

ABSTRAK

NISHA ANGELIA PUTRI, NIM: 7201141001. Pengaruh Media Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi *Premiere Pro* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas X SMA Swasta GKPI Padang Bulan. Skripsi Jurusan Ekonomi Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2024.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pembelajaran ekonomi kelas X SMA Swasta GKPI Padang Bulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media video pembelajaran animasi terhadap hasil belajar ekonomi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Swasta GKPI Padang Bulan dengan jumlah sampel 64. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah *Purposive Sampling*. Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil belajar yang diajarkan dengan media video pembelajaran animasi lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan dengan model konvensional, dimana rata-rata kelas eksperimen 25,4 (pre-test) meningkat menjadi rata-rata 84,8 (post-test). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran animasi menggunakan aplikasi *Premiere Pro* pada pelajaran ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Swasta GKPI Padang Bulan. Hal tersebut diperoleh dari hasil uji t menunjukkan bahwa hipotesis hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,917 > 1,693$), sehingga hipotesis penelitian diterima.

Kata kunci: Media animasi menggunakan *premiere Pro*, Quasi Eksperimen, hasil belajar



ABSTRACT

NISHA ANGELIA PUTRI, Student ID: 7201141001. The Influence of Animated Learning Video Media Using Premiere Pro Application on Economics Learning Outcomes for Grade X Students at GKPI Padang Bulan Private High School. Thesis, Department of Economics, Economics Education Study Program, Faculty of Economics, Universitas Negeri Medan 2024.

The problem in this study is the low learning outcomes in economics for Grade X students at GKPI Padang Bulan Private High School. This study aims to determine the influence of animated learning video media on economics learning outcomes. The population in this study consisted of all Grade X students at GKPI Padang Bulan Private High School, with a sample size of 64. The sampling technique used was Purposive Sampling. The research method used was Quasi-Experimental. Data analysis techniques included normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results of this study showed that the learning outcomes taught using animated learning video media were higher than those taught using conventional models, where the average score of the experimental class increased from 25.4 (pre-test) to an average of 84.8 (post-test). These results indicate that the use of animated learning video media using the Premiere Pro application in economics lessons can improve the learning outcomes of Grade X students at GKPI Padang Bulan Private High School. This was obtained from the t-test results showing that the hypothesis of learning outcomes was accepted with $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.917 > 1.693$).

Keywords: Animated media using Premiere Pro, Quasi-Experimental, learning outcomes

THE
Character Building
UNIVERSITY