

PENERAPAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN MINAT BERWIRAUSAHA SANTRI DI ERA DIGITAL

Nur Habibah^{*1)}, Agus Suprijono²⁾, Muhammad Turhan Yani³⁾, Sarmini⁴⁾

1. Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
2. Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
3. Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
4. Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: Media pembelajarn, pengalaman belajar, motivasi bisnis, literasi kewirausahaan, teknologi informasi

Keywords: Learning media, learning experience, business motivation, entrepreneurial literacy, information technology

Article history:

Received 14 September 2024

Revised 7 Oktober 2024

Accepted 19 Oktober 2024

Available online 1 December 2024

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jupi.v9i4.7212>

* Corresponding author.

Corresponding Author

E-mail address:

nurhabibah.23003@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan informasi dalam beberapa dekade terakhir telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu penerapan teknologi yang kini berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media berbasis teknologi, seperti video animasi, yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Dalam konteks pendidikan kewirausahaan di pondok pesantren, video animasi berperan penting dalam meningkatkan pemahaman santri terhadap materi kewirausahaan serta memotivasi mereka untuk berwirausaha. Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Mukmin Mandiri yang berlokasi di Sidoarjo, bertujuan untuk mengukur efektivitas video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan dalam meningkatkan literasi kewirausahaan di kalangan santri. Menggunakan metode survei dengan sampel 50 santri, hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas santri merasa video animasi sangat membantu dalam memahami materi kewirausahaan. Video animasi juga efektif dalam memotivasi santri untuk berwirausaha, dengan 83% santri merasa lebih termotivasi setelah menonton video tersebut. Selain itu, 80% santri menilai kewirausahaan sangat penting untuk masa depan mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran kewirausahaan di pondok pesantren, serta dapat menjadi alternatif yang relevan untuk mempersiapkan santri menghadapi tantangan dunia usaha di masa depan.

ABSTRACT

The development of digital and information technology in the last few decades has had a significant impact on various aspects of life, including education. One application of technology that is currently developing rapidly in the world of education is the use of technology-based media, such as animated videos, which can enrich the learning experience. In the context of entrepreneurship education in Islamic boarding schools, animated videos play an important role in increasing students' understanding of entrepreneurship material and motivating them to become entrepreneurs. This research was conducted at the Mukmin Mandiri Islamic Boarding School located in Sidoarjo, aiming to measure the effectiveness of business and entrepreneurship motivational animated videos in increasing entrepreneurial literacy among students. Using a survey method with a sample of 50 students, the research results showed that the majority of students felt that animated videos were very helpful in understanding entrepreneurship material. Animated videos are also effective in motivating students to become entrepreneurs, with 83% of students feeling more motivated after watching the videos. In addition, 80% of students consider entrepreneurship to be very important for their future. This research concludes that animated videos are an effective learning medium in supporting entrepreneurship learning in Islamic boarding schools, and can be a relevant alternative for preparing students to face the challenges of the business world in the future.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan informasi dalam beberapa dekade terakhir telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Seiring dengan kemajuan ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran semakin berkembang, membawa inovasi dan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Salah satu bentuk penerapan teknologi yang kini banyak digunakan dalam pendidikan adalah media berbasis teknologi, seperti video animasi [1]. Penggunaan video animasi dalam pendidikan memiliki potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar, memberikan visualisasi yang lebih mudah dipahami, dan membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik bagi para pelajar [2]. Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran kewirausahaan, menjadi sangat relevan dengan perkembangan zaman [3].

Teknologi informasi saat ini telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, mempengaruhi banyak sektor, termasuk pendidikan. Dalam konteks pendidikan kewirausahaan, media berbasis teknologi seperti video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga dapat berperan sebagai sarana yang efektif untuk mengedukasi dan memotivasi pelajar, khususnya santri, untuk memahami pentingnya kewirausahaan. Sehingga dalam penelitian ini diharapkan terwujudnya harapan bahwa pembelajaran kewirausahaan di pondok pesantren merupakan bagian dari sebuah pendekatan baru yang dilakukan oleh pondok pesantren sebagai media pembelajaran di pesantren dalam rangka meningkatkan minat dan motivasi santri dalam dunia kewirausahaan atau dalam berwirausaha. Hal inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lain yang meneliti tentang kewirausahaan santri di pondok pesantren. Misalnya saja dalam penelitian yang dilakukan oleh [4], dimana dalam penelitiannya hanya sebatas literasi saja, dimana video animasi sebagai literasi kewirausahaan dalam rangka memberikan pemahaman bagi santri tentang konsep kewirausahaan, melatih, dan memotivasi mereka untuk terlibat dalam kegiatan kewirausahaan di masa depan [4]. Melalui penggunaan video animasi, informasi mengenai konsep-konsep bisnis dan kewirausahaan dapat disajikan dengan cara yang lebih interaktif, visual, dan menarik bagi audiens, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Di dunia pendidikan, khususnya di pondok pesantren, santri seringkali dihadapkan pada metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yang mungkin tidak selalu dapat memenuhi kebutuhan belajar mereka yang semakin beragam [5]. Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh para santri adalah cara untuk mengakses materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks ini, video animasi menjadi solusi yang sangat efektif [6]. Dengan cara penyampaian yang lebih visual dan menyenangkan, video animasi diharapkan dapat menjembatani kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh santri dalam memahami materi yang diajarkan secara konvensional. Selain itu, video animasi memberikan kesempatan bagi para santri untuk memperoleh informasi yang lebih mudah diakses, kapan saja dan di mana saja [7]. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri, di luar jam pelajaran formal, sesuai dengan kebutuhan dan waktu yang mereka miliki.

Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang semakin penting dalam pendidikan, khususnya dalam menyiapkan generasi muda untuk memiliki kemampuan dan keterampilan dalam berbisnis [8]. Kewirausahaan adalah semangat, perilaku dan kemampuan untuk memberikan tanggapan yang positif terhadap peluang memperoleh keuntungan untuk diri sendiri dan atau pelayanan yang lebih baik pada pelanggan/masyarakat [9]. Kewirausahaan adalah aktivitas yang menghasilkan keuntungan dengan selalu berusaha mencari dan melayani pelanggan lebih banyak dan lebih baik, serta menciptakan dan menyediakan produk yang lebih bermanfaat dan menerapkan cara kerja yang lebih efisien, melalui keberanian mengambil risiko, kreativitas, dan inovasi serta kemampuan manajemen [10]. Dalam era digital teknologi saat ini banyak perubahan dalam pola bisnis yang mempengaruhi cara kita memandang pendidikan kewirausahaan. Pendidikan kewirausahaan sebagai modal sosial suatu sumberdaya yang ada pada individu-individu yang berasal dari interaksi kelompok karena adanya kepercayaan, hubungan timbal balik, dan kerjasama [11]. Pada sektor pendidikan agama, seperti Pondok Pesantren Mukmin Mandiri, pembelajaran kewirausahaan telah diterapkan sebagai salah satu program pendidikan untuk membantu santri memahami pentingnya berwirausaha dan mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan dalam dunia usaha [12]. Pondok pesantren, sebagai lembaga pendidikan berbasis agama, juga berperan dalam menciptakan suasana yang mendukung pengembangan sikap kewirausahaan di kalangan santri [9], [13]. Oleh karena itu, pembelajaran kewirausahaan di pondok pesantren harus disesuaikan dengan kebutuhan santri yang notabene memiliki latar belakang yang lebih condong ke pendidikan agama, namun tetap membutuhkan keterampilan praktis yang relevan dengan tuntutan zaman [14].

Pembelajaran kewirausahaan di pondok pesantren diharapkan dapat memperkenalkan konsep-konsep

kewirausahaan yang sesuai dengan situasi ini, dengan mengoptimalkan pemanfaatan media berbasis teknologi, salah satunya adalah video animasi. Dengan demikian, video animasi dapat berfungsi sebagai salah satu alternatif dalam memperkenalkan konsep-konsep kewirausahaan yang sesuai dengan dinamika pasar dan pengembangan potensi bisnis berbasis pesantren [15]

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan minat santri terhadap kewirausahaan adalah melalui media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, seperti video animasi. Melalui video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan, para santri dapat lebih mudah memahami konsep-konsep kewirausahaan yang kompleks, serta mendapatkan inspirasi dan motivasi untuk berwirausaha. Video animasi ini memungkinkan materi yang disajikan menjadi lebih mudah dipahami, lebih interaktif, dan lebih menarik dibandingkan dengan penyampaian secara konvensional. Selain itu, video animasi juga dapat memperkenalkan berbagai macam ide dan strategi kewirausahaan yang dapat diterapkan oleh santri dalam kehidupan mereka.

Namun, meskipun video animasi memiliki banyak potensi, penting untuk mengetahui sejauh mana media ini dapat diterima dan efektif dalam meningkatkan literasi kewirausahaan di kalangan santri [16]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan minat berwirausaha sekaligus menjadi literasi kewirausahaan [17]. Minat wirausaha adalah keinginan, ketertarikan serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras dengan adanya pemusatan perhatian untuk berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut akan resiko yang akan dihadapi, senantiasa belajar dari kegagalan yang dialami, serta mengembangkan usaha yang diciptakannya. Yang artinya bahwa minat berwirausaha adalah ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang untuk bertindak secara kreatif dan inovatif untuk menghasilkan sesuatu secara mandiri dan tanggung jawab, yang tercermin melalui indikator yaitu 1) Adanya rasa ketertarikan terhadap dunia wirausaha; 2) Memperhatikan segala sesuatu yang berhubungan dengan kewirausahaan; 3) Adanya keterlibatan secara aktif pada kegiatan yang berhubungan dengan kewirausahaan; dan 4) Berorientasi ke masa depan [18]. serta untuk memotivasi santri dalam berwirausaha di Pondok Pesantren Mukmin Mandiri Sidoarjo. Penelitian ini akan menilai seberapa besar pengaruh video animasi terhadap pemahaman santri tentang kewirausahaan, serta sejauh mana media ini dapat memotivasi mereka untuk mengembangkan keterampilan berwirausaha.

Selain memberikan informasi yang lebih jelas dan mudah dipahami, video animasi juga menawarkan keuntungan lain, yaitu fleksibilitas dalam proses pembelajaran. Santri dapat mengakses video animasi ini kapan saja dan di mana saja, baik di dalam maupun di luar jam pelajaran formal [19]. Fleksibilitas ini memberikan ruang bagi santri untuk belajar secara mandiri dan mengeksplorasi lebih dalam mengenai topik kewirausahaan sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Dalam konteks ini, video animasi menjadi alat pembelajaran yang sangat relevan, khususnya bagi santri yang memiliki keterbatasan dalam akses terhadap metode pembelajaran konvensional [20].

Video animasi juga memungkinkan penggabungan berbagai elemen media, seperti suara, gambar, dan teks, yang dapat memperkaya pengalaman belajar santri. Dengan penyajian yang lebih menarik dan mudah dipahami, video animasi dapat membantu memotivasi santri untuk lebih tertarik dalam mempelajari kewirausahaan, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengembangkan diri dan berwirausaha.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peran video animasi dalam pembelajaran kewirausahaan, serta kontribusinya dalam meningkatkan literasi kewirausahaan di kalangan santri. Sehingga yang menjadi tujuan utama dalam penelitian ini sebenarnya adalah bagaimanakah penerapan teknologi informasi dan video animasi sebagai pendekatan dalam proses pembelajaran kewirausahaan yang dapat meningkatkan motivasi santri dan minatnya di bidang kewirausahaan dan lebih tepatnya santri berminat dan termotivasi untuk berwirausaha membangun sebuah bisnis di era digital teknologi saat ini [20]. Tentu saja hasil dari penelitian ini diharapkan dapat merubah atau mereorientasi dalam berperilaku dan sikapnya dalam berwirausaha (*entrepreneurial behavior*), misalnya santri diharapkan dengan media pembelajaran penggunaan teknologi dan informasi dengan pendekatan video animasi dapat membentuk perubahan sikap dan perilaku kewirausahaan, dari yang hanya berorientasi pada konsumtif (belanja), mereorientasikan menjadi produktif (menghasilkan karya yang bernilai ekoomi dan marketable) setelah proses pembelajaran kewirausahaan melalui teknologi dan informasi video animasi. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut penggunaan media berbasis teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pendidikan kewirausahaan di pondok pesantren. Dengan begitu, diharapkan para santri akan lebih siap untuk menghadapi tantangan dunia usaha, serta memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mengembangkan usaha mereka sendiri.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode survei untuk mengukur efektivitas penyaksikan

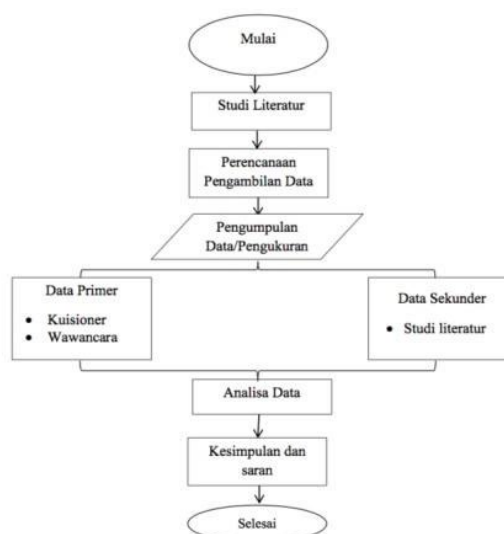
video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan dalam pembelajaran literasi kewirausahaan sebagai sarana memotivasi santri untuk berwirausaha di Pondok Pesantren Mukmin Mandiri. Dalam Moleong, Bogdan dan Taylor menyatakan bahwa metode kualitatif adalah metode yang menggunakan perilaku yang dapat diamati dan bahasa tertulis dan lisan untuk mengumpulkan data deskriptif tentang orang [21]

Sampel penelitian terdiri dari 50 santri yang dipilih secara acak. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang berisi pertanyaan terkait dengan kepuasan santri terhadap menyaksikan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan sebagai media pembelajaran kewirausahaan dan sejauh mana video animasi ini memotivasi mereka untuk berwirausaha. Kuesioner dibagikan melalui aplikasi WhatsApp dan data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik presentase. Kisi-kisi kuesioner ditunjukkan sebagai berikut:

TABEL I. PERTANYAAN DALAM PENELITIAN

Indikator	Pertanyaan
Kepuasan santri sebagai pengguna terhadap video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan sebagai sarana media pembelajaran	1. Bagaimana pendapat Anda tentang video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan sebagai media pembelajaran kewirausahaan?
	2. Seberapa mudah Anda menonton dan menggunakan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan dalam memahami materi kewirausahaan?
	3. Apakah Anda merasa video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan dapat diandalkan sebagai media pembelajaran kewirausahaan?
Kepuasan terhadap motivasi berwirausaha	4. Seberapa termotivasi Anda untuk berwirausaha setelah menonton video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan?
Minat untuk menjalankan bisnis kewirausahaan	5. Apakah Anda memiliki motivasi untuk menjalankan bisnis kewirausahaan setelah menonton video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan?
	6. Apakah Anda minat menjalankan bisnis dan kewirausahaan setelah Anda menyaksikan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan?
	7. Seberapa penting Anda menilai kewirausahaan untuk masa depan dan kemajuan Anda?
Pentingnya kewirausahaan	

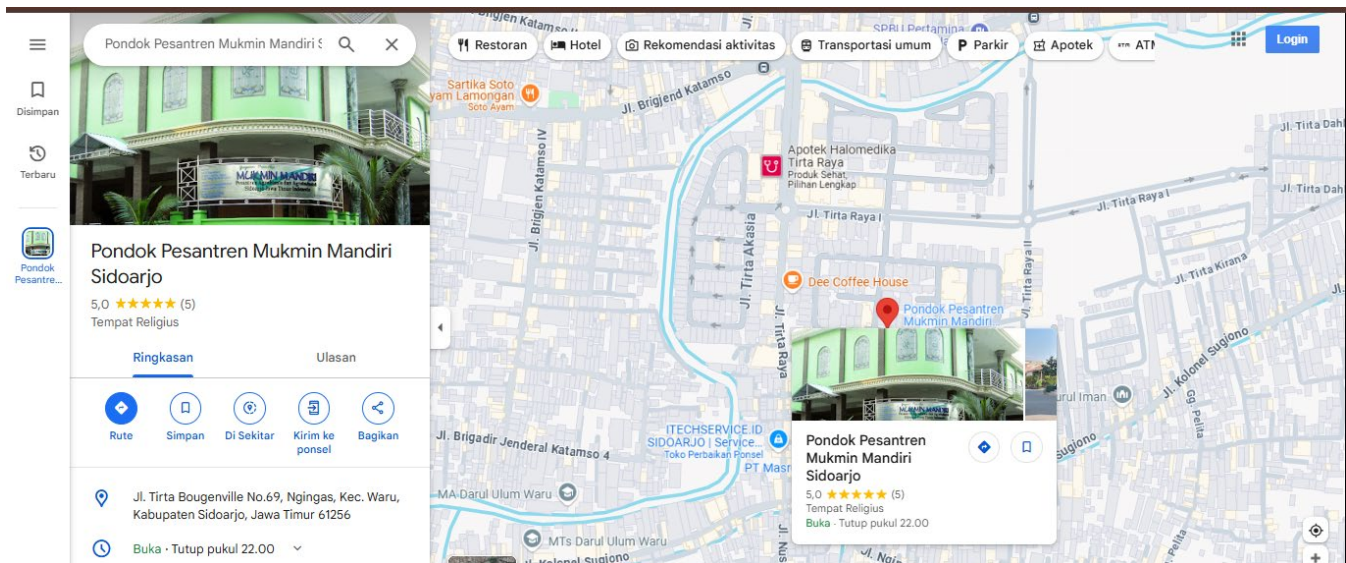
Adapun alur metode pengumpulan data dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Pengumpulan Data

Lokasi penelitian ini berada di Pondok Pesantren Mukmin Mandiri, Sidoarjo. Berikut adalah denah lokasi

penelitian yang akan dilakukan sebagai daerah penelitian.

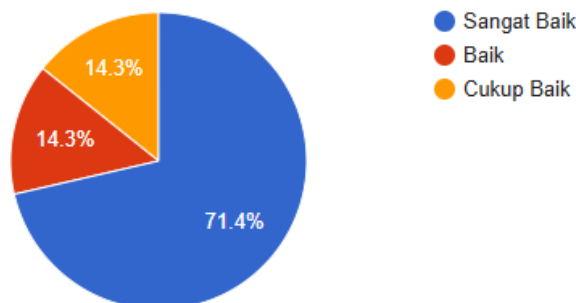


Gambar 2. Layout Peta Pondok Pesantren Mukmin Mandiri Sidoarjo

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kuesioner yang disebar ke 50 santri, hasilnya disajikan dalam diagram *pie chart* untuk menganalisis tingkat kepuasan santri terhadap video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan sebagai media pembelajaran kewirausahaan dan dampaknya terhadap motivasi mereka untuk berwirausaha.

Video Animasi Motivasi Bisnis dan Kewirausahaan Efektif sebagai Media Proses Pembelajaran



Gambar 3. Diagram Hasil Survei Pertanyaan 1

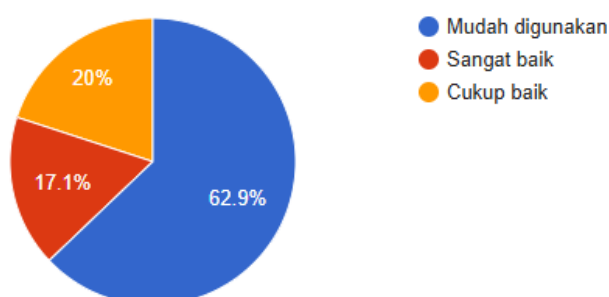
Pada Gambar 3 diatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa, dinyatakan kondisi yang berkaitan dengan penyaksikan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan sebagai media pembelajaran kewirausahaan, 71,4% santri menilai penyaksikan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan sebagai media pembelajaran sangat baik, 14,3% menilai sangat baik, dan 14,3% menilai cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas santri merasa bahwa video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan sangat membantu dalam proses pembelajaran kewirausahaan. Penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif menjadi faktor penting yang meningkatkan perhatian mereka.

Namun, meskipun sebagian besar responden memberikan penilaian positif, terdapat 14,3% santri yang menilai video animasi ini hanya "cukup baik". Hal ini membuka ruang untuk analisis lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mungkin memengaruhi penilaian tersebut. Salah satu kemungkinan adalah durasi video yang mungkin dirasa terlalu panjang atau terlalu singkat, kualitas animasi yang kurang memadai, atau relevansi materi yang kurang terkait dengan konteks pribadi atau pengalaman mereka. Beberapa santri mungkin juga memiliki preferensi terhadap jenis pembelajaran lain yang lebih konvensional, seperti pembelajaran tatap muka atau diskusi kelompok, yang mempengaruhi penilaian mereka terhadap video animasi tersebut.

Penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif menjadi salah satu faktor yang meningkatkan perhatian

mereka. Namun, dalam konteks pondok pesantren, faktor lingkungan sosial dan psikologis santri juga perlu diperhatikan. Pengalaman pribadi mereka, tingkat kenyamanan dalam mengakses teknologi, serta dukungan sosial dari lingkungan sekitar (seperti teman sebaya atau guru/ustadz) dapat memengaruhi seberapa besar dampak yang dirasakan dari video animasi ini. Sehingga penting untuk mempertimbangkan karakteristik demografis responden dalam penelitian ini, seperti usia, tingkat pendidikan sebelumnya, atau pengalaman kewirausahaan sebelumnya. Informasi ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai mengapa sebagian santri lebih terkesan dengan media ini dibandingkan yang lainnya, dan apakah hasil penelitian ini relevan untuk diterapkan di konteks pondok pesantren secara lebih luas.

Pada temuan dalam penelitian ini berpotensi mendukung pengembangan kebijakan pendidikan di pondok pesantren atau institusi serupa. Jika video animasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman kewirausahaan, maka penerapannya secara lebih luas dapat dipertimbangkan. Namun, untuk memastikan keberhasilan tersebut, evaluasi lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas video animasi ini sangat penting, agar model pembelajaran ini dapat dioptimalkan untuk kebutuhan dan karakteristik santri secara lebih tepat.



Gambar 4. Diagram Hasil Survei Pertanyaan 2

Pada Gambar 4, hasil survei menunjukkan bahwa kemudahan dalam menonton dan menggunakan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan sebagai media pembelajaran cukup tinggi, di mana 62,9% santri menganggap video animasi ini mudah digunakan dalam memahami materi kewirausahaan. Sebanyak 17,1% santri memberikan penilaian "sangat baik," sementara 20% lainnya menilai "cukup baik." Video animasi ini telah terbukti memudahkan santri untuk memahami materi kewirausahaan secara mandiri, bahkan di luar jam pembelajaran formal. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan dapat diakses kapan saja, sesuai dengan kebutuhan santri.

Namun, perlu dicermati juga mengapa sebagian santri memberikan penilaian "cukup baik" atau "kurang puas" terhadap video animasi ini. Faktor-faktor seperti durasi video, kualitas animasi, atau relevansi materi yang disajikan bisa menjadi penyebab penilaian tersebut. Misalnya, durasi yang terlalu panjang atau terlalu singkat dapat memengaruhi pemahaman santri terhadap materi. Selain itu, kualitas animasi yang tidak memadai atau materi yang kurang relevan dengan pengalaman atau kebutuhan santri dapat mengurangi efektivitas video sebagai alat pembelajaran.

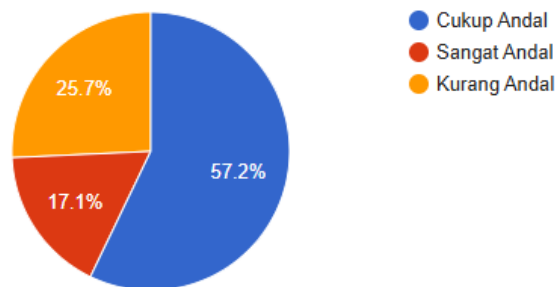
Pembelajaran yang diperoleh dari pendekatan video animasi ini juga berdampak pada peningkatan motivasi santri. Aspek yang paling terasa adalah peningkatan kemampuan santri dalam merealisasikan ide bisnis mereka ke dalam tindakan nyata, serta peningkatan orientasi berpikir mereka mengenai kewirausahaan. Ini dapat dilihat dari orientasi berpikir santri yang semakin mengarah pada bagaimana mereka bisa menjadi wirausaha, sebagaimana yang ditunjukkan dalam cerita video animasi yang disajikan.

Selain itu, penting untuk mempertimbangkan faktor psikologis dan sosial yang mungkin memengaruhi perubahan motivasi dan minat santri. Faktor lingkungan pondok pesantren, seperti kebiasaan belajar, interaksi sosial antar santri, serta dukungan dari para pengasuh atau ustaz/ustazah, bisa jadi turut berperan dalam keberhasilan atau keterbatasan penggunaan video animasi ini. Pengalaman pribadi santri sebelumnya, misalnya pengalaman dalam kewirausahaan atau tingkat ketertarikan terhadap dunia bisnis, juga dapat mempengaruhi efektivitas video animasi ini dalam merangsang motivasi mereka.

Dalam konteks demografis, penelitian ini memberikan gambaran lebih mendalam tentang pengalaman kewirausahaan yang dimiliki oleh santri. Hal ini akan memberikan wawasan yang lebih jelas bahwa temuan ini dapat membuka peluang untuk pengembangan kebijakan pendidikan di pondok pesantren atau institusi serupa. Mengingat manfaat dari video animasi ini dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman kewirausahaan, video animasi bisa menjadi model pembelajaran yang diterapkan secara lebih luas di pondok pesantren lainnya.

Kebijakan untuk menyebarluaskan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam menciptakan wirausaha muda yang berkualitas di kalangan santri.

Pada Gambar 3, disajikan hasil dari pertanyaan mengenai apakah video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan dapat diandalkan sebagai media pembelajaran kewirausahaan. Hasilnya menunjukkan bahwa 57,1% santri menilai video animasi ini cukup andal, 17,1% sangat andal, dan 25,7% menilai kurang andal. Keandalan media ini tercermin dari kemampuannya untuk diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas bagi santri untuk belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

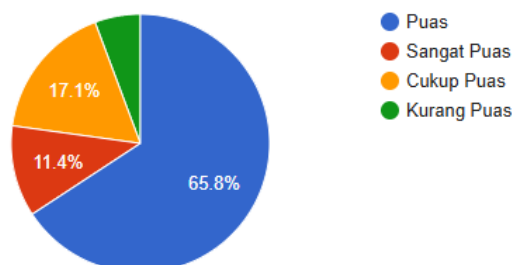


Gambar 5. Diagram Hasil Survei Pertanyaan 3

Beberapa faktor yang berkontribusi pada penilaian ini mencakup durasi video yang mungkin terlalu panjang atau terlalu pendek, kualitas animasi yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan ekspektasi, serta relevansi materi yang disampaikan dengan konteks kebutuhan atau pemahaman santri. Untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas, penting untuk menganalisis faktor-faktor ini lebih lanjut, apakah ada aspek lain, seperti penyajian visual atau kedalaman materi, yang dapat mempengaruhi persepsi mereka terhadap keandalan video animasi tersebut.

Selain itu, meskipun data menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan minat santri terhadap kewirausahaan, diskusi ini dapat diperluas dengan mempertimbangkan faktor psikologis atau sosial yang mungkin mendasari perubahan tersebut, faktor lingkungan pondok pesantren, seperti interaksi sosial dengan teman sebaya atau pengaruh dari kyai dan ustaz, memiliki peran dalam meningkatkan efektivitas video animasi ini, dimana pengalaman pribadi santri terkait kewirausahaan atau pengalaman sebelumnya dengan media pembelajaran juga bisa menjadi faktor yang memengaruhi sejauh mana video animasi tersebut diterima dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Artikel hasil penelitian ini menjelaskan lebih lanjut tentang sangat membantu pembaca dalam menilai sejauh mana hasil penelitian ini dapat digeneralisasi atau relevansi temuan ini hanya berlaku dalam konteks tertentu, seperti dalam kalangan santri pondok pesantren dengan latar belakang pendidikan yang spesifik lainnya. Selain itu hasil penelitian ini memberikan wawasan yang berguna bagi pembuat kebijakan dalam merancang program pembelajaran yang lebih efektif.

Kepuasan Santri terhadap Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Memotivasi Santri dalam Berwirausaha



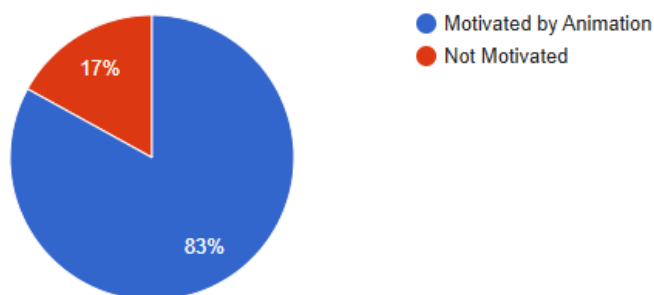
Gambar 6. Diagram Hasil Survei Pertanyaan 4

Pada Gambar 6, kepuasan terhadap menyaksikan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan menunjukkan bahwa 65,7% santri merasa puas, 11,4% sangat puas, 17,1% cukup puas, dan 5,7% merasa kurang puas. Sebagian besar santri merasa puas dengan penggunaan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan dalam pembelajaran

kewirausahaan. Meskipun demikian, terdapat sebagian kecil santri yang memberikan penilaian cukup puas dan kurang puas, yang mungkin disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu kemungkinan adalah durasi video yang mungkin terlalu panjang atau terlalu pendek bagi sebagian santri, sehingga mengurangi kenyamanan mereka saat menyaksikan. Selain itu, kualitas animasi yang kurang menarik atau kurang mendalamnya penjelasan terkait materi yang disampaikan dalam video juga bisa memengaruhi kepuasan santri. Relevansi materi terhadap kebutuhan mereka dalam pembelajaran kewirausahaan juga mungkin menjadi faktor yang memengaruhi penilaian tersebut.

Dalam penelitian ini, santri yang memiliki pengalaman atau minat lebih dalam bidang kewirausahaan mungkin lebih mudah terhubung dengan materi yang disampaikan, sementara mereka yang kurang berpengalaman dalam bidang tersebut mungkin merasa kesulitan atau kurang tertarik. Temuan ini juga dapat menjadi landasan untuk mengembangkan kebijakan pendidikan yang lebih efektif di pondok pesantren atau institusi pendidikan serupa. Video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan ini dapat dipertimbangkan sebagai model yang dapat diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran kewirausahaan, baik di pesantren maupun di lembaga pendidikan lainnya. Penerapan teknologi visual dalam pendidikan mungkin bisa meningkatkan minat dan pemahaman santri, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Motivasi Bisnis dan Minat Santri Berwirausaha setelah Menyaksikan Video Animasi Pembelajaran Kewirausahaan

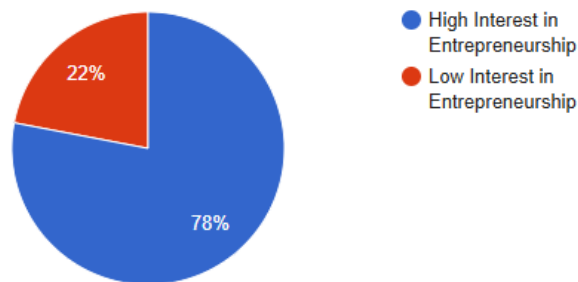


Gambar 7. Diagram Hasil Survei Pertanyaan 5

Pada Gambar 7, hasil survei mengenai motivasi (motivated) berwirausaha menunjukkan bahwa 83% santri merasa lebih termotivasi untuk berwirausaha setelah menyaksikan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga efektif dalam memotivasi santri untuk berpikir tentang menjalankan bisnis mereka sendiri. Namun, meskipun sebagian besar santri merasa lebih termotivasi, ada sebagian kecil yang memberikan penilaian kurang puas atau cukup baik terhadap dampak motivasi yang diberikan video ini. Beberapa faktor yang mungkin berkontribusi pada hasil ini antara lain durasi video yang mungkin terlalu panjang atau terlalu singkat bagi sebagian santri, kualitas animasi yang kurang menarik, atau relevansi materi yang tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Faktor-faktor ini dapat mempengaruhi tingkat motivasi yang mereka rasakan setelah menyaksikan video tersebut.

Selain itu, untuk memahami lebih dalam mengapa motivasi ini meningkat, penting untuk mempertimbangkan aspek psikologis dan sosial yang mendasari perubahan tersebut. Faktor lingkungan pondok pesantren yang cenderung mendukung pembelajaran kewirausahaan serta pengaruh dari pengalaman pribadi santri dalam menjalani kehidupan sehari-hari di pesantren dapat mempengaruhi efektivitas video animasi ini. Misalnya, santri yang sudah memiliki minat atau pengetahuan dasar tentang kewirausahaan mungkin merasa lebih terinspirasi oleh video ini, sementara mereka yang tidak memiliki latar belakang atau minat kuat dalam berwirausaha mungkin tidak merasakan dampak yang signifikan dari video tersebut.

Penelitian ini juga memiliki potensi untuk mendukung pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih baik di pondok pesantren atau institusi pendidikan serupa. Dengan adanya bukti bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi berwirausaha, video ini bisa dijadikan model pembelajaran yang lebih luas di pondok pesantren atau lembaga pendidikan lainnya. Penerapan metode pembelajaran berbasis media visual seperti video animasi dapat menjadi inovasi yang efektif dalam meningkatkan minat santri terhadap kewirausahaan, sekaligus memberikan alternatif metode yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.



Gambar 8. Diagram Hasil Survei Pertanyaan 6

Pada Gambar 8, hasil survei mengenai minat untuk menjalankan bisnis kewirausahaan menunjukkan bahwa 78% santri memiliki minat yang tinggi untuk berwirausaha setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media ini berhasil membangkitkan minat mereka terhadap kewirausahaan. Namun, meskipun mayoritas santri menunjukkan minat yang tinggi, sebagian kecil lainnya memberikan penilaian yang cukup baik atau kurang puas. Faktor-faktor seperti durasi video, kualitas animasi, atau relevansi materi dapat memengaruhi persepsi mereka. Misalnya, durasi video yang terlalu panjang atau terlalu singkat bisa mengurangi keterlibatan dan konsentrasi mereka, sedangkan animasi yang kurang menarik atau materi yang tidak cukup mendalam dapat membuat beberapa santri merasa kurang terhubung atau kurang mendapatkan wawasan yang mereka harapkan.

Selain itu, perlu dipertimbangkan bahwa minat untuk berwirausaha bukan hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh faktor psikologis dan sosial yang mendasari perubahan tersebut. Di lingkungan pondok pesantren, terdapat berbagai elemen yang dapat memengaruhi minat santri terhadap kewirausahaan, seperti nilai-nilai yang diajarkan, pengalaman sosial yang mereka alami, serta interaksi mereka dengan teman sebaya dan para guru. Lingkungan yang mendukung, baik dalam bentuk fasilitas, pengajaran, maupun dorongan dari teman-teman sekelas, dapat memperbesar dampak positif dari video animasi ini dalam membangkitkan minat berwirausaha. Sebaliknya, bagi santri yang berasal dari latar belakang keluarga yang kurang mendukung atau tidak memiliki pengalaman langsung dalam berwirausaha, video animasi ini mungkin tidak cukup untuk mendorong minat yang lebih besar.

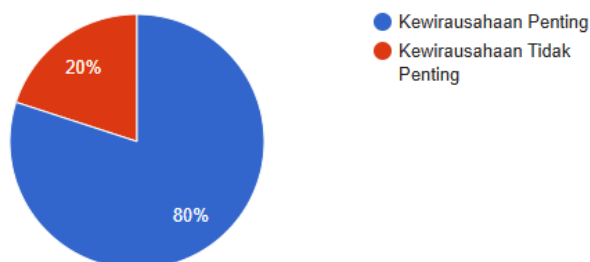
Dalam penelitian ini juga di ungkap, bahwa santri yang lebih muda atau yang belum memiliki pengalaman kewirausahaan sebelumnya mungkin membutuhkan penjelasan yang lebih mendalam dan lebih banyak contoh nyata agar dapat lebih mudah terhubung dengan materi yang diajarkan dalam video animasi. Sementara itu, santri yang lebih tua atau yang sudah memiliki pengalaman dalam bidang kewirausahaan mungkin lebih cepat untuk merespons dan merasa terinspirasi oleh konten video tersebut.

Pembelajaran berbasis media visual dapat membuka peluang untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, mengingat video animasi memiliki daya tarik yang lebih kuat dibandingkan metode tradisional. Oleh karena itu, penerapan video animasi sebagai sarana pembelajaran kewirausahaan dapat menjadi langkah yang signifikan dalam merancang kurikulum yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Pemahaman Santri terhadap Pentingnya Santri dalam Perekonomian Didukung Hasil Belajar dari Video Animasi yang Disampaikan dalam Proses Belajar di Pondok Pesantren

Pada Gambar 9, hasil survei menunjukkan bahwa 80% santri menilai kewirausahaan sebagai hal yang sangat penting untuk kemajuan masa depan mereka, baik dari segi pengembangan diri maupun keberlanjutan ekonomi. Temuan ini mencerminkan bahwa pembelajaran kewirausahaan, yang didukung oleh penggunaan video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan, berhasil menggugah kesadaran mereka tentang betapa pentingnya kewirausahaan. Video animasi ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis, tetapi juga menginspirasi mereka untuk melihat kewirausahaan sebagai sebuah peluang yang dapat membuka jalan menuju masa depan yang lebih baik. Namun, meskipun sebagian besar santri merasa terdorong dan terinspirasi, penting untuk mengeksplorasi lebih jauh mengapa beberapa santri hanya memberikan penilaian cukup baik atau kurang puas terhadap video animasi ini. Adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi persepsi mereka, seperti durasi video yang terlalu lama atau terlalu pendek, kualitas animasi yang kurang menarik, atau relevansi materi yang mungkin tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan atau pengalaman mereka. Dengan memahami aspek-aspek ini, kita bisa

memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai pengalaman pembelajaran mereka.



Gambar 9. Diagram Hasil Survei Pertanyaan 7

Selain itu, faktor psikologis dan sosial yang mendasari peningkatan kesadaran ini juga patut diperhatikan. Lingkungan pondok pesantren yang kondusif untuk pengembangan pribadi, serta pengalaman sosial yang dijalani oleh santri, berperan besar dalam memperkuat motivasi mereka. Pengaruh dari teman sebaya atau para guru yang mendukung ide kewirausahaan juga menjadi faktor penting dalam mendorong minat mereka untuk lebih serius mempelajari bidang ini. Dalam konteks ini, video animasi berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber inspirasi yang semakin memperkuat niat santri untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan mereka.

Pada penelitian ini, Santri yang lebih muda atau mereka yang baru pertama kali mendalami dunia kewirausahaan mungkin membutuhkan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan mereka yang sudah memiliki pengalaman atau minat dalam bidang ini. Penelitian ini juga memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih progresif di pondok pesantren atau lembaga pendidikan serupa. Jika video animasi motivasi bisnis dan kewirausahaan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran dan minat santri, model pembelajaran ini bisa diadopsi lebih luas, tidak hanya dalam pengajaran kewirausahaan, tetapi juga dalam bidang-bidang pembelajaran lainnya yang memerlukan pendekatan visual yang interaktif dan menarik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan kewirausahaan di Pondok Pesantren Mukmin Mandiri memberikan dampak positif yang signifikan. Teknologi informasi, khususnya video animasi, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi santri untuk berwirausaha. Sebagian besar santri merasa bahwa video animasi membantu mereka memahami materi kewirausahaan dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses, baik di dalam maupun di luar jam pelajaran formal. Hal ini memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi santri untuk belajar secara mandiri. Lebih lanjut, video animasi juga berhasil memotivasi santri untuk mengembangkan minat berwirausaha, dengan 83% santri mengaku merasa lebih termotivasi setelah menonton video animasi. Pembelajaran kewirausahaan yang menggunakan media berbasis teknologi ini tidak hanya mengedukasi santri mengenai konsep kewirausahaan, tetapi juga meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya kewirausahaan untuk masa depan mereka, di mana 80% santri menilai kewirausahaan sangat penting. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran kewirausahaan, meningkatkan literasi kewirausahaan, serta memotivasi santri untuk berwirausaha. Oleh karena itu, penggunaan teknologi berbasis media seperti video animasi dapat menjadi alternatif yang relevan untuk mengoptimalkan pembelajaran di pondok pesantren dan mempersiapkan santri menghadapi tantangan dunia usaha di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. J. R. Ponza, I. N. Jampel, and I. K. Sudarma, "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR," *J. Edutech Undiksha*, vol. 6, no. 1 SE-Articles, pp. 9–19, Jul. 2018, doi: 10.23887/jeu.v6i1.20257.
- [2] E. Melati, A. Fayola, I. Hita, A. Saputra, Z. Zamzami, and A. Ninasari, "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *J. Educ.*, vol. 6, pp. 732–741, May 2023, doi: 10.31004/joe.v6i1.2988.
- [3] R. Resti, R. A. Wati, S. Ma'Arif, and S. Syarifuddin, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar," *Al Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyya*, vol. 8, no. 3, p. 1145, 2024, doi: 10.35931/am.v8i3.3563.
- [4] Y. Suryana and K. Bayu, "Kewirausahaan," *Jakarta: Kencana*, 2010.
- [5] Z. Zuriati, "PENERAPAN METODE SMALL GROUP DISCUSSION DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: DAMPAK

- TERHADAP PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X SMA,” *SOSIOHUMANIORA J. Ilm. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 4, Feb. 2018, doi: 10.30738/sosio.v4i1.2545.
- [6] M. Cholik and S. Umaroh, “PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL,” *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 8, pp. 704–709, May 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i2.4121.
- [7] Asrullah, Muhammad Yaumi, and M. Yusuf T., “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Bagi Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Darul Ishlah Bulukumba,” *J. Arab. Educ. Linguist.*, vol. 3, no. 1 SE-, pp. 22–33, Sep. 2023, doi: 10.24252/jael.v3i1.37968.
- [8] B. D. Komara, H. C. B. Setiawan, and A. Kurniawan, “Pemberdayaan Santri Melalui Kewirausahaan Dan Kemampuan Penguatan Keunggulan Produk Berbasis Pada Kearifan Lokal,” *J. Ris. Entrep.*, vol. 3, no. 2, p. 15, 2020, doi: 10.30587/jre.v3i2.1559.
- [9] H. Setiawan, N. Hidayat, B. Komara, and Sukaris, “DYANAMIC CAPABILITY PESANTREN ENTREPRENEUR,” *J. Islam. Econ. Perspect.*, vol. 3, pp. 60–69, Sep. 2021, doi: 10.35719/jieep.v3i2.45.
- [10] . S., “Penerapan Fungsi-Fungsi Manajemen Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan,” *Idaarah J. Manaj. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 3–4, 2017, doi: 10.24252/idaarah.v1i1.4084.
- [11] B. D. Komara, H. C. B. Setiawan, and A. Kurniawan, “Jalan Terjal UMKM dan Pedagang Kecil Bertahan di Tengah Pandemi Covid-19 dan Ancaman Krisis Ekonomi Global,” *J. Manaj. Bisnis*, vol. 17, no. 3 SE-, pp. 342–359, Jul. 2020, doi: 10.38043/jmb.v17i3.2506.
- [12] H. C. Bagus Setiawan, “KONTRIBUSI PRAKTIK KEWIRAUSAHAAN DI PONDOK PESANTREN (STUDI PADA PONDOK PESANTREN ENTREPRENEUR MUKMIN MANDIRI, WARU SIDOARJO),” *J. Ris. Entrep. Vol 2 No 2 (2019)DO - 10.30587/jre.v2i2.961*, Aug. 2019, [Online]. Available: <https://journal.umg.ac.id/index.php/jre/article/view/961>
- [13] H. C. B. Setiawan, B. D. Komara, and A. Kurniawan, “Manajemen Bisnis Syariah Berbasis Kewirausahaan di Pondok Pesantren Mukmin Mandiri Sidoaro,” *SAUJANA J. Perbank. Syariah dan Ekon. Syariah*, vol. 2, no. 1, pp. 20–31, 2020.
- [14] “PENERAPAN APLIKASI TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMASI DI PONDOK PESANTREN RAUDHATUL ULUM SAKA TIGA OGAN ILIR SUMATERA SELATAN,” *J. Komun. Islam dan Kehumanan*, vol. 4, no. 2 SE-Articles, pp. 1–38, Dec. 2020, doi: 10.19109/jkpi.v4i2.7311.
- [15] H. C. A. Setiawan, A. Prasetya, I. Ilham, N. Fatimah, and ..., “Building an Entrepreneurship Development Model for Millennial Farmers Human Resources,” *Sharia Agribus. J.*, pp. 189–210, 2023.
- [16] L. D. Putra, A. T. Assyifaningtyas, M. Jannah, and R. A. Pangestu, “Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Peningkatan Motivasi Belajar di Sekolah Dasar,” *NUSRA J. Penelit. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 3 SE-Articles, pp. 1616–1626, Aug. 2024, doi: 10.55681/nusra.v5i3.3327.
- [17] B. Anggraeni and H. Harnanik, “PENGARUH PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP MINAT BERWIRUSAHA SISWA KELAS XI SMK ISLAM NUSANTARA COMAL KABUPATEN PEMALANG,” *Din. Pendidikan; Vol 10, No 1 June 2015DO - 10.15294/dp.v10i1.5093*, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/nju/DP/article/view/5093>
- [18] Suratno, F. Kohar, Rosmiati, and A. Kurniawan, “PENGARUH PENGETAHUAN KEWIRAUSAHAAN, MEDIA SOSIAL, DAN MOTIVASI BERWIRUSAHA TERHADAP MINAT BERWIRUSAHA SISWA/I PADA SMK NEGERI 1 KOTA SUNGAI PENUH,” *J. Ilmu Manaj. Terap.*, vol. 1, no. 5 SE-Articles, pp. 477–490, May 2020, doi: 10.31933/jimt.v1i5.212.
- [19] N. L. Mauliddiyah, “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title,” vol. 4, p. 6, 2021.
- [20] H. C. B. Setiawan, N. Fatimah, I. Ilham, A. Kurniawan, T. H. Latukismo, and A. Prasetya, “Model Pengembangan Kewirausahaan Berbasis Santri: (Studi Pada Pondok Pesantren Rahmatan Lil Alamin Nganjuk Jawa Timur),” *Revenue Manuscr.*, vol. 2, no. 3 SE-Revenue, pp. 202–208, Jun. 2024, [Online]. Available: <https://revenuemanuscript.org/index.php/revenue/article/view/65>
- [21] M. Hasan, *Perumusan Masalah Dalam Penelitian Kualitatif*. 2022.