

Pengembangan Media Pembelajaran *Talking Head Video* Beranimasi

M Topit Hidayat ¹ & Rita Syofyan ²
Universitas Negeri Padang ^{1,2}

*Corresponding author, e-mail: topithidayat20@gmail.com

ARTICLE INFO

Received 24 Mei 2023
Accepted 26 Juni 2023
Published 27 Juni 2023

Keywords: talking head video, media, pembelajaran

DOI :

<http://dx.doi.org/10.24036/jmpe.v6i2.14699>

ABSTRACT

The goal of this research is to create learning media product that are valid and to use. This type of research is known as R&D. Using a 4-D development model with four stages: define, design, develop, and disseminate. The feasibility of expert validators who are knowledgeable in their fields was taken into consideration when testing this research on class XI IPS students at SMAN 3 Pariaman. These are the conclusions reached by the research: First, the material experts' validation scored 93.6% in the very feasible category. In the meantime, the media experts' validation received a score of 97.1%, placing it in the very feasible category. So, in general, based on the assessment of the media and material validators, it can be stated that it is very feasible to be used in learning economics on employment materials. Second, the teacher's assessment received a score of 97.5%, while the student's assessment received a score of 88.5%, placing them both in the very practical category. The study's findings lead us to the conclusion that the animated Talking Head Video as a teaching tool for economics subjects is valid and practical to use.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2023 by author.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat yang membantu proses pembelajaran sehingga informasi yang berikan akan lebih jelas serta tujuan pembelajaran mampu tercapai dengan efektif dan efisien. Tujuan pendidikan tersebut akan lebih mudah dicapai jika dibantu oleh peralatan yang mendukung, salah satunya adalah penggunaan teknologi di dunia pendidikan. Pesatnya kemajuan teknologi harus dibarengi dengan kemampuan dan keterampilan pendidik dalam menerapkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk merespon kemajuan teknologi media pembelajaran yang berpengaruh dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran (Cerya et al., 2021).

Ketercapaian tujuan pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa, yang didefinisikan sebagai patokan untuk mengetahui taraf keberhasilan yang diperoleh siswa setelah menjalani suatu aktivitas pembelajaran, yang mana capaian tersebut selanjutnya ditandai dengan rentang nilai berupa huruf, kata dan simbol (A'la & Subhi, 2016). Hasil belajar dapat diketahui dengan cara melakukan evaluasi pembelajaran kepada siswa. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan mengumpulkan data awal di SMAN 3 Pariaman, peneliti memperoleh daftar nilai hasil belajar Ekonomi semester 1 kelas XI IPS pada tahun pelajaran 2021/2022 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1-2 Semester Ganjil di SMAN 3 Pariaman Tahun Pelajaran 2021/2022

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Diatas KKM	Dibawah KKM
XI IPS 1	33	76	58%	42%
XI IPS 2	27	76	59%	41%

Sumber : Guru Ekonomi SMAN 3 Pariaman

Data Tabel 1. menunjukkan masih terdapat peserta didik yang belum mencapai tingkat ketuntasan maksimal. Diantara faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah salah satunya motivasi belajar yang dimaknai sebagai keinginan yang muncul di dalam dan luar diri peserta didik, yang mampu memicu semangat dan hasrat belajar dan menuntun kegiatan belajar. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa komunikasi juga menjadi peranan yang penting. Guru yang melakukan komunikasi pembelajaran yang bagus dalam bentuk verbal dan non verbal akan mengubah pola tingkah laku siswa menjadi lebih baik dan positif (Syofyan, 2018). Beragam cara bisa dilakukan guru untuk memicu motivasi belajar siswa diantaranya adalah dengan menereapkan media pembelajaran.

Ichsan (2021) mengemukakan bahwa penerapan media pembelajaran mampu menumbuhkan minat, keinginan, motivasi yang baru dan rangsanagan aktivitas belajar, serta mampu memberikan pengaruh psikologis terhadap peserta didik guna mewujudkan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran ekonomi terus berkembang akibat dari kemajuan teknologi. Ada banyak pilihan teknologi yang bisa dimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran, salah satunya adalah dengan menghadirkan video pembelajaran beranimasi. Penerapan media video pembelajaran beranimasi mampu mengoptimalkan waktu guru pada proses pengajaran terutamanya dalam hal pemberian materi pelajaran, sehingga proses pengajaran di kelas bisa dituntun pada usaha peningkatan *Higher Order Thinking Skill* siswa (Syahroni et al., 2020).

Penerapan media pembelajaran video beranimasi bisa memberikan respon positif kepada peserta didik. Mereka terpengaruh untuk belajar serta mampu menambah pemahaman pada materi pengajaran yang diberikan (Fechera et al., 2017). Pembelajaran dengan menggunakan video animasi ternyata menjadi daya tarik bagi siswa, beberapa penelitian mengenai video pembelajaran dengan animasi ternyata mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hapsari, Gita Permata Puspita., 2021). Penting untuk diperhatikan perkembangan peran media pembelajaran berbasis animasi, dikarenakan perkembangannya meberikan dampak yang baik dalam meningkatkan mutu pembelajaran sehingga menghasilkan alumni atau lulusan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan, dan teknologi (Syofyan et al., 2021). Namun pada penelitian ini akan mengembangkan video pembelajaran animasi dengan tipe *Talking Head Video* dengan manusia sebagai talentnya.

Video Talking Head (VTH) ialah video yang mana pengajar tampil sambil berbicara di depan kamera seolah-olah pengajar berbicara secara langsung kepada penonton. Dalam video tersebut pengajar merupakan pemeran utama. Bagian badan yang tampak dalam video adalah dari dada ke atas atau perut ke atas. Video seperti ini sangat memungkinkan untuk divariasikan dengan animasi pendukung dan juga cuplikan video lainnya (Fried et al., 2019). Pendapat lain merumuskan *Talking Head Video* adalah video di mana seseorang berbicara langsung ke kamera. Orang ini biasanya adalah '*Subject Matter Expert*' (SME), dalam video ini, bidikan diambil dari dada atau pinggang ke atas, dengan subjek duduk atau berdiri yang melihat langsung ke kamera, tetapi kadang-kadang seperti dalam video gaya wawancara orang tersebut mungkin melihat sedikit ke samping (Zhang et al., 2020).

Dengan menggunakan tipe *video talking head* ini peneliti akan mengkombinasikannya dengan animasi sebagai ilustrasinya. Tujuan pengembangan video pembelajaran ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi, menciptakan media pembelajaran yang layak dan praktis jika digunakan berbentuk *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran Ekonomi materi ketenagakerjaan kelas XI di SMAN 3 Pariaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini, bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *audio-visual* berupa produk video pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran ekonomi yang memenuhi syarat kevalidan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan yaitu 4-D terdiri dari empat tahapan yaitu: Pertama, pendefinisian (*define*) dalam tahap ini dilakukan analisis kurikulum, analisis siswa, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Kedua, perancangan (*design*), dalam tahap ini dilakukan perancangan media. Ketiga, pengembangan (*develop*), dalam tahap ini dilakukan uji validitas dan uji praktikalitas. Keempat, penyebaran (*disseminate*) pada tahap ini dilakukan penyebaran media.

Penelitian dilakukan terhadap 3 dari 4 kelas XI IPS yang berjumlah 89 siswa dari total 115 siswa, sesuai dengan daftar jumlah sampel yang dirumuskan oleh Krejcie dan Morgan dalam Uma Sekaran, (2011:159), sehingga dapat mencerminkan karakteristik populasi. Instrumen penelitian yang dipakai adalah angket atau kuesioner dengan skala *likert* untuk mengumpulkan data penilaian dari ahli dan pengguna. Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis menggunakan rumus pengukuran skala *likert* untuk mendapatkan interpretasi skor.

Kriteria interpretasi skor dan pengolahan skor dilakukan dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skala Nilai (%)	Kategori Tingkat Kelayakan
85,1 – 100	Sangat layak, tidak butuh revisi
70,1 – 85,0	Layak, bisa digunakan tetapi butuh revisi kecil
50,1 – 70,0	Kurang layak, bisa digunakan tapi revisi besar
01,0 – 50,0	Tidak layak, tidak boleh digunakan

Sumber : (Arikunto, 2002)

Tabel di atas bisa kita lihat berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh oleh validator dan pengguna bahwa, kriteria dikatakan sangat layak ketika memperoleh skor dari 85,1% sampai 100%, kriteria layak didapatkan ketika mendapat skor 70,1% sampai 85,1%, kategori dikatakan kurang layak jika mendapat skor 50,01% sampai 70,0%, dan kategori tidak layak berada pada rentang skor 01,0% hingga 50,0%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

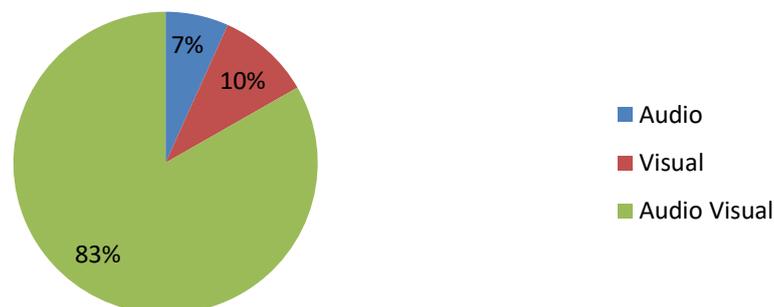
Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa video pembelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan pada kelas XI IPS dengan 4-D sebagai model pengembangan. Tahap pertama adalah *define*, tahap pendefinisian dengan melakukan beberapa analisis.

Pertama analisis kurikulum, berdasarkan kurikulum yang digunakan di SMAN 3 Pariaman dengan Kompetensi Dasar (KD) menganalisis permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi. Materi yang diambil untuk media video pembelajarana adalah yang terdapat dalam KD 3.3.1 – KD 3.3.4.

Kedua analisis siswa, siswa kelas XI IPS SMAN 3 Pariaman memiliki gaya belajar yang berbeda-beda 83,3% dari mereka lebih menyukai pembelajaran berbentuk audio visual. 10% lainnya menyukai pembelajaran berbentuk visual. Sedangkan 6,7% lainnya menyukai pembelajaran berbentuk audio.

Gaya Belajar Siswa Kelas XI IPS SMAN 3 Pariaman



Gambar 1. Gaya Belajar Siswa

Sumber : Data Diolah 2022

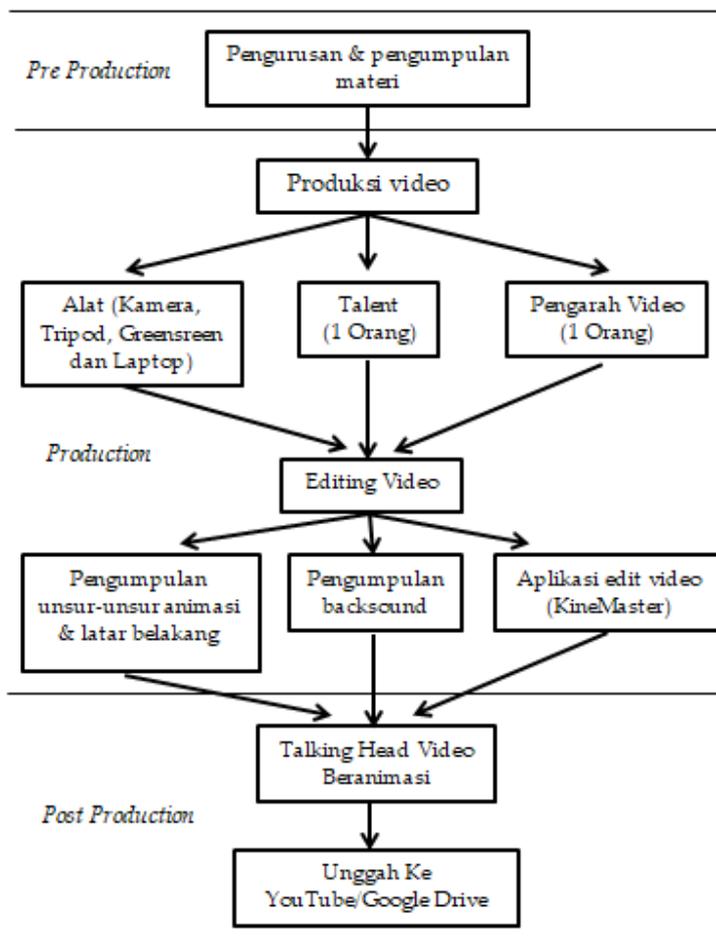
Selanjutnya berdasarkan sarana dan prasarana yang siswa miliki 97% dari mereka memiliki *smartphone*. Maka dapat dianalisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, siswa membutuhkan media yang dapat diakses dengan *smartphone* kapan pun dan di mana pun juga, media yang menarik perhatian dan tidak monoton yang mampu memberikan tambahan pemahaman. Media yang bisa menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, yaitu media yang memuat audio, visual dan audio visual.

Ketiga analisis konsep, dilakukan penyusunan konsep-konsep yang sistematis dan relevan dengan analisis kurikulum. Analisis ini ialah dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran, agar peneliti dapat membuat materi pelajaran sesuai dengan silabus dan tujuan pembelajaran, sehingga sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Keempat analisis tujuan pembelajaran, diperoleh tujuan pembelajaran yaitu siswa diharapkan mampu untuk menjelaskan pengertian tenaga kerja, angkatan kerja dan kesempatan kerja, siswa mampu membedakan jenis-jenis tenaga kerja, siswa diharapkan mampu

mengidentifikasi masalah ketenagakerjaan, siswa diharapkan mampu menjelaskan upaya meningkatkan kualitas tenaga kerja.

Tahap kedua, perancangan (*design*) pada tahapan ini adalah melakukan perancangan untuk menyiapkan pedoman/landasan dalam pembuatan media video pembelajaran Talking Head Video pada materi ketenagakerjaan. Pada tahap ini dilakukan 3 kegiatan utama diantaranya *pre production*, *production* dan *post production* (Achmad et al., 2021). Lebih jelasnya penulis menggambarkan dalam sebuah diagram alir di bawah ini:



Gambar 2. Tahap Design (perancangan)

Sumber : Gambar Diolah 2022

Tahap ketiga, pengembangan (*develop*) tahapan ini mencakup validasi para ahli dan uji coba produk pengembangan. Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya dijadikan referensi dalam media untuk dilakukan revisi sehingga media yang disusun benar-benar valid. Penilaian didapat dari rerata skor jawaban dari validator yang selanjutnya dikonversikan melalui tabel skala *likert* untuk mengetahui kriteria kelayakan produk. Validasi dilakukan dengan beberapa butir pertanyaan dengan rentang skor 1-5 dengan meliputi beberapa aspek. Skor rata-rata yang diperoleh selanjutnya dikategorikan tingkat kevalidannya.

Validasi pertama adalah validasi instrumen guna meyakinkan validator bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian valid (Saputri et al., 2018). Maka instrumen yang akan digunakan divalidasi oleh Ibu Dr. Dessi Susanti, M.Pd yang merupakan pakar evaluasi

instrument penelitian di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. Hasil validasi instrumen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil validasi instrument

NO	VALIDASI INSTRUMEN	TOTAL SKOR
Validasi Instrumen Media		
1	Petunjuk Penilaian	100%
2	Kemenarikan Sajian	100%
3	Kesesuaian	80%
4	Desain/Layout	90%
5	Kemudahan	100%
TOTAL PERSENTASE ASPEK		95,6%
		Sangat Valid
Validasi Instrumen Materi		
1	Petunjuk Penilaian	100%
2	Relevansi	100%
3	Kedalaman Materi	90%
4	Kebenaran Konsep	100%
5	Keterbacaan	100%
6	Evaluasi	90%
TOTAL PERSENTASE ASPEK		96,7%
		Sangat Valid
Validasi Instrumen Kepraktisan Guru		
1	Petunjuk Penilaian	100%
2	Kemenarikan Sajian	90%
3	Kemudahan Implementasi	100%
4	Manfaat	90%
TOTAL PERSENTASE ASPEK		96%
		Sangat Valid
Validasi Instrumen Kepraktisan Siswa		
1	Petunjuk Penilaian	100%
2	Kemenarikan Sajian	90%
3	Kemudahan Penggunaan	90%
4	Manfaat	90%
TOTAL PERSENTASE ASPEK		94%
		Sangat Valid

Sumber : Data Diolah 2022

Tabel 3. di atas menunjukkan bahwa lembar validasi untuk ahli media mendapat persentase sebesar 95,6% dengan kategori sangat valid, lembar validasi untuk ahli materi mendapat persentase sebesar 96,7% kategori sangat valid, validasi instrumen kepraktisan guru mendapat rata-rata skor 96% kategori sangat valid dan validasi instrumen kepraktisan siswa mendapat skor 94% kategori sangat valid. Sehingga secara keseluruhan seluruh instrument dapat digunakan sebagai instrument uji validitas dan uji praktikalitas dalam bentuk kuesioner.

Selanjutnya melakukan validasi materi, untuk menguji kelayakan materi yang ditampilkan dalam media ini, divalidasi oleh 2 orang validator yaitu pertama, guru ekonomi di SMAN 3 Pariaman yaitu Bapak Irwan, S.Pd., M.Pd.E salah seorang guru ekonomi sekaligus menjabat sebagai wakil kurikulum. Kedua, Ibu Jean Elikal Marna, S.Pd., M.Pd.E merupakan dosen di Fakultas Ekonomi. Hasil validasi materi bisa dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Skor	
		V1	V2
1	Relevansi	100%	95%
2	Kedalaman Materi	93,3%	80%
3	Kebenaran Konsep	90%	90%
4	Keterbacaan	100%	100%
5	Evaluasi	93,3%	93,3%
	Rata-rata	95,7%	91,4%
	Persentase Validasi	93,6%	
	Kategori	Sangat Valid	

Sumber : Data Diolah 2022

Penilaian produk media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi dari ahli materi terbagi atas 5 bagian aspek penilaian yaitu aspek relevansi, kedalaman materi, kebenaran konsep, keterbacaan dan evaluasi (Yuliani H & Winata, 2017). Berdasarkan penilaian setiap aspek oleh kedua validator mendapat skor total persentase sebesar 93,6% sehingga dapat dinyatakan media ini sangat valid dari segi materi jika digunakan.

Selanjutnya validasi media, untuk menguji kelayakan media yang digunakan dalam media ini divalidasi oleh 2 orang validator yaitu yang pertama, dosen di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Dr. Armiami, S.Pd., M.Pd salah seorang dosen media pembelajaran. Kedua, Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dosen Teknologi Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan UNP. Hasil validasi media bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 5. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Skor	
		V1	V2
1	Kemenarikan	100%	90%
2	Kesesuaian	93,3%	100%
3	Design/Layout	96,7%	100%
4	Kemudahan	100%	95%
	Rata-rata	97,6%	96,5%
	Persentase Validasi	97,1%	
	Kategori	Sangat Valid	

Sumber : Data Diolah 2022

Penilaian produk media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi dari ahli media terbagi atas 4 bagian aspek penilaian yaitu aspek kemenarikan, kesesuaian, desain/layout, dan kemudahan (Pratiwi & Meilani, 2018). Berdasarkan penilaian setiap aspek dari kedua validator mendapat total persentase skor sebesar 97,1% sehingga dapat dinyatakan media ini sangat valid untuk digunakan dari segi media. Kemudian saran dan masukan dari validator adalah pada bagian materi tenaga kerja menurut sifatnya untuk unsur /komponen yang membuat animasi sebaiknya ditambahkan.

Tahap revisi produk, dilakukan dengan mengacu kepada masukan/ saran dari seluruh validator yang mana merujuk saran dari validator ahli media untuk unsur /komponen yang membuat animasi sebaiknya ditambahkan, terutama pada bagian jenis tenaga kerja dapat dimunculkan dalam bentuk karakter pekerjaan. Kemudian peneliti melakukan revisi sebagaimana dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 6. Revisi Produk

Sumber : Gambar Diolah 2022

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan (*develop*) dengan melakukan uji praktikalitas kepada guru dan siswa, uji praktikalitas kepada guru dalam penelitian ini yaitu kepada guru ekonomi yang mengajari kelas XI IPS di SMAN 3 Pariaman. Hasil uji praktikalitas terhadap guru bisa dilihat dalam tabel di bawah ini :

Tabel 7. Praktikalitas Guru

No	Aspek	Rata-rata
1	Kemenarikan Sajian	96,7%
2	Kemudahan Implementasi	96%
3	Manfaat	100%
Rata-rata keseluruhan		97,5%
Kategori		Sangat layak

Sumber : Data Diolah 2022

Penilaian produk media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi terbagi atas 3 aspek penilaian setiap aspek mendapat mendapatkan rata-rata skor yang berbeda diantaranya aspek kemenarikan sajian mendapat rerata skor 96,7% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya aspek kemudahan implementasi mendapat rerata skor 96% dengan kategori sangat praktis. Terakhir aspek manfaat mendapat rerata skor 100% dengan kategori sangat praktis. Sehingga, jika di rata-ratakan secara keseluruhan diperoleh skor total sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis untuk digunakan.

Selanjutnya adalah uji praktikalitas siswa, uji praktikalitas kepada siswa dalam penelitian ini dilakukan kepada siswa SMAN 3 Pariaman kelas XI IPS yang berjumlah 89 orang. Berikut hasil uji praktikalitas siswa bisa dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 8. Praktikalitas Siswa

No	Aspek	Rata-rata
1	Kemenarikan Sajian	87,6%
2	Kemudahan Penggunaan	86,1%
3	Manfaat	87,2%
Rata-rata keseluruhan		87%
Kategori		Sangat layak

Sumber : Data Diolah 2022

Penilaian produk media pembelajaran *talking head video* beranimasi terbagi atas 3 aspek penilaian setiap aspek mendapat mendapatkan rata-rata skor yang berbeda diantaranya aspek kemenarikan sajian mendapat rerata skor 87,6% kategori sangat praktis. Selanjutnya aspek

kemudahan penggunaan mendapat rerata skor 86,1% kategori sangat praktis dan yang terakhir aspek manfaat mendapat rerata skor 87,2% dengan kategori sangat praktis. Sehingga, jika di rata-ratakan secara keseluruhan diperoleh skor total sebesar 87% tergolong kedalam kategori sangat praktis dan layak untuk digunakan.

Tahap keempat, penyebaran (*disseminate*) peneliti selanjutnya akan melakukan tahap berikutnya yaitu disseminasi (penyebaran). Pada tahap disseminasi dilakukan tiga langkah utama yaitu *validation testing*, *packaging*, dan *diffusion and adoption* (Putra, 2017). *Validation testing* mengacu kepada hasil dari tahap design (perancangan) yang menyatakan produk valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada langkah *packaging* dan *diffusion and adoption*, produk dikemas dengan cara mengunggah ke internet dalam hal ini adalah YouTube dan GoogleDrive agar dapat di akses oleh siswa kapan pun dan dimana pun asalkan memiliki *smartphone* dan jaringan internet memperkenalkan kepada sekolah serta kepada guru dan siswa terkhususnya di SMAN 3 Pariaman sehingga bisa diserap (difusi) atau dimengerti oleh guru beserta siswa serta bisa diterapkan (diadopsi) dalam kelas mereka.

Pembahasan

Dengan menggunakan metode *Research & Development* (R&D) serta dengan model pengembangan 4-D penelitian ini terbagi dalam 4 tahapan. Tahap pertama *define* dengan melakukan studi pendahuluan dan melakukan analisis kurikulum, analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Media ini dikembangkan lebih lanjut guna untuk memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran karena sesuai dengan analisis yang peneliti lakukan dilapangan, yaitu di sekolah yang menjadi objek penelitian SMAN 3 Pariaman.

Tahap kedua *design* (perancangan media) yang terbagi kedalam tiga kegiatan utama yaitu *Pre Production*, yaitu pengurusan dan pengumpulan materi dalam bentuk naskah video. Kegiatan *Production*, yaitu kegiatan memproduksi video dengan mempersiapkan alat (kamera, tripod, *greenscreen* dan laptop) memilih *talent* dan pengarah video. Selanjutnya *editing* video adalah melakukan pengumpulan unsur animasi, memilih *backsound* dan *sound effect*, kemudian melakukan penggabungan pada aplikasi *KineMaster*. Selanjutnya *Post Production*. adalah dengan mengekpor proyek video kedalam format MP4 dengan resolusi 720P.

Tahap ketiga *development* (uji validitas dan uji praktikalitas), validasi pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli. Hal ini sejalan dengan (Sugiyono, 2015) mengatakan bahwa validasi produk dilakukan oleh ahli yang mashir dibidangnya guna menilai kekurangan dan kelebihan suatu produk. Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 orang ahli pertama, guru SMAN 3 Pariaman yaitu Bapak Irwan, S.Pd., M.Pd.E dengan perolehan nilai rerata 95,7% kategori sangat valid. Kedua, dosen Fakultas Ekonomi UNP yaitu Ibu Jean Eliikal Lamrna, S.Pd., M.Pd.E dengan perolehan nilai 91,4% kategori sangat valid. Kemudian pada validasi media divalidasi oleh 2 orang validator pertama, dosen media pembelajaran di Fakultas Ekonomi UNP yaitu oleh Ibu Dr. Armiami, S.Pd., M.Pd dengan perolehan nilai rata-rata 97,6% kategori sangat valid. Kedua, dosen teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNP yaitu ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dengan perolehan rerata nilai 96,5% kategori sangat valid. Kemudian uji praktikalitas dilakukan terhadap 89 siswa kelas XI IPS dan seorang guru ekonomi kelas XI IPS dengan perolehan praktikalitas siswa rata-rata sebesar 87% dengan keterangan sangat praktis dan perolehan praktikalitas guru mendapat rerata skor sebesar 97,5% dengan keterangan sangat praktis.

Hasil akhir validitas dan praktikalitas terhadap produk yang telah nenalui tahap *development* dapat diperhatikan dalam tabel berikut ini :

Tabel 9. Hasil Akhir Validitas dan Praktikalitas

Validitas		Praktikalitas	
Media	Materi	Guru	Siswa
97,1%	93,6%	97,5%	87%
(Sangat Valid)	(Sangat Valid)	(Sangat Valid)	(Sangat Valid)

Sumber : Data Diolah 2022

Berdasar tabel di atas dapat ditarik dirumuskan bahwa produk yang dikembangkan media pembelajaran *Talking Head Video* termasuk kedalam kategori sangat valid dan sangat praktis yang kemudian dapat dinyatakan siap untuk digunakan peserta didik dan guru pada mata pelajaran ekonomi.

Tahap keempat adalah *disseminate* (penyebaran media), peneliti melakukan penyebaran secara mandiri dengan cara mengunggah video pembelajaran tersebut ke internet dan memperkenalkan serta dibagikan kepada siswa dan guru di SMAN 3 Pariaman.

Media ini amat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam aktivitas pembelajaran karena pembelajaran jadi lebih menarik perhatian, tidak membosankan dan bahkan pembelajaran dapat dilakukan oleh siswa kapan pun dan di mana pun bisa di akses tanpa jaringan internet, siswa hanya perlu melakukan satu kali *download* setelah itu bebas digunakan tanpa harus memikirkan kuota dan akses jaringan internet. Sehingga siswa yang bermasalah dengan jaringan tidak kesulitan lagi dalam belajar.

Media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi ini tergolong media pembelajaran berbasis teknologi, karena media ini hanya bisa diakses melalui sarana dan prasarana teknologi seperti *smartphone* dan PC/laptop (Karo-Karo & Rohani, 2018). Media ini dilengkapi dengan *background* dengan desain yang menarik dan *backsound* yang memanjakan telinga pendengar agar video tidak monoton, dan yang paling utama animasi-animasi yang ditampilkan dapat merepresentatifkan serta mempertegas kata/kalimat yang kurang dipahami (Hapsari, Gita Permata Puspita., 2021). Pemilihan warna yang tepat menambah video semakin menarik untuk disimak hingga akhir, karena jika warna yang terlalu berlebihan pada media juga dapat merusak tampilan media dan merugikan.

Media ini secara keseluruhan setelah melalui beberapa tahap validasi dinyatakan sangat layak untuk digunakan, sama halnya dengan temuan penelitian dari Relis Agustien, dkk (2018) yang meneliti tentang media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran sejarah di kelas XI, dengan hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran video animasi 2D tervalidasi oleh ahli juga menarik. Selanjutnya penelitian serupa juga dilakukan oleh Siska Arimadona, dkk (2022) yang meneliti tentang media video animasi pembelajaran biologi berbasis daring dengan hasil penelitian media ini dapat dipakai dan diterapkan pada aktivitas pembelajaran.

SIMPULAN

Mengacu pada proses pengembangan serta hasil uji coba pemakaian produk didapat kesimpulan penilaian kelayakan media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi pada mata pelajaran ekonomi kelas XI materi ketenagakerjaan dinyatakan "sangat valid/layak" setelah melalui tahap uji validitas dan tahap revisi sehingga didapatkan perolehan skor validasi materi sebesar 93,6%, validasi media mendapat skor 97,1% sehingga produk ini layak untuk di ujicobakan. Kepraktisan penggunaan produk dinyatakan "sangat praktis" setelah melalui tahap uji praktikalitas oleh guru dengan perolehan skor 97,5% dan kepada 89 siswa kelas XI IPS di SMAN 3 Pariaman dengan perolehan skor 88,5% sehingga dapat dinyatakan sangat praktis untuk digunakan.

Tidak semua materi pelajaran ekonomi cocok digunakan dengan media ini. Penulis menyarankan kepada guru dan peneliti berikutnya untuk media ini disesuaikan kebutuhan

kompetensi, sehingga dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Karena keterbatasan kemampuan peneliti dalam mengedit video, besar harapan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan *software* profesional dalam proses produksi video seperti *Adobe After Effect/Adobe Premiere*, serta menambah kemenarikan sajian visual dari desain media pembelajaran *Talking Head Video* beranimasi supaya lebih bagus dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, R., & Subhi, M. R. (2016). Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Madaniyah*, 1(10).
- 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). <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1). <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Arikunto, S. (2002). Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal. 2017.
- Arimadona, S., Silvina, R., & Ramaza, F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX. *Journal on Teacher Education*, 3(2).
- Cerya, E., Wahid, R. N., Maulidina, Y., & Hildayati, A. (2021). The Use of Digital Economy Learning Media in the VUCA: A Literature Review. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 192.
- Fechera, B., Somantri, M., & Hamik, D. L. (2017). Desain dan Implementasi Media Video Prinsip-Prinsip Alat Ukur Listrik dan Elektronika. *Innovation of Vocational Technology Education*, 8(2). <https://doi.org/10.17509/invotec.v8i2.6125>
- Fried, O., Tewari, A., Zollhöfer, M., Finkelstein, A., Shechtman, E., Goldman, D. B., Genova, K., Jin, Z., Theobalt, C., & Agrawala, M. (2019). Text-based Editing of Talking-head Video. *ACM Transactions on Graphics*, 38(4). <https://doi.org/10.1145/3306346.3323028>
- Hapsari, Gita Permata Puspita., & Z. (2021). Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science. *Pancasakti Science Education Journal*, 6(1).
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miiftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa (The role of learning media in increasing students ' learning achievement). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2).
- Putra, N. (2017). Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar. In *PT Raja Grafindo Persada* (Vol. 4, Issue 2).
- Saputri, N., Adlim, A., & Inda Rahmayani, R. F. (2018). PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN PSIKOMOTORIK UNTUK PRAKTIKUM KIMIA DASAR. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 3(2). <https://doi.org/10.15575/jtk.v3i2.3444>
- Sekaran, U. (2011). Metodologi Penelitian untuk Bisnis. Jakarta: Salemba Empat. *Annals of Tourism Research*, 58.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*.

- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3).
- Syofyan, R. (2018). ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI PEMBELAJARAN GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) DAN SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA) BISNIS DAN MANAJEMEN DI KOTA PADANG. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN EKONOMI*, 8(1). <https://doi.org/10.24036/01104520>
- Syofyan, R., Friyatmi, F., Sofya, R., & Hakim, L. (2021). Perancangan Media Video Belajar Beranimasi Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa SMAN 3 Pariaman. *Jurnal Ecogen*, 4(4). <https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i4.12431>
- Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN MEMPUNYAI PENGARUH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>
- Zhang, X., Wu, X., Zhai, X., Ben, X., & Tu, C. (2020). DAVD-net: Deep audio-aided video decompression of talking heads. *Proceedings of the IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*. <https://doi.org/10.1109/CVPR42600.2020.01235>