk layak digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil data uji validitas dari ahli materi yang mendapatkan total skor keseluruhan aspek sejumlah 61 skor dan total persentase 93% yang dapat diinterpretasikan ke dalam kriteria "Sangat Layak". Begitu pula dengan ahli media yang memberikan nilai kelayakan total keseluruhan aspek validasi media sejumlah 70 skor dan total persentase 93% yang dapat diinterpretasikan ke dalam kriteria "Sangat Layak" dengan sedikit revisi yaitu hanya perlu penambahan profil pengembang ke dalam video pembelajaran.

Dari hasil data yang diperoleh pada uji validitas materi dan media, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang sudah dikembangkan berupa video animasi berbasis Pictory.ai pada mata kuliah manajemen koperasi dan Umkm dapat dengan layak digunakan sesuai dengan prosedur pengembangan dan uji kelayakan media yang sudah dilakukan.

### ***Peningkatan hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi yang Mengambil Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan Umkm setelah diberikan Video animasi berbasis Pictory.ai***

Pada penelitian ini dilakukan selama tujuh minggu dengan tujuan memperoleh hasil yang maksimal, setelah itu instrumen tes diberlakukan sebanyak dua kali kepada mahasiswa, pertama tes diberikan sebelum diberlakukan video pembelajaran dan kedua setelah diberikan video pembelajaran. Berdasarkan hasil tes awal (pretest) dan hasil tes akhir (posttest), pada minggu ketujuh inilah didapatkan nilai rata-rata hasil tes awal (pretest) 37,3 dari nilai maksimal 100. Pada hasil tes akhir (posttest) didapatkan nilai rata-rata 84 dari nilai maksimal 100. Kemudian nilai rata-rata tes awal dan tes akhir dinormalisasikan menggunakan rumus  $N\text{-gain}$  dan diinterpretasikan kedalam nilai gain. Berdasarkan hasil rata-rata tes awal dan tes akhir yang dinormalisasikan didapatkan nilai rata-rata gain 0,74 yang termasuk kedalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tes awal dan tes akhir tersebut, bahwa video animasi berbasis Pictory.ai dapat mengukur dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

## **Kesimpulan**

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat vital dalam proses belajar mengajar karena pada hakikatnya dengan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ini dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar, menggunakan media dalam perkuliahan selain akan membantu proses pembelajaran juga dapat menarik minat mahasiswa untuk lebih fokus dalam proses perkuliahan dengan adanya media pembelajaran yang menarik, selain itu juga membantu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran ini penting dilakukan. Adapun kesimpulan yang diperoleh pada penelitian pengembangan

berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Video Animasi berbasis Pictory.ai pada mata kuliah Manajemen Koperasi dan Umkm sebagai berikut:

1) Pengembangan video pembelajaran menggunakan model 4D (four D model) dengan beberapa penyesuaian oleh peneliti meliputi beberapa tahapan yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Dissemination (penyebaran). Dengan model ini peneliti dapat mengembangkan video animasi berbasis Pictory.ai pada mata kuliah Manajemen Koperasi dan Umkm. Hasil uji kelayakan video pembelajaran oleh para ahli menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria layak digunakan dan diharapkan dapat membantu proses perkuliahan serta peningkatan hasil belajar mahasiswa.

2) Implementasi Video Animasi berbasis Pictory.ai dengan mengukur tingkat keberhasilan belajar mahasiswa melalui pretest dan posttest. Pretest-posttest yang dilakukan berhasil meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan bukti nilai mahasiswa yang meningkat dari rata-rata nilai 37,3 menjadi 84 setelah diberikan video pembelajaran.

## References

- Alimah, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1).
- Arif Hidayat, E. S. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains. Unesa*, 8(3), 330–333.
- Supriyadi, E. I., & Asih, D. B. (2020). Implementasi Artificial Intelligence (Ai) Di Bidang Administrasi Publik Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal RASI*, 2(2), 12–22.
- Fauziah, G. H., & Mansur, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Mata Kuliah Media Fotografi. *Journal of Instructional Technology JINSTECH*, 2(1), 32–39.
- Hake, Richard. (2002). *Relationship of Individual Student Normalized Learning Gains in Mechanics with Gender, High-School Physics, and Pretest Scores on Mathematics and Spatial Visualization*. Boise, Idaho: Physics Education Research Conference
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Latifah, N., & Lazulva, L. (2020). Desain dan uji coba media pembelajaran berbasis video animasi powtoon sebagai sumber belajar pada materi sistem periodik unsur. *JEDCHEM (Journal Education and Chemistry)*, 2(1), 26–31.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171–187.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Suryani, S., Hasriani, H., Tamsir, N., Husain, T., Herlinda, H., Thabrani, T., ... & Syam, A. (2023). Literasi digital dalam pengembangan media pembelajaran guru SMKN 1 Gowa berbasis AI. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 4636–4643.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38.

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2, 103–114.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Minneapolis: Leadership Training Institute / Special Education, University of Minnesota
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumah Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821-826.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (RnD)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.