

**PENGEMBANGAN KARAKTER ANIMASI BERBASIS
EDUTAINMENT (*EDUCATION ENTERTAINMENT*) DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI
SISTEM PEMBAYARAN**

SKRIPSI

oleh

Shefina Adelie Mulyadi

NIM: 06031282126031

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN KARAKTER ANIMASI BERBASIS
EDUTAINMENT (EDUCATION ENTERTAINMENT) DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI
SISTEM PEMBAYARAN**

SKRIPSI

Oleh

Shefina Adelle Mulyadi

NIM : 06031282126031

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007**

**Mengesahkan,
Pembimbing**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP 196408221990032005**



**PENGEMBANGAN KARAKTER ANIMASI BERBASIS
EDUTAINMENT (EDUCATION ENTERTAINMENT) DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI
SISTEM PEMBAYARAN**

SKRIPSI

Oleh

Shefina Adelic Mulyadi

NIM: 06031282126031

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan pada

Hari : Selasa

Tanggal : 20 Mei 2025

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**

**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007**

**Mengesahkan
Pembimbing,**

**Dr. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP 196408221990032005**



**PENGEMBANGAN KARAKTER ANIMASI BERBASIS
EDUTAINMENT (EDUCATION ENTERTAINMENT) DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI
SISTEM PEMBAYARAN**

SKRIPSI

Oleh

Shefina Adelle Mulyadi

NIM: 06031282126031

Program Studi Pendidikan Ekonomi

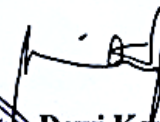
Mengesahkan

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**

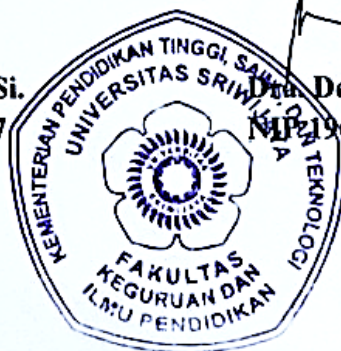


**Dr. Dwi Hasmiyanti, M.Si.
NIP 198405262009122007**

**Mengesahkan
Pembimbing,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP 196408221990032005**



SURAT PERNYATAAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shefina Adelle Mulyadi

NIM : 06031282126031

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Karakter Animasi Berbasis *Edutainment* (*Education Entertainment*) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pembayaran.” Ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 20 Mei 2025
Yang Membuat Pernyataan,



Shefina Adelle Mulyadi
NIM. 06031282126031

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Karakter Animasi berbasis Edutainment (*Education Entertainment*) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pembayaran”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan. Oleh karena itu, dengan rasa hormat penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, telah memberikan kesehatan, kemudahan dan petunjuk-Nya yang selalu menyertai penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi telah memberikan penulis kesempatan untuk dapat belajar di perguruan tinggi
3. Bapak Prof. Dr. Taufik Marwa, S.E.,M.Si. Selaku Rektor Universitas Sriwijaya
4. Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing saya, Terima kasih telah memberikan bimbingan, masukan serta arahan sepanjang penulisan tugas akhir ini.
5. Ibu Dr. Dwi Hasmiyanti, S.Pd., M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi
6. Ibu Uswanah S.Pd.,M.Si selaku Guru Ekonomi SMA Negeri 10 Palembang Terima kasih telah memberikan arahan dalam proses penelitian skripsi ini.
7. Kepada seluruh Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi dan Staff, saya ucapkan terima kasih banyak atas semua bimbingan dan ilmunya.
8. Papa, Alm.Mulyadi Rudi, Terima kasih telah membesarkan penulis hingga tahun 2016, kini penulis telah sampai ditahap ini, gelar sarjana pertama dalam keluarga penulis persembahkan untuk papa.
9. Mama tercinta yaitu Ibu Dewi yang telah memberikan kasih sayang dan cinta, selalu menjadi tempat berpulang ternyaman kepada penulis, terima kasih untuk do'a yang selalu dipanjatkan selama ini sehingga penulis

mampu menyelesaikan studinya sampai menjadi sarjana. *Long live*, izinkan penulis mengabdikan dan membalas segala pengorbanan yang mama lakukan selama ini.

10. Adikku tercinta, Sherina Mulyadi. terima kasih telah memberikan dukungan dan menjadikan alasan penulis untuk lebih keras lagi dalam berjuang. Raihlah cita-cita dan selesaikan studimu.
11. Irinda, jasmine, Izza dan Sevira selaku sahabat penulis di bangku perkuliahan yang senantiasa menemani penulis saat sulit dan senang. Memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Dhea, Adit, Sonnia, Adel, Indah terima kasih telah memberikan semangat dan dukungan dalam mengerjakan tugas akhir
13. *Discord* DKG, terima kasih untuk selalu menghibur penulis, terima kasih selalu ada, penulis berharap persahabatan *long distance* ini tetap terjalin.
14. Fariz Hustha, S.Kom. Terima kasih telah kebersamaan penulis serta menjadi bagian hidup dari perjalanan penulis dari sejak SMA, terima kasih telah memberikan kontribusi tenaga, waktu dan dukungan. Terima kasih selalu meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penulisan tugas akhir ini terselesaikan.
15. Untuk diri saya, Shefina Adelle Mulyadi. Mengapresiasi sebesar-besarnya telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. *You made it, Ce!*

MOTTO:

“Allah tidak membebani seseorang melebihi batas kemampuannya”

(Al-Baqarah: 286)

PRAKATA

Tugas akhir dengan judul “Pengembangan Karakter Animasi Berbasis *Edutainment (Education Entertainment)* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pembayaran” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd. selaku pembimbing. Selain itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bapak Dr. Hartono, M.A. Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si. yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian. Selanjutnya peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Rozali, S.Pd, M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 10 Palembang, Ibu Uswanah, S.Pd.,M.Si. selaku Guru Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Palembang, 20 Mei 2025

Peneliti



Shefina Adelle Mulyadi

06031282126031

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN TELAH UJIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Karakter Animasi	7
2.1.1. Pengertian Karakter Animasi	7
2.1.2. Fungsi Karakter Animasi	8
2.1.3. Jenis-Jenis Animasi.....	8
2.2. Edutainment.....	12
2.2.1. Pengertian Edutainment	12
2.2.2. Pendekatan Pembelajaran.....	13
3.2.3. Prinsip Edutainment	14
3.2.4. Penerapan Edutainment.....	16
2.3. Minat Belajar	20

2.3.1.	Pengertian Minat Belajar.....	20
2.3.2.	Indikator Minat Belajar	20
2.3.3.	Faktor yang mempengaruhi minat belajar	21
2.4.	Sistem Pembayaran	22
2.4.1.	Pengertian Sistem Pembayaran	22
2.4.2.	Jenis-Jenis Sistem Pembayaran.....	22
2.4.3.	Capaian Pembelajaran.....	22
2.5.	Pengembangan.....	23
2.5.1.	Pengertian Penelitian Pengembangan	23
2.5.2.	Model Penelitian Pengembangan	24
2.5.3.	Model Pengembangan ADDIE	25
2.5.4.	Kelebihan Model ADDIE	27
2.6.	Penelitian yang Relevan	28
2.7.	Kerangka Berfikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1.	Jenis Penelitian	32
3.2.	Prosedur Pengembangan	32
3.2.1.	Analisis (<i>Analysis</i>)	33
3.2.2.	Desain (<i>Design</i>).....	34
3.2.3.	Pengembangan (<i>Development</i>).....	36
3.2.4.	Implementasi (<i>Implementation</i>)	37
3.2.5.	Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	37
3.3.	Variabel Penelitian	37
3.4.	Definisi Operational Variabel	38
3.4.1.	Karakter Animasi	38
3.4.2.	Edutainment	38
3.4.3.	Minat Belajar.....	38
3.5.	Populasi dan Sampel	39
3.5.1.	Populasi.....	39
3.5.2.	Sampel.....	39
3.6.	Teknik Pengumpulan Data	40
3.6.1.	Observasi.....	40

3.6.2.	Angket.....	41
3.6.3.	Lembar Validasi	44
3.7.	Instrumen Penilaian	44
3.7.1.	Validasi Ahli	44
3.7.2.	Penilaian Siswa	46
3.8.	Teknik Analisis Data	47
3.8.1.	Data Kualitatif	47
3.8.2.	Data Kuantitatif	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1.	Hasil Penelitian.....	56
4.1.1.	Deskripsi Persiapan Penelitian.....	56
4.1.2.	Deskripsi Pelaksanaan dan Pengembangan Karakter Animasi dalam Video Pembelajaran Berbasis Edutainment	57
4.2.	Pembahasan	107
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		115
5.1.	Simpulan.....	115
5.2.	Saran	115
DAFTAR PUSTAKA		116
LAMPIRAN.....		120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 frame by frame pada animasi objek berjalan	9
Gambar 2 Behind The Scene Animasi Stop Motion	9
Gambar 3. Visualisasi Karakter 2D	10
Gambar 4 Konsep Animasi Cel	11
Gambar 5 Cell Animation	11
Gambar 6 Visualisasi Karakter 3D	12
Gambar 7 Media Flashcard	16
Gambar 8 Video Animasi Pembelajaran	17
Gambar 9 Film Edukasi Laptop si Unyil	18
Gambar 10 Bentuk Feedback Live Scoring Virtual Game GIMKIT	18
Gambar 11 Penggunaan AR pada pembelajaran IPA	19
Gambar 12 Penggunaan VR Siswa di Sidoarjo	19
Gambar 13 Bagan Kerangka Berpikir	31
Gambar 14 Rancangan Storyboard	61
Gambar 15 Perancangan Desain Karakter dalam AI 2021	62
Gambar 16 Moodboard Typography	63
Gambar 17 Tampilan Pengeditan Voice di Capcut	64
Gambar 18 Finalisasi Bagian Desain dari Karakter	65
Gambar 19 Teknik Frame-by-frame pada karakter menggunakan Adobe Animate 2021	66
Gambar 20 Penyusunan Konten dalam Platform Canva	66
Gambar 21 Penyatuan Elemen di Capcut	67
Gambar 22 Revisi Ahli Materi	68
Gambar 23 Revisi Ahli Materi	69
Gambar 24 Revisi Uji Coba Kelompok Kecil	71
Gambar 25 Peserta Didik Mengakses Video Pembelajaran	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rancangan Desain Karakter Animasi	35
Tabel 2 Populasi Peserta Didik Kelas X	39
Tabel 3 Kisi – Kisi Lembar Observasi Penerapan Bahan ajar	40
Tabel 4 Kisi-Kisi Lembar Angket Minat Belajar.....	42
Tabel 5 Instrumen Penilaian Ahli Media	44
Tabel 6 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	45
Tabel 7 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Siswa	46
Tabel 8 Kriteria Penilaian Hasil Observasi	48
Tabel 9 Kriteria Interpretasi Penilaian Siswa.....	49
Tabel 10 Skala Likert	49
Tabel 11 Kriteria Gain Ternormalisasi	53
Tabel 12 Tabel Kriteria Efektifitas	53
Tabel 13 Kriteria Interpretasi Skor	54
Tabel 14 Pedoman Skor Instrumen.....	54
Tabel 15 Skala Penilaian.....	55
Tabel 16 Material dan Sumber Perolehan Material	64
Tabel 17 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	70
Tabel 18 Rekapitulasi Respon Peserta Didik pada Small Group.....	71
Tabel 19 Hasil Rekapitulasi Nilai Validasi Materi	78
Tabel 20 Hasil Rekapitulasi Nilai Validasi Media.....	82
Tabel 21 Hasil Rekapitulasi Nilai Validasi Modul Ajar	84
Tabel 22 Hasil Rekapitulasi Nilai Validasi Observasi.....	86
Tabel 23 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa.....	87
Tabel 24 Hasil Rekapitulasi Penilaian Siswa.....	89
Tabel 25 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Pre-Test	90
Tabel 26 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Post-Test.....	92
Tabel 27 Kategori Minat Belajar (Pre-test).....	94
Tabel 28 Kategori Minat Belajar (Post-test)	94
Tabel 29 Daftar Frekuensi Pre-Test	98

Tabel 30 Daftar Frekuensi Pre-Test	102
Tabel 31 Perhitungan Uji Hipotesis	103
Tabel 32 Rangkuman Analisis Skor N-Gain.....	105
Tabel 33 Klasifikasi N Gain.....	106

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Persentase Per Indikator Hasil Pre-Test.....	91
Diagram 2 Persentase Per Indikator Post Test	92
Diagram 3 Perbandingan Persentase Hasil	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	121
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	122
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi	124
Lampiran 4 Surat Tugas Validator	125
Lampiran 5 Bukti Wawancara Pra-Penelitian.....	126
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Validasi Materi	127
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Validasi Media.....	128
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Validasi Modul Ajar	129
Lampiran 9 Bimbingan Validasi Angket Minat Belajar	130
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Validasi Lembar Observasi	131
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Lembar Penilaian Siswa	132
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi.....	133
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Media	136
Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli Modul Ajar.....	140
Lampiran 15 Lembar Validasi Lembar Observasi	143
Lampiran 16 Lembar Validasi Angket Minat Belajar.....	145
Lampiran 17 Lembar Validasi Penilaian Siswa	148
Lampiran 18 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar.....	151
Lampiran 19 Lembar Instrumen Angket Minat Belajar Sebelum Validasi	152
Lampiran 20 Lembar Instrumen Angket Minat Belajar Setelah Validasi.....	157
Lampiran 21 Interpretasi Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar	158
Lampiran 22 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar	160
Lampiran 23 Hasil Uji Validitas Per Butir Pernyataan.....	161
Lampiran 24 Hasil Uji Reabilitas Angket Minat Belajar.....	163
Lampiran 25 Hasil Uji Reabilitas Per Butir Pernyataan	164
Lampiran 26 Kisi – Kisi Lembar Observasi	165
Lampiran 27 Instrumen Lembar Observasi.....	167
Lampiran 28 Surat Keterangan Validasi Materi	170
Lampiran 29 Surat Keterangan Validasi Media.....	171

Lampiran 30 Surat Keterangan Validasi Instrumen Angket	172
Lampiran 31 Surat Keterangan Validasi Instrumen Lembar Observasi	173
Lampiran 32 Surat Keterangan Validasi Instrumen Modul Ajar	174
Lampiran 33 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penilaian Siswa	175
Lampiran 34 Surat Izin Penelitian Universitas	176
Lampiran 35 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	177
Lampiran 36 Lembar Angket Penilaian Siswa (Small Group)	178
Lampiran 37 Lembar Angket Penilaian Siswa Kelompok Besar	180
Lampiran 38 Angket Minat Belajar Pre-Test.....	182
Lampiran 39 Angket Minat Belajar Post-Test	183
Lampiran 40 Hasil Observasi.....	184
Lampiran 41 Dokumentasi Kegiatan	186
Lampiran 42 Surat Keterangan Selesai Penelitian	188
Lampiran 43 Modul Ajar	189
Lampiran 44 Data Penelitian.....	210
Lampiran 45 Lampiran Surat Pengecekan Similarity	220
Lampiran 46 Plagiasi.....	221
Lampiran 47 Bukti Hasil Revisi.....	222

ABSTRAK

Pengembangan karakter animasi berbasis *edutainment* (*education entertainment*) yang telah dilakukan dan diterapkan pada pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA Negeri 10 Palembang khususnya pada materi sistem pembayaran. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysts, design, development, implementation, dan evaluation*). Sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas X.6 ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, observasi dan penilaian siswa terhadap media. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 96,8% dengan kategori sangat layak, media sebesar 98,42% dengan kategori sangat layak, modul ajar sebesar 88,89% dengan kategori sangat layak, lembar observasi sebesar 93,34% dengan kategori sangat layak dan angket penilaian siswa sebesar 98,5%. Dengan demikian produk yang dikembangkan memiliki rata-rata validitas sebesar 95,19%. Penilaian siswa terhadap produk memperoleh nilai sebesar 89,9% sehingga menempatkan media dalam kategori sangat layak. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *t-paired* sampel menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $12,103 \geq 1,689$ sehingga terindikasi H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan karakter animasi berbasis *edutainment* terhadap minat belajar siswa di SMA Negeri 10 Palembang khususnya pada materi sistem pembayaran. Dengan demikian, produk berupa video pembelajaran menggunakan karakter animasi berbasis *edutainment* untuk pembelajaran ekonomi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran serta efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Kata-kata kunci : ADDIE, Karakter Animasi, *Edutainment*, Animasi, Minat Belajar

ABSTRACT

The development of edutainment-based animation characters (education entertainment) has been carried out and applied to economic learning to increase students' interest in learning at SMA Negeri 10 Palembang, especially on payment system material. This development uses the ADDIE development model (analysts, design, development, implementation, and evaluation). The sample used was class X.6 students determined by purposive sampling technique. The instruments used in this research are questionnaires, observations and student assessments of the media. The data analysis techniques used are quantitative analysis techniques and qualitative analysis. The results showed that the validity of the material was 96.8% with a very feasible category, the media was 98.42% with a very feasible category, the teaching module was 88.89% with a very feasible category, the observation sheet was 93.34% with a very feasible category and the student assessment questionnaire was 98.5%. Therefore, the product developed has an average validity of 95.19%. Student assessment of the product obtained a score of 89.9%, placing the media in the very feasible category. The results of hypothesis testing using the t-paired sample test show that the value of $t_{count} \geq t_{table}$ is $12.103 \geq 1.689$ so that it indicates H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that there is a significant effect of the application of edutainment-based animation characters on student learning interest at SMA Negeri 10 Palembang, especially on payment system material. Therefore, the product in the form of a learning video using edutainment-based animated characters for learning economics is feasible to be applied in learning and effective to increase students' interest in learning.

Keyword : ADDIE, Character Animation, Edutainment, Animation, Learning Interest

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada sektor pendidikan. Di era digital, teknologi komunikasi dan informasi (TIK) memungkinkan untuk mengakses informasi lebih cepat, lebih mudah dan lebih komprehensif. Siswa kini dapat mengakses informasi hanya menggunakan perangkat yang terhubung ke dalam internet. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran (Murtopo dkk., 2023).

Inovasi di bidang pendidikan kini mencakup integrasi teknologi ke dalam kurikulum, memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Murtopo dkk., 2023). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus bisa beradaptasi mengembangkan metode pengajaran yang inovatif, interaktif dan menarik bagi siswa.

Proses pembelajaran melibatkan guru dan siswa didalamnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran. Minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar sangat penting untuk dipahami. Karena pemahaman yang baik dapat menjadi kunci dalam mendorong motivasi dalam proses pembelajaran dan memahami potensi siswa (Rahmawati, 2024:3) .

Minat belajar merupakan motivasi yang mendorong siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan dengan keinginan pribadi. Minat belajar siswa juga merupakan suatu tindakan untuk mengetahui, mengeksplorasi diri, menghargai yang biasanya disertai dorongan batin untuk melakukannya dari diri sendiri dan dorongan batin dapat diekspresikan melalui perasaan senang terhadap objek tertentu (Rahmawati, 2024:3). Oleh karena itu, minat belajar yang tinggi akan membuat siswa lebih termotivasi dan antusias akan materi yang disajikan. Ketika materi pembelajaran menarik maka siswa cenderung

lebih mudah fokus dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.(Muthoharoh & Sakti, 2021)

Pembelajaran materi sistem pembayaran penting bagi siswa, terutama dalam kehidupan sehari-hari. Memahami sistem pembayaran mampu membantu siswa bertransaksi secara aman dan efisien. Kemajuan teknologi semakin mempermudah bertransaksi. Transaksi non tunai sudah menjadi kebiasaan sehari-hari, pengetahuan mengenai sistem pembayaran menjadi krusial untuk menghindari kesalahan dan penipuan dalam transaksi (Rahman dkk., 2023).

Namun, terdapat tantangan dalam pembelajaran yang sering kali menghambat pemahaman siswa. Farhan (2018) menjabarkan hasil penelitiannya dan mengungkapkan proses pembelajaran ekonomi di MAN 1 Jember masih menggunakan media yang monoton dan kurang menarik perhatian siswa untuk belajar. Media yang digunakan adalah media *PowerPoint*. Sehingga hal ini berdampak pada minat belajar yang rendah terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penelitian Indah Rahmawati (2023) menemukan bahwa minat belajar peserta didik SMA Negeri 1 Cerme dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti sarana dan prasarana, keterbatasan pengetahuan guru tentang teknologi menyebabkan kurangnya variasi media yang digunakan dan berpengaruh pada ketertarikan peserta didik dalam belajar.

Hal ini selaras dengan hasil observasi dan wawancara bersama guru mata pelajaran ekonomi yakni Ibu Uswanah S.Pd., M.Si. yang dilakukan peneliti saat melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 10 Palembang. Peneliti menemukan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Berdasarkan informasi dari peserta didik, mereka menunjukkan preferensi pada metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Hal ini dikarenakan Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penggunaan media hanya sebatas buku cetak, *Power Point* dan *Searching Internet*. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara, peneliti memperoleh informasi bahwa pendidik tidak

menggunakan media tambahan karena mempertimbangkan efisiensi waktu dan keterbatasan sumber daya. Namun guru tetap berupaya untuk meningkatkan pemahaman dalam menggunakan media pembelajaran. Maka dari itu pembuatan media ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses mengajar. Selain itu berdasarkan hasil observasi dikelas X (Sepuluh) peneliti menemukan rendahnya perhatian yang mengacu pada kurangnya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan bahwa siswa tampak sibuk dengan urusannya masing-masing, mengobrol dengan teman sebangku, distraksi digital seperti penggunaan ponsel dalam kelas, serta tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini menunjukkan bahwa perlunya memperbarui metode pengajaran agar mencapai pembelajaran yang optimal dan lebih relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Konsep Edutainment (*Education Entertainment*) menggabungkan pendidikan dan hiburan. Menurut (Azda & Ananda, 2022), Edutainment merupakan upaya untuk menggabungkan hiburan dan pendidikan dengan tujuan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Konsep ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Edutainment dapat dimaknai sebagai sebuah konsep pendidikan yang dikemas menjadi sebuah hiburan yang membawa peserta didik tidak menyadari bahwa mereka sedang diajak untuk belajar (Wahyuddin & Indrajit, 2021:19) Penerapan Edutainment dilakukan melalui karakter animasi yang dirancang menjadi sebuah video pembelajaran guna untuk menyampaikan pesan edukatif dengan cara yang menarik dan interaktif. Karakter animasi yang dikembangkan akan menjadi ikon atau tokoh yang memandu siswa melalui materi, sehingga dapat meningkatkan daya tarik.

Animasi dapat menjadi salah satu alat yang efektif dalam proses pembelajaran terutama dalam menyederhanakan konsep yang kompleks. Dalam konteks pendidikan, animasi digunakan untuk memvisualisasi materi sehingga mudah untuk dimengerti siswa. Hal ini didasari oleh hasil penelitian Kurniawan (2024) yang menunjukkan bahwa animasi dapat menyajikan

informasi dengan cara yang menarik dan interaktif serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Karakter animasi yang dikembangkan dengan mempertimbangkan nilai-nilai dan pengalaman yang relevan dengan lingkungan sosial dan budaya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, penggunaan karakter memungkinkan siswa terlibat secara aktif dan mampu memahami materi yang diajarkan (Widya dkk., 2020)

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Anugrah & Deden, 2022), penerapan media video animasi *Canva* dalam pembelajaran ekonomi pada kelas XI IPS 6 berhasil meningkatkan minat belajar siswa dengan menunjukkan rata-rata nilai siswa yang meningkat dari 58,34 menjadi 87,22. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Hanifah, 2022) menunjukan video pembelajaran berbasis Edutainment memiliki kriteria sangat layak dengan persentase 89,15% menunjukan bahwa video pembelajaran yang dihasilkan layak untuk dipergunakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berupa video pembelajaran ekonomi berbasis Edutainment khususnya pada materi Sistem Pembayaran dengan judul **“Pengembangan Karakter Animasi berbasis Edutainment (*Education Entertainment*) dalam Meningkatkan Minat Siswa pada Materi Sistem Pembayaran”**.

1.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi
2. Pendidik memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya dalam membuat media

3. Kurangnya pengembangan media video pembelajaran karakter animasi berbasis Edutainment pada pembelajaran ekonomi khususnya materi Sistem Pembayaran

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, diperlukan pembatasan ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini agar proses pengkajian dapat berjalan fokus dan lebih terstruktur sebagai berikut :

1. Pengembangan karakter animasi dalam video pembelajaran akan dibatasi pada Materi konsep dasar sistem pembayaran.
2. Penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar siswa terhadap materi sistem pembayaran, bukan pada evaluasi hasil belajar atau pemahaman konsep secara mendalam
3. Pengujian media pembelajaran ini dibatasi pada siswa di kelas X SMA

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan karakter animasi berbasis *edutainment* yang teruji validasinya?
2. Apakah penggunaan video animasi karakter berbasis edutainment dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi sistem pembayaran?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

a) Tujuan Umum

1. Menghasilkan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran yang menggunakan karakter animasi sebagai narator pembelajaran berbasis Edutainment pada materi sistem pembayaran.

b) Tujuan Khusus

1. Mengetahui apakah penggunaan video animasi karakter berbasis edutainment dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi Sistem Pembayaran
2. Mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis edutainment pada materi sistem pembayaran berdasarkan penilaian para ahli.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan peneliti terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa, media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa khususnya dalam materi sistem pembayaran.
2. Bagi Guru, diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan keterampilan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu guru mendapatkan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pengajaran sehingga proses belajar mengajar lebih variatif.
3. Bagi Sekolah, dengan adanya media pembelajaran ini sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam hal inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu dapat membantu sekolah dengan menghadirkan media edukatif berbasis teknologi
4. Bagi Peneliti, penelitian ini memberikan gambaran dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan karakter animasi berbasis edutainment. Harapannya dapat digunakan sebagai landasan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif, tidak hanya untuk materi sistem pembayaran tetapi untuk materi dan bidang studi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Albab, U. (2018). Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal El - Tarbawi*, 11(1).
- Amalia, S. R. (2023). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Chemoedutainment (Cet) Pada Materi Koloid* [Skripsi Uin Syarif Hidayatullah].
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan : Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan* (S. Saleh, Ed.). Cv. Widya Puspita.
- Anugrah, N. I., & Deden, D. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips 6. *Kompetensi*, 15(1), 49–58. <https://doi.org/10.36277/Kompetensi.V15i1.62>
- Ardiyanto, A., Rachman, A., & Kurniawan, R. A. (2023). Karakter Animasi Alfin Lestaluhu Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Desain*, 10(3), 434. <https://doi.org/10.30998/Jd.V10i3.13175>
- Azda Laili, V. S., & Ananda, L. S. (2022). Sunan Bonang Dan Pendidikan Pada Abad 15-16 Masehi: Membumikan Nilai Luhur Melalui Edutainment. *Historiography*, 2(4), 540. <https://doi.org/10.17977/Um081v2i42022p540-550>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Farhan, A. A., Kartini, T., & Kantun, S. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs 6 Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(2), 236. <https://doi.org/10.19184/Jpe.V12i2.8559>
- Hanifah, N. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Edutainment Pada Materi Aritmatika Sosial Di Smp/Mts* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hendrina, L., Sumantri, M. S., & Zakiah, L. (2022). Survey Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6822–6827. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.2971>

- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2019). Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2d “Puyu To The Rescue” Dengan Mengapatasi Biota Laut. *Jurnalsainsdanseniits*, 8(2), 2337–3520.
- Indah Sari, T. H. N. I. S., & Lestari, W. D. (2023). Adobe Flash-Based Edutainment Media: Is It Suitable For Learning Math? *Jdime : Journal Of Development And Innovation In Mathematics Education*, 1(1), 23–33. <https://doi.org/10.32939/Jdime.V1i1.2318>
- Juliana Putri, D., Angelina, S., Claudia Rahma, S., & Mujazi, M. (2022). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang*.
- Juniartina, P. P., & Erlina, N. (2023). Analisis Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Fisika Dasar Prodi S1 Pendidikan Ipa. *Jurnalipaterpadu*, 7(2), 178–184. <https://doi.org/10.35580/Ipaterpadu.V7i2.48487>
- Karimah, A. F., Julia, J., Iswara, P. D., Ismail, A., Gusrayani, D., & Isrokatun, I. (2024). Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Kesadaran Siswa Sekolah Dasar Terhadap Perundungan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 416–424. <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V9i1.841>
- Khotimah, K. (2018). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Sosiodrama Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur'an Tempuran Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018* [Skripsi]. Nstitut Agama Islam Negeri (Iain) Metro.
- Kurniawan, D., Asrial, & Alirmansyah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran Ipa Topik Ada Apa Saja Di Bumi Kita Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 308–315. <https://doi.org/10.51494/Jpdf.V5i2.1471>
- Kurniawan, H. (2022). *Ips Ekonomi Untuk Sma/Ma Kelas X*. Grafindo.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (Jpppi)*, 1(2), 29–35.
- Murtopo, A., Rahmaisyah, R., & Jusmaini, J. (2023). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Merdeka Belajar Di Era Digital 4.0. *Al-Afkar : Manajemen Pendidikan Islam*, 11(02), 96–110. <https://doi.org/10.32520/Al-Afkar.V11i02.626>

- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Pembelajaran Ips Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i2.315>
- Nur'aini, I. (2022). Penerapan Edutainment Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Tawadhu*, 6(1).
- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). *Animasi 2d* (Siswati, Ed.; Pertama). Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2020). Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja. *Jurnalbahasarupa*, 04(01).
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/Um038v3i42020p377>
- Rahman, H. A., Diyani, L. A., & Oktapriana, C. (2023). Pembekalan Sistem Pembayaran Non-Tunai Untuk Pengusaha Muda Umkm. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(5), 5232. <https://doi.org/10.31764/Jmm.V7i5.16781>
- Rahmawati, N. I., Fajriani, D., Suriyanto, B., Hidayat, A., Ngundiati, N., Ekonomi, P., & Profesi Guru, P. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Formatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Materi Sistem Pembayaran. *Nuryatim Ngundiati Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 7236–7248.
- Rahmawati, R. K. N. (2024). *Minat Belajar : Konsep Dasar, Indikator & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Literasinusantaraabadi.
- Riduwan, & Akdon. (2020). *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika* (Z. Arifin, Ed.; 7 Ed.). Alfabeta.
- Riskawati, Mukhlis Triono, & Syamsulrizal. (2022). Analisis Minat Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Secara Daring Di Ma Negeri Insan Cendekia Sorong Pada Masa Pandemi Covid-19. *Theorema: The Journal Education Of Mathematics*, 3(1). <https://doi.org/10.36232/Theorema.V3i1.2607>
- Rusman. (2012). *Model-Model [Pembelajaran]*.
- Sari, E. W. (2020). *Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Sd Negeri 37 Kaur* [Skripsi]. Institut Agama Islam Negeri.

- Shodiqin, R. (2016). Pembelajaran Berbasis Edutainment. *Jurnal Al-Maqoyis*, 4(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (S. Y. Suryandari, Ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain Vs Stacking* . Suryacahya.
- Wahyuddin, M. I., & Indrajit, P. R. E. (2021). *Edutainment : Membuat Anak Aktif,Cerdas,Ceria,Kreatif Dan Tangguh*. Penerbitandi(Anggotaikapi).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&Amp;D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>
- Widya, L. A. D., Herna, L., & Sandrayani, D. (2020). Pengembangan Multimedia Edutainment Interaktif Dengan Konten Lokal Untuk Anak Usia Dini. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 12(1), 12–23. <https://doi.org/10.31937/Ultimart.V12i1.1396>
- Yasmin, A. F., Sudikan, S. Y., & Hendratno, H. (2023). Literature Review Video Animasi Berbasis Budaya. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 249–255. <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V9i1.815>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V2i3.142>