

## **Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Study Case* Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Kearsipan di SMKN 4 Surabaya**

**Amela Dewinta Fani\* & Lifa Farida Panduwinata**

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya. Jl. Ketintang No.2 Kec.Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60231

\*Corresponding Author: [amela.21039@mhs.unesa.ac.id](mailto:amela.21039@mhs.unesa.ac.id)

### **Article History**

Received : August 16<sup>th</sup>, 2025

Revised : September 17<sup>th</sup>, 2025

Accepted : October 08<sup>th</sup>, 2025

**Abstract:** Pembelajaran yang masih bergantung pada media konvensional kerap menurunkan motivasi dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Pemanfaatan video pembelajaran animasi menjadi alternatif yang relevan di era digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran animasi berbasis *study case*, menilai kelayakan, mengetahui respon siswa, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Metode penelitian termasuk dalam jenis *Research and Development (R&D)* dan menggunakan model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di SMKN 4 Surabaya dengan subjek siswa kelas XI Manajemen Perkantoran. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan soal *posttest*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli materi dan media, angket respon siswa, lembar wawancara serta soal pilihan ganda. Selanjutnya, data ditelaah secara kuantitatif menggunakan uji non parametrik Mann-Whitney dan perhitungan *Effect Size*. Temuan penelitian mengungkap bahwa video pembelajaran yang dikembangkan tergolong dalam kategori “Sangat Layak” dari ahli materi sebesar 90% dan ahli media sebesar 97,33% serta mendapatkan respon positif dari siswa sebesar 98,44%. Hasil uji Mann Whitney menghasilkan perbedaan sebesar 0,019. Sementara, hasil *effect size* menghasilkan efektivitas sebesar 0,302 dan termasuk dalam kategori “Sedang”. Kesimpulannya, video pembelajaran animasi berbasis *study case* Layak dan efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

**Keywords:** ADDIE, Hasil Belajar, Pengelolaan Kearsipan, *Study Case*, Video Pembelajaran Animasi.

## **PENDAHULUAN**

Berdasarkan (Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2009) Arsip memiliki peran penting dalam kegiatan administrasi sebagai sumber informasi yang berfungsi untuk mendukung pengambilan keputusan serta keberlangsungan operasional organisasi. Di era perkembangan teknologi saat ini, pengelolaan arsip memiliki peran penting dalam kegiatan administrasi, khususnya dalam penguasaan kompetensi pengelolaan arsip pada jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (Roeliana & Yogopriyatno, 2023). Di era digital seperti sekarang, media pembelajaran sering digunakan untuk mengikuti tren cara belajar generasi Z yang terbiasa dengan konten digitalisasi dan lebih menyukai konten yang mendukung audio visual (Karina et al, 2021). Jika hal tersebut dihubungkan dalam konteks pembelajaran, maka ini akan selaras dengan

minat siswa dan berpotensi meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Mayer & Moreno, 2003).

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada siswa SMK adalah video pembelajaran (Yanti et al, 2025). Adapun kelebihan video pembelajaran animasi adalah : 1) menarik perhatian dan fokus siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi, 2) bersifat interaktif yakni dapat menimbulkan respon pengguna, 3) memudahkan guru menyampaikan informasi mengenai materi yang kompleks, 4) dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang, dan 5) audio dan visual meningkatkan minat belajar siswa. Sementara, kekurangan video pembelajaran diantaranya : 1) diperlukan software khusus untuk membuat video pembelajaran animasi 2) tidak adanya gambar yang real seperti fotografi dan videografi, dan 3)

diperlukan keterampilan kreatifitas dan waktu untuk membuat video pembelajaran animasi (Johari et al., 2014).

Temuan yang didapatkan dari observasi dan wawancara terhadap siswa dan seorang guru pengelolaan kearsipan di salah satu SMK Negeri di Surabaya, menunjukkan bahwa guru lebih sering menerapkan model pembelajaran ceramah dengan mengandalkan media papan tulis sebagai media penyampaian materi. Siswa mengatakan bahwa dengan penerapan pembelajaran ceramah tersebut mengakibatkan mereka cepat merasa bosan dan kehilangan minat terhadap materi yang disajikan. Dari hasil wawancara, guru juga mengemukakan bahwa sebagian siswa lebih sukar memahami materi kearsipan melalui teori dibandingkan praktik langsung. Sehingga, sebaiknya siswa dapat menghubungkan teori dengan praktik agar proses pembelajaran dapat bermakna dan dapat dirasakan manfaatnya oleh siswa.

Video pembelajaran animasi berbasis *study case* akhirnya dianggap sebagai salah satu pendekatan yang relevan untuk menangani masalah ini. Melalui strategi ini, tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga memberikan kesempatan siswa untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah dalam bentuk kasus yang mencerminkan permasalahan yang ada di lapangan sehingga akan berdampak pada hasil belajar (Aurora et al., 2024). Sementara itu, pendekatan *study case* terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, keterlibatan aktif, dan kesiapan siswa menghadapi tantangan dunia kerja (Dianto et al., 2024; Hodijah et al., 2022).

Sebagai respons terhadap permasalahan yang ditemukan, peneliti berminat melakukan inovasi melalui pengembangan media pembelajaran berupa Video pembelajaran animasi berbasis *study case* pada mata pelajaran pengelolaan kearsipan dengan fokus materi sistem penyimpanan arsip kombinasi untuk siswa kelas XI. Berbagai studi terdahulu telah dilakukan untuk mengembangkan video pembelajaran animasi diantaranya dilakukan oleh (Yanti et al., 2025). Penelitian juga dilakukan oleh (Retnaningrum, 2016). Berdasarkan hasil analisis didapatkan indikasi bahwa belum ditemukan studi yang secara spesifik membahas terkait pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *study case* pada materi sistem penyimpanan arsip kombinasi. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengembangkan video

pembelajaran yang menarik, memenuhi kriteria layak dan efektif diimplementasikan pada proses pembelajaran.

## METODE

Penelitian dilaksanakan di SMKN 4 Surabaya yang beralamat di Jl.Kranggan No.81-101, Sawahan, Kec.Sawahan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60251. Sementara, waktu penelitian dilakukan selama bulan Januari - Mei 2025 ini terhitung dari pengajuan judul awal, penyusunan proposal, seminar proposal, revisi, dan pelaksanaan penelitian. Adapun populasi yang terdapat pada kelas XI Jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis berjumlah 72 siswa. Sampel selanjutnya diambil menggunakan teknik sampling jenuh yakni seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Jenis penelitian menggunakan jenis pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang tersusun atas tahap : 1. *Analysis* (Identifikasi Masalah), 2. *Design* (Desain Produk), 3. *Development* (Pengembangan Produk), 4. *Implementation* (Implementasi Produk), Dan 5. *Evaluation* (Evaluasi Produk) (Hidayat & Nizar, 2021). Adapun uraian tahap model ADDIE sebagai berikut:

1. **Tahap Analysis (Analisis)** Pada tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi untuk memahami lebih dalam terkait kebutuhan pembelajaran, tujuan pembelajaran, kurikulum, materi, karakter peserta didik, dan media pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui wawancara dan observasi.
2. **Tahap Design (Desain)** Pada proses ini desain mulai dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya menjadi rancangan media yang siap dikembangkan. Adapun perancangan desain video pembelajaran meliputi: Penyusunan materi, pembuatan *flowchart* dan pembuatan *storyboard*.
3. **Tahap Development (Pengembangan)** Proses ini berfokus pada hasil produk melalui validasi dan revisi dari para ahli. Tahap ini bertujuan menghasilkan pengembangan media dan melakukan uji validasi. Setelah produk yang didesain dinyatakan layak, langkah selanjutnya adalah melakukan uji

instrumen soal untuk keperluan analisis butir soal *posttest*. Soal *posttest* ini diterapkan untuk menilai kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Soal *posttest* diujicobakan kepada peserta didik diluar sampel penelitian utama untuk menguji kualitas soal diantaranya: uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal.

4. **Tahap Implementation (Implementasi)** Tahapan ini berfokus pada pelaksanaan lapangan yang melibatkan 60 siswa kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 4 Surabaya.
5. **Tahap Evaluation (Evaluasi)** Tahapan ini dilaksanakan untuk mewujudkan produk yang benar-benar berkualitas dan menarik. Adapun pelaksanaan evaluasi selama prosedur pengembangan, terdiri atas evaluasi awal dan akhir. Evaluasi awal didapatkan dari saran validator dan respon peserta didik untuk mendapatkan umpan balik. Sementara, evaluasi akhir didapatkan dari perbandingan hasil *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui uji beda dan perhitungan *effect size*.

Adapun teknik analisis data terbagi menjadi dua yakni secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, dilakukan beberapa uji diantaranya uji validasi produk, uji angket respon peserta didik, uji-t, dan uji efektivitas. Sementara, Teknik analisis data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara, dan angket terbuka dari penilaian validator dan respon siswa. Uji validasi diperoleh dari lembar penilaian dari validasi ahli materi dan media. Data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan rumus statistik deskriptif dalam bentuk persentase (%) berdasarkan skala likert. Untuk mengetahui persentase validitas produk yang dikembangkan digunakan rumus berikut :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total (x)}}{\text{Skor Maksimal (xi)}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

X = jumlah skor total yang diperoleh dari keseluruhan validator  
 Xi = skor tertinggi dari lembar validasi dikalikan dengan jumlah validator  
 Adapun kriteria kelayakan produk terlihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria validitas	Tingkat validitas
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan, 2013

Selanjutnya, penilaian respon siswa dilakukan menggunakan lembar instrumen angket respon siswa. hasil respon peserta didik dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

f = jumlah responden yang menjawab “Ya” atau “Tidak”

N= Total jumlah responden

Kemudian, produk dapat diketahui baik tidaknya melalui kriteria respon peserta didik dari Tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Respon Peserta Didik

Kriteria	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Setuju
61% - 80%	Setuju
41% - 60%	Netral
21% - 40%	Tidak Setuju
0% - 20%	Sangat Tidak Setuju

Sumber : Riduwan, 2013

**Uji-t** digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok kontrol dan eksperimen sebagai dasar pengujian hipotesis. sebelum uji dilakukan, data harus berdistribusi normal dan homogen. Sehingga uji prasyarat harus dilakukan terlebih dahulu.

**Uji normalitas** adalah uji prasyarat untuk mengetahui asumsi dasar parametrik dan umumnya mensyaratkan data harus berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan yakni data berdistribusi normal apabila (sig) > 0,05. Sebaliknya, jika (sig) < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas** adalah uji prasyarat untuk mengetahui asumsi dasar parametrik dan umumnya mensyaratkan data harus homogen. Dasar pengambilan keputusan yakni data varian homogen apabila (sig) > 0,05. Sebaliknya, jika (sig) < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

**Uji efektivitas** pada penelitian ini berencana menggunakan uji Cohen’s d karena uji tersebut dianggap tepat untuk mengukur besaran

efek yang ditimbulkan oleh perlakuan misalnya, kecil, sedang, dan besar yang tidak dapat dijelaskan melalui nilai signifikansi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dari studi ini menghasilkan desain video pembelajaran animasi berbasis *study case*, kelayakan validasi ahli materi dan media, kelayakan respon peserta didik, serta keefektifan produk berdasarkan uji beda dan perhitungan *effect size*. Penelitian pengembangan ini disusun berdasarkan tahap ADDIE dengan lima fokus tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut tahapan pengembangan ADDIE yang dilakukan:

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada studi ini mencakup 3 kegiatan sebagai berikut:

#### *Analisis Kebutuhan*

Analisis ini dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran Pengelolaan Kearsipan di SMKN 4 Surabaya yaitu Ibu FDA pada hari Kamis, 20 Maret 2025. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan informasi bahwa siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami teori dibandingkan praktik langsung. Hal ini dikarenakan siswa dapat membayangkan materi dan mengingat materi melalui praktik. Sedangkan, jika pemahaman teori terkesan abstrak dan sulit diingat. Sehingga kebanyakan siswa baru memahami materi ketika praktik dilakukan. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang dapat menyampaikan teori dengan menarik dan mudah dipahami.

#### *Analisis Karakteristik Peserta Didik*

Analisis ini diperoleh melalui wawancara guna mengidentifikasi apa saja yang menjadi kebutuhan siswa ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara siswa didapatkan bahwa siswa menyukai media berbasis audio visual dan membutuhkan media yang menarik salah satunya video pembelajaran animasi.

#### *Analisis Kurikulum*

Analisis ini diperoleh dari dokumen Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Berdasarkan hasil analisis kurikulum tersebut, ditemukan bahwa capaian pembelajaran

pada elemen pengelolaan kearsipan berfokus pada penerapan prosedur penyimpanan arsip, penggunaan arsip, pemeliharaan arsip, dan aspek lain yang berkaitan dengan pengelolaan arsip secara sistematis dan profesional. Sementara, pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *study case* ini mendukung Capaian Pembelajaran yang ada di SMKN 4 yakni dengan menampilkan permasalahan nyata di dunia kerja, sehingga siswa bisa melihat peran arsip dalam mendukung kelancaran operasional perusahaan. Sementara, materi tentang sistem penyimpanan arsip kombinasi masih belum dipelajari siswa sepenuhnya. Oleh sebab itu, materi tentang sistem penyimpanan arsip kombinasi sangat cocok apabila digunakan sebagai materi pada pengembangan video pembelajaran kali ini.

#### *Analisis Media*

Analisis media merupakan analisis yang menilai bagaimana ketersediaan media yang terdapat di SMKN 4 Surabaya untuk mendukung proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Temuan dari analisis ini mendapatkan informasi bahwa SMKN 4 Surabaya memiliki fasilitas yang memadai. Seperti LCD Proyektor dan sound yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, hampir seluruh peserta didik juga memiliki *smartphone* pribadi yang memungkinkan mereka untuk mengakses video pembelajaran secara mandiri di luar jam pelajaran.

### 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain mencakup 3 kegiatan yaitu penyusunan materi, pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Berikut penjelasan dari tahap desain.

#### a. Penyusunan materi

Instrumen penelitian yang disusun pada studi ini berupa instrumen lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa dan guru. Instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan data setelah dinyatakan valid.

#### b. Pembuatan *Flowchart*

Pembuatan *Flowchart* digunakan untuk menyusun alur video pembelajaran yang disesuaikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. ini memuat beberapa bagian, seperti judul video, tampilan sapaan, pengenalan karakter, tampilan judul materi, materi dengan pendekatan studi kasus, soal, pembahasan, dan penutup.

c. Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *Storyboard* bertujuan untuk menggambarkan isi video yang dikembangkan. Pada storyboard ini menampilkan rancangan gambar, deskripsi dan narasi.

Setelah proses perancangan video pembelajaran selesai, tahap berikutnya adalah pembuatan produk dan penilaian oleh ahli materi dan ahli media guna menilai Tingkat kelayakan video pembelajaran animasi yang telah dikembangkan. Berikut gambar desain video pembelajaran yang telah dirancang:

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Gambar Rancangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Study Case*



Gambar 1 Judul Video



Gambar 2 Pengenalan karakter



Gambar 3 Judul materi



Gambar 4 Materi pendekatan studi kasus



Gambar 5 Soal



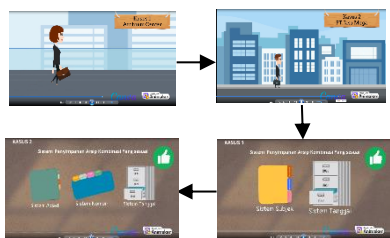
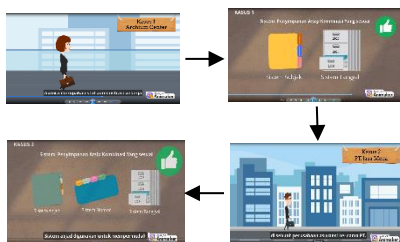




Gambar 6 Pembahasan

Hasil penilaian akan digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas video

pembelajaran sehingga lebih maksimal. Berikut komentar dan saran dari para ahli.

Tabel 3. Kritik dan Saran dari Para Ahli

No.	Kritik/Saran	Perbaikan
1.	<p>Tambahkan subtitle atau teks untuk mempermudah pemahaman siswa</p> 	<p>Menambahkan subtitle atau teks ke dalam video pembelajaran animasi</p> 
2.	<p>Pada bagian soal studi kasus, mengganti urutan adegan. Yakni memberikan satu soal terlebih dahulu, lalu pembahasan. Hal ini dilakukan agar siswa memperoleh umpan balik secara langsung.</p> 	<p>Mengganti urutan adegan yang sebelumnya soal 1 – soal 2 – Pembahasan 1 -Pembahasan 2 menjadi Soal 1 -Pembahasan 1 – Soal 2 – Pembahasan 2</p> 
3.	<p>Tambahkan video penutup yang berisikan nama pembuat video dan aplikasi yang digunakan untuk mengedit video.</p> 	<p>Menambah bagian penutup</p> 

#### 4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk telah disetujui oleh validator dan instrumen penelitian seperti instrumen soal dan bahan penelitian lainnya telah dipersiapkan. Implementasi ini dilakukan dengan menerapkan video pembelajaran dan menguji cobakannya kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

#### 5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah video pembelajaran animasi berbasis *study case* yang dikembangkan layak atau tidak. Berdasarkan tingkat kelayakan yang didapat dari validasi materi, produk

mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak sementara hasil validasi media mendapatkan persentase sebesar 97,33% dengan kategori sangat layak. Hal ini juga selaras dengan hasil angket respon siswa yang menunjukkan persentase sebesar 98,44% dengan kategori sangat layak. Kemudian, untuk mengukur efektivitas produk, dilakukan uji statistik parametrik *independent sample t-test* untuk menguji perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun, sebelum dilakukan uji hipotesis, terdapat uji prasyarat yang harus dilakukan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat sebagai berikut :

### 1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk mengungkapkan apakah sebaran data

memenuhi asumsi normal atau tidak. Berikut adalah hasil uji normalitas:

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Post-test Kelas Eksperimen	.265	30	<,001	.788	30	<,001
	Post-tets Kelas Kontrol	.221	30	<,001	.817	30	<,001

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji, nilai sig 2 tailed < 0,05 Hasil ini menunjukkan bahwa sebaran data tidak memenuhi asumsi normal.

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengungkapkan apakah data berasal dari populasi dengan varians yang seragam atau tidak. Berikut adalah hasil uji homogenitas:

### 2) Uji Homogenitas

**Tabel 5.** Hasil Uji Homogenitas

Kelas		Levene Statistic			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	5.701	1	58	.020
	Based on Median	3.782	1	58	.057
	Based on Median and with adjusted df	3.782	1	43.125	.058
	Based on trimmed mean	4.853	1	58	.032

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji, nilai sig 2 tailed < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa data tidak homogen. Karena data tidak normal dan tidak homogen maka data dianggap tidak memenuhi syarat menggunakan uji parametrik.

tidak menetapkan suatu syarat tertentu terkait bentuk distribusi datanya dan tidak menetapkan syarat homokedastisitas. Beberapa pakar ahli menyebutkan bahwa uji non parametrik yang baik memberikan hasil yang cukup baik dan tidak jauh berbeda dengan uji parametrik (Effendi & Juita, 2024). Adapun karakteristik yang memenuhi persyaratan menggunakan uji non parametrik adalah ketika data berbentuk ordinal dan nominal atau berbentuk interval dan rasio dan tidak berdistribusi normal. Maka, uji t harus diganti dengan uji statistik non parametrik yang khusus digunakan untuk dua sampel bebas (Nuryadi et al., 2017).

### 3) Uji Mann Whitney U Test

Uji Mann Whittney merupakan alternatif uji beda dua rata-rata parametrik dengan menggunakan referensi distribusi t (sampel-sampel berukuran kecil). Uji ini berguna ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas yang diperlukan untuk melakukan uji parametrik seperti uji t (Sugiyono, 2017). Uji ini memberikan kesempatan untuk mendeteksi perbedaan yang signifikan antara kelompok dengan menggunakan peringkat data. Namun, pada uji Mann Whitney hanya menguji perbedaan rata-rata peringkat data dua kelompok bukan menguji perbedaan mean (rerata) dua kelompok. (Quraisy & Madya, 2021).

Metode non parametrik dikenal sebagai metode bebas distribusi karena pada uji ini

#### Hipotesis :

H0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol.

H1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Dasar Pengambilan Keputusan :**

**H0 diterima, H1 ditolak** maka, tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga, produk dinyatakan tidak efektif

**H1 diterima, H0 ditolak** maka, terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, apabila peringkat data hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, maka produk dinyatakan efektif.

Berikut adalah hasil uji Mann Whitney U Test :

**Tabel 6.** Hasil Uji Mann Whitney  
**Independent-Samples Mann-Whitney U  
 Test Summary**

Total N	60
Mann-Whitney U	295.500
Wilcoxon W	760.500
Test Statistic	295.500
Standard Error	65.917
Standardized Test Statistic	-2.344
Asymptotic Sig. (2-sided test)	.019

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil uji Mann Whitney, nilai Sig.(2-tailed) < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa **H1 diterima** dan **H0 ditolak**, yang berarti terdapat perbedaan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen.

**4) Perhitungan Effect Size**

Adapun rumus perhitungan pada uji *effect size* r sebagai berikut :

$$r = \frac{Z}{\sqrt{N}}$$

**Keterangan :**

Z = Nilai z pada hasil output Uji Mann Whitney  
 N = Jumlah sampel (Gabungan kedua kelompok)

**Tabel 7.** Interpretasi effect size

Interpretasi r	
0,1	Efek kecil
0,3	Efek Sedang
0,5	Efek Besar

Sumber : Fritz et al (2012)

Nilai r selanjutnya dihitung dan mendapatkan hasil sebagai berikut :

$$r = \frac{Z}{\sqrt{N}} = \frac{2,344}{\sqrt{60}} = 0,302$$

Berdasarkan hasil analisis uji *effect size* r, ukuran *effect size* yang dihasilkan sebesar 0,302. Ini menunjukkan bahwa efek yang diberikan berada pada kategori sedang. Kemudian, berdasarkan nilai *mean rank* atau rata-rata peringkat, kelas

eksperimen mendapatkan nilai yang lebih tinggi yakni sebesar 35,65 sementara, kelas kontrol mendapatkan nilai sebesar 25,35. Adapun selisih perbedaan poin sebesar 10,30 atau 40,63%. Hal ini mengindikasikan bahwa produk pengembangan yang dibuat cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

**Pembahasan**

Kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi materi dan media. Berdasarkan hasil validasi materi menunjukkan interpretasi “Sangat Layak”. Hal ini karena materi yang disusun sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran, mudah dimengerti, menambah keterampilan peserta didik, sesuai dengan pendekatan studi kasus dan mempunyai alur cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Anggriani, 2021); (Febriana, 2024).

Kemudian, berdasarkan validasi media menunjukkan interpretasi “Sangat Layak”. Hal ini karena media video pembelajaran yang disusun membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, memberikan motivasi, memberikan alur cerita yang menarik, memberikan kesempatan berpartisipasi, penggunaan simbol yang mudah dipahami dan memberikan umpan balik tampilan yang jelas serta menarik (Wahyana, 2018); (Bertus, 2024). Namun, meskipun begitu masih terdapat kekurangan dalam pengembangan video pembelajaran ini. Salah satu aspek tersebut yakni media video masih belum mampu sepenuhnya mendukung interaktivitas terhadap peserta didik. Artinya, interaktivitas yang disajikan masih minim. Hal ini dikarenakan tidak adanya fitur yang dapat mengharuskan peserta didik berinteraksi langsung dengan media misalnya peserta didik dapat mengklik tombol, menjawab soal, dan memilih tombol lainnya. Meskipun belum maksimal, Interaktivitas masih didapatkan dari soal dan umpan balik yang disajikan didalam video pembelajaran.

Adapun lembar respon peserta didik terhadap video pembelajaran dinilai dari segi kualitas isi dan tujuan, segi kualitas instruksional, dan kualitas teknis (Arsyad dalam Shoffa et al, 2023). Hasil respon mendapatkan interpretasi “Sangat Layak”. Hal ini karena dari segi kualitas isi dan tujuan sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa materi dalam video sudah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, mudah

dipahami, dan menarik perhatian (Zahro & Panduwinata, 2023). Kemudian, dari segi kualitas instruksional, peserta didik merasa video mampu meningkatkan keterpahaman dan memberikan peluang berpikir kritis, serta memotivasi untuk belajar (Yanti et al, 2025). Sementara, dari segi kualitas teknis tampilan visual audio, keterbacaan teks, dan desain video dinilai jelas dan mendukung proses belajar (Febriana, 2024).

Selain dari respon peserta didik, peneliti juga mengamati secara langsung bahwa peserta didik lebih terfokus pada media dan merasa antusias dan puas ketika menjawab soal singkat yang ada didalam video pembelajaran. Namun, beberapa peserta didik ada juga yang memberikan saran dan masukan seperti menambahkan durasi video pembelajaran dan mengomentari terkait audio dan teks yang kurang sesuai. Meski begitu, banyak dari peserta didik yang memberikan respon positif terhadap video pembelajaran animasi berbasis *study case* yang telah dikembangkan.

Kemudian, berdasarkan hasil uji non parametrik Mann Whitney menunjukkan bahwa hasil *posttest* kedua kelas memperoleh nilai sig.2 tailed sebesar 0,019. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini mendapatkan hasil rata-rata peringkat yang lebih tinggi untuk kelas eksperimen dengan nilai mean yang diperoleh sebesar 35,65. Sementara, pada kelas kontrol mendapatkan hasil peringkat lebih rendah dengan nilai mean sebesar 25,35. Adapun selisih perbedaan poin antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10,30 atau 40,63%. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji *effect size r*, pada tabel menunjukkan nilai sebesar 0,302 yang termasuk dalam kategori sedang yang artinya video pembelajaran cukup efektif diterapkan pada pembelajaran. Hasil keefektivan yang baik ini disebabkan karena siswa lebih tertarik, antusias, interaktif, dan memusatkan perhatiannya pada video pembelajaran animasi berbasis *ini* terlihat dari respon yang diberikan siswa seperti bertepuk tangan dan bersorak ketika menjawab soal dengan benar. Respon ini berbeda dengan siswa yang tidak menggunakan media video. Ini terlihat dari ekspresi siswa yang bosan pada saat pembelajaran yang tentunya akan berdampak pada hasil belajar. Penggunaan video pembelajaran akhirnya dapat menjadi solusi bagi siswa untuk lebih mudah memahami materi,

meningkatkan motivasi, meningkatkan hasil belajar, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Bertus, 2024); (Febriana, 2024); (Retnaningrum, 2016); (Yanti et al, 2025).

Sehingga, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dinyatakan cukup efektif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan media konvensional yang selama ini digunakan khususnya untuk menyampaikan teori mata pelajaran pengelolaan kearsipan.

## KESIMPULAN

Proses pengembangan video pembelajaran animasi berbasis *study case* pada mata pelajaran pengelolaan kearsipan kelas XI Manajemen Perkantoran SMK Negeri 4 Surabaya merujuk pada model pengembangan ADDIE dari segi kelayakan mendapatkan persentase sebesar 90% dari hasil validasi ahli materi dengan interpretasi “Sangat Layak” dan mendapatkan persentase sebesar 97,33% dari hasil validasi ahli materi dengan interpretasi “Sangat Layak”. Sehingga, dapat dikatakan bahwa video pembelajaran layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian, video pembelajaran mendapatkan respon yang baik dan positif dari peserta didik terbukti dari hasil respon sebesar 98,66% yang mengatakan “Sangat Layak”. Selanjutnya, dari sisi keefektivan video pembelajaran mendapatkan level sedang pada besaran efek terbukti dari (*effect size*) sebesar 0,302. Didukung dengan hasil Uji Beda Mann-Whitney yang menunjukkan perbedaan signifikan dimana *mean rank* pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan selisih perbedaan poin sebesar 10,30 atau 40,63%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran animasi berbasis *study case* cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah, Bapak/Ibu Guru SMKN 4 Surabaya yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SMKN 4 Surabaya, Siswa kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 4 Surabaya, dosen pembimbing serta seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan seluruhnya namun turut memberikan kontribusi dan dorongan untuk penelitian ini.

## REFERENSI

- Anggriani, M. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Kartun Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 114 Pekanbaru. <https://repository.uir.ac.id/7583>
- Aurora, U., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1486. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4093>
- Az-Zahro, N. F., & Panduwinata, L. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Nearpod pada Materi Komunikasi Efektif Kehumasan di SMKN 4 Surabaya. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(3), 1371–1380. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5102>
- Bertus, H. A. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 4 Kota Jambi. <https://repository.unja.ac.id/>
- Dianto, A., Mulyani, N., Arbi, A., & Pedagogi, M. (2024). Pendekatan Pembelajaran Kognitif dalam Pendidikan Kejuruan: Membangun Keterampilan Berpikir dan Problem Solving di Era Industri 4.0. 1(6). <https://ejournal.amirulbangunbangsapublisling.com/index.php/jpnmb/index>
- Effendi, M., & Juita, F. (2024). Statistik Non Parametrik: Sebuah Tinjauan Aplikatif untuk Penelitian Sosial. Penerbit NEM.
- Febriana, R. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9785/>
- Fritz, C. O., Morris, P. E., & Richler, J. J. (2012). Effect size estimates: Current use, calculations, and interpretation. *Journal of Experimental Psychology: General*, 141(1), 2–18. <https://doi.org/10.1037/a0024338>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hodijah, S., Hastuti, D., & Zevaya, F. (2022). Implementasi model case method dalam meningkatkan inovasi pembelajaran mahasiswa dan kemampuan berpikir kritis pada mata kuliah teknik perdagangan Internasional. *Jurnal Paradigma Ekonomika*, 17(2), 2085–1960. <https://doi.org/10.22437/jpe.v17i2.20895>
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin)*, 1(1), 8–15. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43–52. [https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801\\_6](https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6)
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara. (2017). Dasar-Dasar Statistik Penelitian. SIBUKU MEDIA. [www.sibuku.com](http://www.sibuku.com)
- Quraisy, A., & Madya, S. (2021). Analisis Nonparametrik Mann Whitney Terhadap Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *VARIANSI: Journal of Statistics and Its Application on Teaching and Research*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/10.35580/variansiunm23810>
- Retnaningrum, I. B. (2016). Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Pokok Instalasi Sistem Operasi Open Source Untuk Siswa Kelas X TKJ di SMKN 2 Lamongan. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/16863>
- Roeliana, L., & Yogopriyatno, J. (2023). Kearsipan. Penerbit Adab. <https://www.google.co.id/books/edition/Kearsipan/>
- Shoffa, S., Subroto, Nasution, S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, H. R., & Gusmirawati. (2023). Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi. Agrapana Media.

- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2009 (2009). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38788/uu-no-43-tahun-2009>
- Wahyana, R. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Pro Show Pada Materi Satuan Ukur dan Berat. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/3937>
- Yanti, N., Dewi, A., & Febriyan, I. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva dengan Model Addie pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Yehembang Kauh. *Tarbiatuna: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 5(1), 48–62. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v5i1.2581>