

## **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN F&B SERVICE SMKN 27 JAKARTA**

Shinta Doriza<sup>1\*)</sup>, Hamiyati<sup>1</sup>, Fhista Safitri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta Timur, 13220, Indonesia

E-mail: [fhistasafitri17@gmail.com](mailto:fhistasafitri17@gmail.com)

### **Abstrak**

Teknologi yang terus berkembang memiliki dampak yang signifikan pada kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan, di mana teknologi digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar melalui media pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, seorang guru dapat menggunakan teknologi sebagai sarana yang beragam dan menarik dengan menciptakan materi pembelajaran berupa video animasi, sehingga proses belajar menjadi lebih beragam daripada hanya mengandalkan metode ceramah. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi dengan menggunakan pretest dan posttest pada mata pelajaran f&b service SMKN 27 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi). Menggunakan teknik analisis deskriptif menggunakan data kuantitatif. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari 15 siswa kelas XI Perhotelan 1 SMKN 27 Jakarta yang menjalani uji coba kelompok kecil (*small group*), sedangkan sampel penelitiannya mencakup 3 siswa dengan kategori masing-masing: unggul, sedang, dan kurang pintar, yang melalui uji coba perorangan (*one to one*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan minat belajar siswa terhadap media video animasi berdasarkan hasil pretest dan posttest sebesar 73,33% dengan kategori efektif dan termasuk kategori sedang dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, video animasi sebagai media pembelajaran efektif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: pengembangan media, video animasi, minat belajar siswa

### **Development Of Animated Videos to Increase Students Interest in Learning in F&B Service Subjects at SMKN 27 Jakarta**

#### **Abstract**

*Technology that continues to develop has a significant impact on life, including in the education sector, where technology is used to enrich the learning experience through learning media. In the context of education, a teacher can use technology as a diverse and interesting means by creating learning materials in the form of animated videos, so that the learning process becomes more diverse than just relying on lecture methods. The purpose of this study is to develop and determine the effectiveness of animated video-based learning media to increase students' interest in learning before and after using animated video media by using pretest and posttest in the f&b service subject of SMKN 27 Jakarta. This research uses the research and development method using the ADDIE model which stands for Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Using descriptive analysis techniques using quantitative data. In this study, the population consisted of 15 students in grade XI of Hospitality 1 SMKN 27 Jakarta who underwent a small group trial, while the research sample included 3 students with their respective categories: superior, medium, and less smart, which went through individual trials (one to one). The results of the study showed that there was an increase in students' interest in learning animation video media based on the results of the pretest and posttest by 73.33% with the effective category and included in the medium category in increasing student learning interest. Thus, animated videos as an effective learning medium and can increase students' interest in learning.*

Keywords: *media development, animated videos, student learning interests*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan prantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Sudatha, 2015). Bahan pengajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik memiliki hasil belajar yang optimal.

Seorang guru bisa memanfaatkan teknologi sebagai sarana yang beragam dan menarik dalam menyusun materi pembelajaran. Contohnya, guru dapat menggunakan perangkat yang sudah tersedia dalam pengajarannya, seperti Google Classroom atau WhatsApp Group, dengan mengintegrasikan video animasi untuk membuat pembelajaran lebih beragam daripada hanya mengandalkan metode ceramah. Tujuan dari pengembangan video animasi adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, yang didasari oleh hasil penelitian sebelumnya. Diantaranya menjelaskan bahwa alternatif pembelajaran yang menggunakan video animasi dapat dikembangkan dengan materi yang lain (Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa "By using 3D video animation, students were motivated and interested; they showed more comprehension and were able to discover new things." (Francis, 2016).

Video animasi memegang peran krusial dalam mengantarkan materi secara menarik dengan mengubah gambar diam menjadi bergerak, serta menambahkan elemen suara yang menarik untuk meningkatkan daya tarik dari video animasi yang disajikan. Karena itu, siswa akan merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik, tidak membosankan, mudah beradaptasi, dan memunculkan rasa ingin tahu yang lebih besar daripada sebelumnya. Menciptakan pembelajaran yang berkualitas, diperlukan kontribusi dari berbagai aspek, seperti kesiapan peserta didik, peran pendidik, fasilitas, dan media pembelajaran. Proses belajar mengajar tidak terlepas dari strategi, metode dan media yang digunakan guru (Panjaitan et al, 2020).

Berdasarkan pengamatan di kelas XI Perhotelan 1 SMKN 27 Jakarta pada pelajaran *f&b service*, terlihat bahwa guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, guru juga mengarahkan siswa dalam pembagian tugas, diskusi, latihan, dan kegiatan tanya jawab, sesuai dengan metode pembelajaran yang umum. Selain itu, juga ditemukan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia sudah memadai. Secara umum, kelas sudah dilengkapi dengan LCD proyektor yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Meskipun demikian, tidak semua pendidik di SMKN 27 Jakarta, terutama pada mata pelajaran *f&b service*, menggunakan media dalam pembelajaran. Beberapa guru masih tetap menggunakan metode pengajaran konvensional. Hal ini tidak jarang membuat siswa jenuh dan pada akhirnya dapat membuat siswa menjadi pasif saat pembelajaran.

Temuan ini didukung oleh hasil wawancara dengan peserta didik yang menyatakan bahwa banyak guru masih menggunakan metode pengajaran konvensional. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan karena metode tersebut seringkali tidak efektif dalam menjelaskan materi dengan baik dan tidak mengikuti perkembangan zaman. Kondisi ini bisa menyebabkan peserta didik kehilangan minat dan motivasi dalam belajar. Tetapi, sebaliknya, metode mengajar konvensional juga dapat menjadi bantuan bagi peserta didik yang lebih mudah memahami materi dan mengikuti bahan ajar. Sebagai guru, harus mengenal pasti kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik, dan menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

Dengan demikian perlu adanya tindakan yang sistematis untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka peneliti mengukur respon peserta didik dengan menganalisis sesuai 4 (empat) indikator minat, yakni (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) keterlibatan siswa agar hasil belajarnya jauh lebih baik, seperti penggunaan media pembelajaran yang unik serta menarik. Adanya perhatian menjadi salah satu indikator minat (Purwoko, 2020).

Metode ceramah adalah sebuah metode pembelajaran yang menggunakan ceramah sebagai alat utama dalam pengajaran. Konsepnya berasal dari teori pembelajaran yang

mengacu pada penyajian informasi melalui ceramah, diskusi, dan interaksi antara guru dan siswa. Metode ceramah mencakup berbagai macam konsep, seperti pendekatan keterampilan metakognitif, pendekatan keterampilan komunikasi, dan pendekatan keterampilan kritis. Metode ceramah dapat dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional, yang biasanya menggunakan bahan ajar tradisional seperti buku, laporan, dan praktikum. Metode ceramah dan metode pengajaran konvensional memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pilihan antara kedua metode tergantung pada tujuan pembelajaran, kondisi siswa, dan kemampuan guru (Fauzi, Irawati & Aeni, 2022).

Dengan demikian media pembelajaran perlu dipersiapkan guru pendidik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, sehingga mempermudah tugas guru dalam memberi pengajaran serta mempermudah siswa menyerap dan memahami pelajaran yang telah disampaikan. Media pembelajaran bisa berupa modul, video animasi, poster, power point, teka-teki silang, lembar kerja, clipping, dan masih banyak lagi.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang memiliki persamaan pada konsep penelitian seperti tema kajian, namun berbeda pada subjek, objek, sampel, variabel, dan metode analisis. Peneliti melakukan penelitian pengembangan video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran food & beverage service SMKN 27 Jakarta dengan menggunakan bantuan web doratoon. Penelitian sebelumnya oleh Fisabilillah dan Sakti (2021) dengan judul pengembangan video animasi sebagai upaya peningkatan minat belajar peserta didik materi perpajakan di sekolah menengah atas, bahwa hasil penelitiannya menjelaskan bahwa media video animasi dinyatakan layak, efektif, dan praktis untuk dijadikan media pembelajaran disekolah. Persamaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah sama dalam menjelaskan media video animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah penelitian sebelumnya diterapkan dalam kondisi daring, lalu subjek penelitiannya kelas XI IPS SMAN 14 Surabaya, materi yang digunakan yaitu menganalisis materi perpajakan dalam pembangunan ekonomi dengan bantuan aplikasi yang berbeda dengan peneliti. Sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk diterapkan secara luring, dengan subjek penelitiannya siswa kelas XI Perhotelan SMKN 27 Jakarta, materi yang digunakan yaitu cara penataan *tray* dan *trolley room service* pada mata pelajaran *f&b service* dengan bantuan web doratoon dalam membuat video animasi.

Peneliti lain yang dilakukan oleh Rahayu, T.B. (2022) dengan judul pengembangan e-modul materi room service mata pelajaran food and beverage kompetensi keahlian perhotelan SMK, bahwa hasil penggunaan e-modul room service lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sehingga penelitian ini bermaksud untuk memberikan solusi dengan melakukan pengembangan e-modul room service pada mata pelajaran FBS kelas XI perhotelan. Persamaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah sama dalam menjelaskan media pembelajaran pada mata pelajaran food & beverage service untuk siswa kelas XI SMK perhotelan. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah penelitian sebelumnya menggunakan media e-modul room service pada mata pelajaran food & beverage service, materi yang digunakan tentang room service, subjek penelitiannya siswa kelas XI Perhotelan SMK Mataraman Semarang pada proses PJJ di masa PSBB, lalu variabel y nya yaitu kompetensi keahlian perhotelan. Sedangkan peneliti melakukan penelitian menggunakan media video animasi pada mata pelajaran *f&b service*, materi yang digunakan yaitu cara penataan *tray* dan *trolley room service*, subjek penelitiannya siswa kelas XI Perhotelan SMKN 27 Jakarta secara luring, dengan variabel y nya yaitu minat belajar siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sholeh, A.N (2023) dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi infografis pada mata pelajaran teknik animasi 2 dimensi dan 3 dimensi kelas XI Multimedia di SMKN 1 Driyorejo, dengan hasil bahwa media pembelajaran video animasi infografis dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta video animasi infografis ini dapat digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar. Persamaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah sama dalam menjelaskan media video animasi untuk siswa SMK. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah penelitian sebelumnya dengan subjek penelitian yaitu kelas

XI Multimedia SMKN 1 Driyorejo, dengan variabel y nya yaitu hasil belajar siswa, lalu desain animasi menggunakan aplikasi yang berbeda. Sedangkan peneliti melakukan penelitian menggunakan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Perhotelan SMKN 27 Jakarta, dengan variabel y nya yaitu minat belajar siswa, lalu desain animasi menggunakan bantuan aplikasi doratoon.

Penelitian lain yaitu dengan judul pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah menengah pertama pada materi aritmetika sosial, penelitian yang dilakukan oleh Chasanah, F.M. (2021) dengan hasil penelitian bahwa minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan sebesar 40,9% dengan minat belajar sebelum menggunakan video pembelajaran adalah 48,95% kriteria rendah dan minat belajar setelah menggunakan video pembelajaran menjadi 89,85% kriteria tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII di SMP Islam fBaburrohmah Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto. Persamaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah sama dalam menjelaskan video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan perbedaan dari penelitian tersebut dengan peneliti adalah penelitian sebelumnya menggunakan materi untuk mata pelajaran Matematika, subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VII SMP Islam Baburrohmah Kecamatan Mojosari Kabupaten Mojokerto, dengan menggunakan video animasi infografis dengan desain yang berbeda. Sedangkan peneliti melakukan penelitian menggunakan materi cara penataan *tray* dan *trolley room service* pada mata pelajaran *f&b service*, subjek penelitiannya yaitu siswa kelas XI Perhotelan SMKN 27 Jakarta, dengan menggunakan video animasi dari bantuan web doratoon.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya mengenai perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa peneliti melakukan penelitian yang original, karena video animasi yang dibuat menggunakan web doratoon, dengan fokus materi pembelajaran yang berbeda mengenai cara penataan *tray* dan *trolley room service* dalam mata pelajaran *f&b service*, serta subjek penelitian yang berbeda yaitu siswa kelas XI Perhotelan SMKN 27 Jakarta.

Dengan ini penulis memilih media pembelajaran Video Animasi dikarenakan penulis merasa bahwa media pembelajaran ini memiliki banyak kelebihan dan manfaat yang sangat tepat untuk siswa kelas XI Perhotelan pada mata pelajaran *f&b service* SMKN 27 Jakarta. Kelebihannya antara lain, 1) mempermudah penyampaian dan menerima materi, 2) mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajari, 3) dapat merangsang pengertian yang didapat, 4) media ini sudah berkembang di Masyarakat, 4) penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik, 5) tidak membuat peserta didik menjadi jenuh, 6) gambar yang memiliki banyak warna yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik, 7) gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata, 8) lebih komunikatif, 9) mudah dibuat dan dimodifikasi, 10) mudah dalam menyampaikan materi pelajaran. Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir (2015: 295) yaitu (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. (h) media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Beberapa kelemahan juga terdapat dalam penelitian pengembangan media video animasi. Adapun kelemahan media video animasi yang dirasa oleh peneliti yaitu proses pembuatan media pembelajaran yang sedikit rumit karena harus menggabungkan banyak elemen dari mulai gambar, audio, teks, grafik, dan juga sound sehingga menjadi satu kesatuan penyajian yang bagus untuk dijadikan media pembelajaran. Kelemahan dalam

proses pengembangan media pembelajarann video animasi juga yaitu pada proses pembuatan video animasi dengan menggunakan web Doratoon masih sangat terbatas. Item pendukung seperti gambar karakter atau elemen lain yang tersedia juga tidak terlalu banyak, sehingga peneliti jika ingin menambahkan gambar yang tidak terdapat pada software tersebut maka perlu menyediakan atau mencari pada internet.

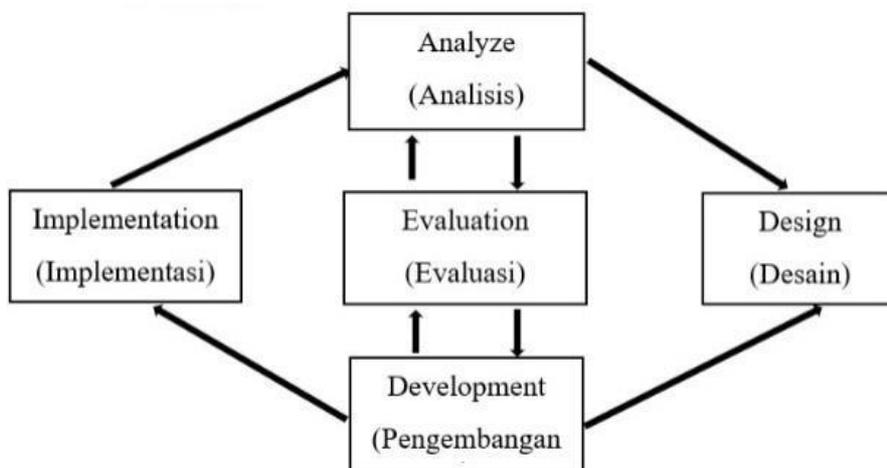
Dengan kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini, diharapkan terdapat perbaikan pada penelitian selanjutnya. Maka, peneliti tertarik untuk menyelidiki pengembangan video animasi guna meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran *f&b service* di SMKN 27 Jakarta. Dengan demikian, diharapkan bahwa masyarakat, terutama siswa SMK yang membaca hasil penelitian peneliti, dapat memanfaatkan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran *f&b service*, terutama siswa kelas XI Perhotelan di SMKN 27 Jakarta.

### METODE

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau metode R&D (Research & Development) dengan pendekatan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (pelaksanaan), dan Evaluation (evaluasi). Metode ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) digunakan untuk mengembangkan media video pembelajaran karena menurut (Ainun, N.S dan Aditya P, 2023) model ADDIE memiliki keefektifan dan kedinamisan yang mendukung kinerja sebuah program sehingga peneliti dapat dengan mudah mengembangkan media pembelajaran.

Pada penelitian pengembangan ini sasaran penelitian terfokus pada siswa kelas XI Perhotelan 1 di SMKN 27 Jakarta tetapi dengan 3 kategori yaitu: siswa unggul, sedang, dan kurang pintar. Diperoleh dengan hasil produk yang dibuat peneliti yaitu berupa media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran *f&b service* dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pada pendekatan model ADDIE ini terdapat 5 komponen yang berkaitan dan terstruktur dalam pengaplikasiannya tidak boleh acak. Adapun langkah-langkah penelitian model ADDIE pada penelitian ini terdapat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan angket, lalu hasil responden tersebut diolah datanya. Teknik pengumpulan data melalui instrumen yang berisi pertanyaan tertutup dengan 2 jawaban yaitu “Ya”, dan “Tidak” yang diajukan secara tertulis pada responden untuk mendapatkan jawaban dan informasi yang diperlukan oleh peneliti. Pada kuesioner angket ini digunakan untuk

memperoleh data terkait respon siswa terhadap kemenarikan media dan minat belajar siswa pada mata pelajaran *f&b service* menggunakan video animasi.

Teknik analisis data mengenai hasil validasi oleh dosen ahli media, ahli materi dan peserta didik untuk menghitung skor total rata-rata dari setiap aspek penilaian semua penilai dengan menggunakan rumus, sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Rerata skor

$\sum x$  = Jumlah skor

n = Jumlah validator

Berdasarkan perhitungan tersebut maka mendapatkan kriteria interpretasi data hasil penilaian media pembelajaran, sebagai berikut.

Tabel 1 Kriteria Interpretasi

No.	Skala Nilai (%)	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Sedang
4	21% - 40%	Rendah
5	0% - 20%	Sangat Rendah

Untuk mengetahui hasil respon siswa digunakan analisis data dengan rumus, sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai presentase

F = Jumlah jawaban responden

N = Jumlah seluruh siswa

Dengan kriteria skala minat belajar *f&b service*, sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Skala Minat Belajar

Interval	Kriteria
$75\% \leq \text{Skor} < 100\%$	Tinggi
$50\% \leq \text{Skor} < 75\%$	Sedang
$25\% \leq \text{Skor} < 50\%$	Rendah
$0\% \leq \text{Skor} < 25\%$	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Uji Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

Berdasarkan tabel diatas bahwa Nilai rata-rata pretest diperoleh nilai sebesar 82.667 dengan kategori sangat baik, sedangkan nilai rata-rata posttest menghasilkan nilai sebesar 100 yang dikategorikan sangat baik. Dengan nilai Std. Deviasi sebesar 13.870. Juga untuk nilai N-Gain score pada nilai mean untuk pretest diperoleh nilai sebesar 72.00, sedangkan nilai mean posttest diperoleh nilai sebesar 95.33. Dengan nilai rata-rata persen yang diperoleh yaitu 61.56%.

Maka untuk mengetahui terdapat peningkatan pada soal pretest dan posttest dilakukan uji beda menggunakan Uji independent sample t Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji independent sample t test adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretest dan posttest
2. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretest dan posttest

Tabel 3. Hasil Output SPSS Uji Ranks

<b>Ranks</b>			
		N	Mean Rank Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00
	Positive Ranks	8 <sup>b</sup>	4.50
	Ties	7 <sup>c</sup>	
	Total	15	
a. Posttest < Pretest			
b. Posttest > Pretest			
c. Posttest = Pretest			

Pada tabel diatas menunjukkan dari total 15 responden pada kolom positive ranks terdapat 8 responden yang mengalami peningkatan hasil dari pretest ke posttest dan pada kolom ties menunjukkan terdapat 7 responden tidak mengalami peningkatan maupun penurunan dari hasil pretest ke posttest.

Tabel 4. Hasil Output SPSS Uji Wilcoxon

<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>	
	Posttest - Pretest
Z	-2.585 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.010
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar 0.010 lebih kecil dari 0.05 maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest.

Tabel 5. Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

<b>Descriptives</b>				
Test			Statistic	Std. Error
Nilai	Pretest	Mean	82.67	3.581
		Std. Deviation	13.870	
	Posttest	Mean	97.33	1.533
		St. Deviation	5.936	

Berdasarkan data yang tertera, penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran terbukti efektif karena mencapai angka 61,56% dengan kategori baik.

### Uji Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan data bahwa Nilai rata-rata pretest minat belajar diperoleh nilai sebesar 82.667 dengan kategori sangat baik, sedangkan nilai rata-rata posttest minat belajar menghasilkan nilai sebesar 100 yang dikategorikan sangat baik. Dengan nilai Std. Deviasi sebesar 13.870. Juga untuk nilai N-Gain score pada nilai mean untuk pretest minat belajar diperoleh nilai sebesar 82.67, sedangkan nilai mean posttest minat belajar diperoleh nilai sebesar 100.00. Dengan nilai rata-rata persen yang diperoleh yaitu 73.33%.

Berdasarkan data dari tabel, nilai N-Gain Score diperoleh sebesar 73.33% artinya keefektifan video animasi termasuk kategori efektif dan meningkat signifikan dari Tabel 5

sehingga terjadinya peningkatan minat belajar siswa. Berdasarkan kategori rata-rata n-gain score. Kemudian rata-rata kategori keefektifan dapat dikatakan cukup efektif. Dapat disimpulkan media pembelajaran video animasi efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran *f&b service* untuk siswa kelas XI Perhotelan 1 di SMKN 27 Jakarta.

### Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Penilaian peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa terdapat 4 aspek penilaian minat belajar yang ditentukan juga sudah divalidasi oleh dosen ahli minat pembelajaran dengan 27 butir soal. Adapun 4 aspek minat pembelajaran tersebut yakni: (1) Ketertarikan untuk belajar, (2) Perhatian dalam belajar, (3) Motivasi belajar, dan (4) Pengetahuan. Hasil penilaian pretest pada aspek ketertarikan untuk belajar memperoleh nilai sebesar 54% dengan kategori sedang dan hasil penilaian posttest pada aspek ketertarikan untuk belajar memperoleh nilai sebesar 67% dengan kategori sedang. Lalu hasil penilaian pretest pada aspek perhatian dalam belajar memperoleh nilai sebesar 61% dengan kategori sedang dan hasil penilaian posttest pada aspek perhatian dalam belajar memperoleh nilai sebesar 68% dengan kategori sedang. Kemudian hasil penilaian pretest pada aspek motivasi belajar memperoleh nilai sebesar 12% dengan kategori sangat rendah dan hasil penilaian posttest memperoleh nilai sebesar 15% dengan kategori sangat rendah. Lalu hasil penilaian pretest pada aspek pengetahuan memperoleh nilai sebesar 40% dengan kategori rendah dan hasil penilaian posttest memperoleh nilai sebesar 47% dengan kategori rendah. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan maka digunakan uji independent sampel t test dengan hasil output spss uji ranks yaitu menunjukkan total 15 responden pada kolom negative ranks terdapat 2 responden yang mengalami penurunan hasil dari pretest ke posttest, pada kolom positive ranks terdapat 11 responden yang mengalami peningkatan hasil dari pretest ke posttest dan pada kolom ties menunjukkan terdapat 2 responden tidak mengalami peningkatan maupun penurunan dari hasil pretest ke posttest. Lalu hasil dari output spss uji Wilcoxon bahwa nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar 0,014 lebih kecil dari 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest.

Maka digunakan uji independent sample t Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji independent sample t test adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak).

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai sig. (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretest dan posttest
2. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0.05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai pretest dan posttest

Tabel 6 Hasil Output SPSS Uji Ranks

Ranks			
		N	Mean Rank Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	2 <sup>a</sup>	5.25 10.50
	Positive Ranks	11 <sup>b</sup>	7.32 80.50
	Ties	2 <sup>c</sup>	
	Total	15	

a. Posttest < Pretest  
b. Posttest > Pretest  
c. Posttest = Pretest

Pada tabel diatas menunjukkan dari total 15 responden pada kolom negative ranks terdapat 2 responden yang mengalami penurunan hasil dari pretest ke posttest, pada kolom positive

ranks terdapat 11 responden yang mengalami peningkatan hasil dari pretest ke posttest dan pada kolom ties menunjukkan terdapat 2 responden tidak mengalami peningkatan maupun penurunan dari hasil pretest ke posttest.

Tabel 7 Hasil Output SPSS Uji Wilcoxon

<b>Test Statistics<sup>a</sup></b>	
	Posttest - Pretest
Z	-2.457 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.014
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar 0.014 lebih kecil dari 0.05 maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest.

Tabel 8 Descriptives Nilai Pretest dan Posttest

<b>Descriptives</b>				
Test			Statistic	Std. Error
Nilai	Pretest	Mean	12.60	.689
		Std. Deviation	2.667	
	Posttest	Mean	14.73	.248
		St. Deviation	.961	

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran *f&b service* ini dikembangkan menjadi sebuah produk berupa media pembelajaran yang didasari oleh mata pelajaran *f&b service*. Produk ini dibuat agar proses pembelajaran lebih menarik dan media pembelajaran lebih bervariasi, karena pada sebelumnya proses belajar mengajar pada mata pelajaran *f&b service* masih dilakukan secara konvensional menggunakan *powerpoint* dan metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti tertarik membuat media pembelajaran yang belum pernah digunakan pada proses pembelajaran di SMKN 27 Jakarta khususnya di kelas XI Perhotelan 1 pada mata pelajaran *f&b service* dengan materi cara penataan *tray* dan *trolley room service*. Pada pengembangan media ini pun bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran *f&b service*, meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran mata pelajaran *f&b service*, serta dapat membantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran *f&b service*.

Pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini menghasilkan komponen dari pengembangan media yaitu: (1) buku panduan pembuatan video animasi menggunakan web *doratoon* untuk guru mata pelajaran *f&b service* di SMKN 27 Jakarta, dan (2) link youtube untuk menonton video animasi yang dapat diputar berulang kali.

Uji validasi pengembangan media pembelajaran video animasi untuk ahli materi terdapat 2 aspek yaitu: (1) Aspek kualitas materi dan (2) Aspek isi materi. Hasil penilaian pada aspek kualitas materi pembelajaran memperoleh nilai uji validasi pertama sebesar 100% dan mendapatkan nilai uji validasi kedua sebesar 100% dengan kategori baik, kemudian aspek isi materi mendapat nilai uji validasi pertama sebesar 100% dan mendapat hasil uji validasi kedua sebesar 100% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya uji validasi untuk ahli media terdapat 5 aspek yaitu: (1) Tampilan media, (2) Kualitas media, (3) Perangkat media, (4) Penggunaan media, dan (5) Waktu. Hasil penilaian pada aspek tampilan media memperoleh nilai uji validasi pertama sebesar 90% dan mendapatkan nilai hasil uji validasi kedua sebesar 100% dengan kategori sangat baik, lalu aspek kualitas media memperoleh nilai uji validasi pertama sebesar 100% dan mendapatkan nilai uji validasi kedua memperoleh sebesar 100%, kemudian aspek perangkat media memperoleh nilai uji validasi pertama

sebesar 100% dan mendapatkan nilai uji validasi kedua memperoleh sebesar 100%, lalu aspek penggunaan media mendapatkan nilai uji validasi pertama sebesar 100% dan mendapatkan nilai uji validasi kedua sebesar 100%, kemudian aspek waktu mendapatkan nilai uji validasi pertama sebesar 100% dan mendapat nilai uji validasi kedua sebesar 100%. Untuk hasil rerata pada penilaian aspek materi mendapatkan nilai sebesar 100% dalam kategori sangat baik dan untuk rerata pada penilaian aspek media mendapat nilai sebesar 82% dengan kategori sangat baik. Dilihat dari hasil penilaian uji validasi pertama dan kedua terjadi peningkatan hasil penilaian terhadap aspek media, tetapi untuk aspek materi tidak terjadi peningkatan juga tidak terjadi penurunan, artinya nilainya tetap sama.

Hasil uji kelayakan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan soal pretest dan posttest 15 soal butir soal yang sudah diuji validasi semua butir soal valid yang diberikan kepada siswa dengan rata-rata nilai pada saat pretest memperoleh hasil sebesar 82,667 dengan kategori sangat baik, lalu rata-rata nilai posttest memperoleh hasil 100 dengan kategori sangat baik. Untuk nilai minimal pretest sebesar 60 dan posttest sebesar 100, serta nilai maksimal pretest sebesar 100 dan posttest sebesar 100. Lalu untuk membandingkan terjadinya perbedaan rata-rata kedua sampel yang tidak berpasangan menunjukkan hasil dari total 15 responden bahwa pada kolom positive ranks terdapat 8 responden yang mengalami peningkatan hasil dari pretest ke posttest dan pada kolom ties menunjukkan terdapat 7 responden tidak mengalami peningkatan maupun penurunan dari hasil pretest ke posttest. Juga berdasar pada hasil output spss Wilcoxon bahwa nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar 0.010 lebih kecil dari 0.05 maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hasil uji kelayakan dan keefektifan berdasar nilai n-gain score memperoleh hasil 73,33% artinya keefektifan video animasi termasuk kategori efektif maka video animasi tersebut dikatakan efektif dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran *f&b service* untuk siswa kelas XI Perhotelan 1 di SMKN 27 Jakarta.

Media pembelajaran yang akan dibuat dipilih sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, media pembelajaran yang sudah ditetapkan mengacu pada ranah efektif, kognitif, dan psikomotor, media pembelajaran harus tepat mendukung isi materi yang akan diajarkan sesuai dengan kebutuhan tugas materi pembelajaran serta kemampuan peserta didik. Menurut Musfiqon, (2016: 33) Sikap antusias dalam proses belajar yang dihasilkan berdasarkan pola pikir yang dipengaruhi penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan serta mendukung guru dalam proses dan suasana belajar yang efektif. Pentingnya penggunaan media belajar yakni peserta didik akan terbantu dalam peningkatan konsentrasi dan memahami serta mendalami materi pembelajaran dengan mudah. Menurut Teni Nurrita (2018) Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Dengan media, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Dalam artikel ini penulis menggunakan stimulus dan respon peserta didik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran *f&b service*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti peroleh terkait pengembangan video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran *f&b service* kelas XI Perhotelan SMKN 27 Jakarta, bahwa pengembangan video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran *f&b service* melalui hasil *pretest* dan *posttest* dengan melakukan evaluasi pada proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil penilaian media pembelajaran pada aspek materi dengan materi yang disampaikan menarik, media pembelajaran sudah tepat dan jelas, struktur materi logis, dan materi sudah cukup jelas dan lengkap. Sedangkan pada aspek media dengan pemilihan warna teks yang serasi, ketepatan jenis ukuran teks, kepraktisan, tampilan video menarik

dengan pilihan background yang sesuai, pixel video yang cukup dan media yang mudah digunakan.

Pada media pembelajaran ini memberikan beberapa hal yang menjadi kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain, 1) mempermudah penyampaian dan menerima materi, 2) mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajari, 3) dapat merangsang pengertian yang didapat, 4) media ini sudah berkembang di Masyarakat, 4) penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik, 5) tidak membuat peserta didik menjadi jenuh, 6) gambar yang memiliki banyak warna yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik, 7) gambar objek lebih *fleksibel* dan terlihat seperti nyata, 8) lebih komunikatif, 9) mudah dibuat dan dimodifikasi, 10) mudah dalam menyampaikan materi pelajaran. Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir (2015: 295) yaitu (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. (h) media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Beberapa kekurangan juga terdapat dalam penelitian pengembangan media video animasi. Adapun kekurangan media video animasi yang dirasa oleh peneliti yaitu proses pembuatan media pembelajaran yang sedikit rumit karena harus menggabungkan banyak elemen dari mulai gambar, audio, teks, grafik, dan juga *sound* sehingga menjadi satu kesatuan penyajian yang bagus untuk dijadikan media pembelajaran. Kekurangan dalam proses pengembangan media pembelajarann video animasi juga yaitu pada proses pembuatan video animasi dengan menggunakan *web Doratoon* masih sangat terbatas. Item pendukung seperti gambar karakter atau elemen lain yang tersedia juga tidak terlalu banyak, sehingga peneliti jika ingin menambahkan gambar yang tidak terdapat pada *software* tersebut maka perlu menyediakan atau mencari pada internet.

### SIMPULAN DAN SARAN

Adapun hasil penilaian video animasi yang diperoleh oleh ahli materi sebesar 100% dengan kategori sangat baik dan oleh ahli media sebesar 82% dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada hasil uji coba perorangan (*one to one*) diperoleh nilai rata-rata dari hasil pretest sebesar 82,667 dengan kategori sangat baik dan rata-rata dari hasil posttest sebesar 100 dengan kategori sangat baik, dengan hasil uji beda kedua sampel terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest dengan uji kelayakan diperoleh hasil 73,33% dengan kategori efektif, hal ini menunjukkan bahwa video animasi dikatakan efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa hasil dari output spss uji Wilcoxon bahwa nilai signifikansi menunjukkan nilai sebesar 0,014 lebih kecil dari 0,05 maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi dinyatakan meningkat secara signifikan sehingga media pembelajaran video animasi ini dapat dikatakan layak dan efektif serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, tampaknya terdapat kekurangan dalam media video animasi. Oleh karena itu, diperlukan beberapa rekomendasi agar pengembangan produk dapat berjalan lancar:

1. Guru f&b service di SMKN 27 Jakarta disarankan untuk meningkatkan kualitas video animasi dengan menggunakan buku panduan yang telah disiapkan peneliti. Dengan cara ini, media pembelajaran video animasi dapat ditingkatkan ke tingkat yang lebih baik.

2. Peserta didik yang terlibat diharapkan sudah memiliki pemahaman yang kuat terhadap materi room service sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih lancar.
3. Bagi peneliti lain, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi melalui platform web doratoon untuk menciptakan video animasi pembelajaran dengan berbagai materi yang berbeda.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada seluruh responden yaitu siswa kelas XI Perhotelan 1 SMKN 27 Jakarta telah memberikan kontribusi dalam menyelesaikan studi ini. Juga, terima kasih kepada semua yang turut terlibat dalam membantu penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommSci-Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67.
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2021). Pengembangan Instrumen Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1).
- Chasanah, F. M. (2021). *Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah menengah pertama pada materi aritmetika sosial*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Dini, J. P. A. U. (2023). Pengembangan Video Animasi terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1024–1034.
- Djamarah, S. B. (2002). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwi, N. I. S. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus*, 1.
- Fauzi, Y. N., Irawati, R., & Aeni, A. N. (2022). Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1537-1549.
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1282.
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Herlina. (2010). Minat Belajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, S. (2013). Manajemen Pendidikan Substansi dan Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Hikmah, W. K. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Pertiwi Teladan Metro Pusat (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS*.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Mu'is, A., Elistyawati, I. A., Sudiarta, M., & Sutarna, I. K. (2022). Analysis of Room Attendant

- Service Quality Towards Quests' Satisfaction During the Covid-19 pandemic. *International Journal of Green Tourism Research and Applications*, 4(1), 38-49.
- Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh tingkat pendidikan, perhatian orang tua, dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa indonesia siswa smk kesehatan di kota tangerang. *Pujangga: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 31.
- Purwoko, A. A., Burhanuddin, B., Andayani, Y., Hadisaputra, S., Yulianti, L., Fitri, Z. N., & Pariza, D. (2021). Validitas instrumen dalam rangka pengembangan metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Prosiding SAINTEK*, 3, 94–102.
- Rahayu, T. B. (2022). PENGEMBANGAN E-MODUL MATERI ROOM SERVICE MATA PELAJARAN FOOD AND BEVERAGE KOMPETENSI KEAHLIAN PERHOTELAN SMK. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7(2).
- Ramadhana, R. N., Elyani, E. P., & Muin, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Analisis Sastra. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 15(2):279
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan addie. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119.
- Sholeh, A. N., & Prapanca, A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI INFOGRAFIS PADA MATA PELAJARAN TEKNIK ANIMASI 2 DIMENSI DAN 3 DIMENSI KELAS XI MULTIMEDIA DI SMKN 1 DRIYOREJO. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 8(1), 17–25.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Suharni, N. (2023). Effect of Waiting Room Services and Facilities on Passenger Satisfaction at Komodo Labuan Bajo Airport. *Formosa Journal of Sustainable Research*, 2(7), 1757-1774.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Turrahmi, N., Yahya, F., & Erfan, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran video berbasis microsoft office power point pada materi objek IPA dan pengamatannya untuk SMP kelas VII. *QUARK: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 1–10.
- Warno, K. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Celana Pria Berbasis Adobe Flash Pada Siswa Kelas XI Busana Butik di SMK Negeri 2 Godean. Skripsi Teknik. UNY.
- Yudianto, A. (2017). *Penerapan video sebagai media pembelajaran*.