

Research Article

Development of an Animated Video on Self-Confidence for Junior High School Students

M. Rayhan Alfayyad

Universitas Riau

E-mail: m.rayhan4668@student.unri.ac.id

Non Syafriaferdi

Universitas Riau

E-mail: non.syafriaferdi@lecturer.unri.ac.id

Munawir

Universitas Riau

E-mail: munawir@lecturer.unri.ac.id

Copyright © 2026 by Authors, Published by Manajia: Journal of Education and Management. This is an open access article under the CC BY License: (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>).

Received : August 30, 2026

Revised : September 19, 2026

Accepted : October 4, 2026

Available online : October 26, 2026

How to Cite: M. Rayhan Alfayyad, Non Syafriaferdi, & Munawir. (2026). Development of an Animated Video on Self-Confidence for Junior High School Students. *Manajia: Journal of Education and Management*, 4(4), 465-475. <https://doi.org/10.58355/manajia.v4i4.189>

Abstract

This study aimed to develop an animation video on Self-Confidence for junior high school students that meets the criteria of validity and practicality as a supporting medium for guidance and counseling services. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of four stages: Analyze, Design, Development, and Implementation. The research subjects consisted of media and material experts, as well as ten junior high school students who participated in a small-group practicality test. Data were collected using validation sheets and practicality questionnaires based on a five-point Likert scale. The results showed that the animation video obtained a media validation score of 93.33%, categorized as very valid, while the material validation score reached 84.41%, also categorized as very valid. The small-group practicality test resulted in an average score of 87.74%, categorized as very practical. The practicality assessment included media attractiveness at 86.22%, material suitability at 86.89%, and language at 90.11%. The developed product presents Self-Confidence through five aspects: belief in one's abilities, optimism, objectivity, responsibility, and rational and realistic thinking. These findings indicate that the developed animation video meets the criteria of validity and practicality and is suitable for use as a supporting medium in guidance and counseling services for junior high school students. However, this study did not include a broad-scale effectiveness test and was limited to the Implementation stage.

Keywords: Animation Video, Self-Confidence, Research and Development, ADDIE, Guidance and Counseling.

Pengembangan Video Animasi Self Confidence Siswa SMP

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi tentang *Self Confidence* bagi siswa SMP yang memenuhi kriteria valid dan praktis sebagai media pendukung layanan Bimbingan dan Konseling. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, dan Implementation*. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, dan 10 siswa SMP yang terlibat dalam uji praktikalitas kelompok kecil. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi dan angket praktikalitas dengan skala Likert lima tingkat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84,41% dengan kategori sangat valid. Uji praktikalitas kelompok kecil memperoleh persentase rata-rata sebesar 87,74% dengan kategori sangat praktis. Praktikalitas produk meliputi aspek ketertarikan media sebesar 86,22%, kesesuaian materi sebesar 86,89%, dan kebahasaan sebesar 90,11%. Video animasi yang dikembangkan memuat materi *Self Confidence* yang mencakup aspek keyakinan terhadap kemampuan diri, optimisme, objektivitas, tanggung jawab, serta berpikir rasional dan realistis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pendukung layanan Bimbingan dan Konseling bagi siswa SMP. Penelitian ini belum mencakup pengujian efektivitas secara luas karena pelaksanaan penelitian dibatasi sampai tahap *Implementation*.

Kata Kunci: Video Animasi, *Self Confidence*, *Research and Development*, ADDIE, Bimbingan dan Konseling.

PENDAHULUAN

Self Confidence merupakan salah satu aspek psikologis penting yang mendukung perkembangan peserta didik, terutama dalam keberanian berkomunikasi, mengambil keputusan, mengemukakan pendapat, dan menghadapi berbagai tantangan dalam proses pembelajaran. Taylor dalam Zalfa et al. (2021) menjelaskan bahwa *Self Confidence* merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan yang dimiliki untuk menunjukkan perilaku atau mencapai tujuan tertentu. Bagi siswa SMP, kemampuan tersebut menjadi penting karena rendahnya *Self Confidence* dapat menghambat keterlibatan siswa dalam kegiatan akademik maupun interaksi sosial. Penelitian Muniroh et al. (2018) menunjukkan bahwa hanya 11,11% siswa kelas IX di salah satu SMP Negeri Cimahi yang berada pada kategori *Self Confidence* tinggi, sedangkan sebagian besar berada pada kategori rendah.

Permasalahan serupa ditemukan berdasarkan hasil wawancara dan angket pra-riset di SMP IT Al Fityah Pekanbaru. Wawancara terhadap sembilan siswa kelas IX menunjukkan adanya kecenderungan takut tampil di depan umum, khawatir salah berbicara, mudah pesimis, menyerah sebelum mencoba, dan membandingkan diri dengan orang lain. Hasil angket terhadap 47 siswa juga menunjukkan bahwa masalah yang paling dominan adalah takut tampil di depan umum sebesar 42,5%, diikuti kekhawatiran salah berbicara sebesar 36,2%, mudah pesimis sebesar 31,8%, menyerah sebelum mencoba sebesar 27,4%, dan membandingkan diri dengan orang lain sebesar 25,6%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Self Confidence* masih menjadi permasalahan yang relevan untuk ditangani melalui layanan Bimbingan dan Konseling.

Upaya peningkatan *Self Confidence* di sekolah telah dilakukan melalui layanan bimbingan klasikal, tetapi pelaksanaannya masih didominasi metode ceramah berupa

pemberian motivasi, nasihat, dan penjelasan secara lisan. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa cenderung pasif dan mudah bosan serta belum memperoleh media visual yang dapat memberikan contoh perilaku *Self Confidence* secara konkret. Di sisi lain, hasil angket menunjukkan respons positif terhadap penggunaan video animasi, dengan rata-rata ketertarikan siswa mencapai 82,8%. Video animasi dinilai mampu membuat penyampaian materi lebih menarik dan mudah dipahami karena mengintegrasikan unsur visual, audio, narasi, teks, dan gerakan.

Penggunaan media video animasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling menjadi alternatif yang relevan karena materi *Self Confidence* dapat divisualisasikan melalui situasi yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti tampil di depan kelas, menyampaikan pendapat, menghadapi kesalahan, dan membangun keyakinan terhadap kemampuan diri. Penelitian Elviana et al. (2023) menunjukkan bahwa video animasi dapat digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling yang berkaitan dengan *Self Confidence*. Selain itu, penelitian Nur Alyah et al. (2025) menunjukkan bahwa video yang menarik dan bersifat naratif dapat meningkatkan semangat serta pemahaman peserta didik. Dengan demikian, video animasi berpotensi menjadi media pendukung yang lebih kontekstual dan menarik dalam penyampaian materi *Self Confidence*.

Meskipun penelitian mengenai *Self Confidence* telah banyak dilakukan melalui berbagai teknik bimbingan, seperti *modeling*, *role playing*, *sosiodrama*, *self-instruction*, *self-talk*, dan *assertive training*, pengembangan media video animasi yang secara khusus digunakan sebagai media pendukung layanan Bimbingan dan Konseling untuk materi *Self Confidence* siswa SMP masih perlu dikembangkan sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Penelitian sebelumnya oleh Zalfa et al. (2021), misalnya, mengkaji *Self Confidence* dalam kaitannya dengan kemampuan komunikasi matematis melalui *Google Classroom*, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan produk video animasi untuk layanan Bimbingan dan Konseling pada siswa SMP IT Al Fityah Pekanbaru. Perbedaan fokus, produk, konteks sekolah, dan kebutuhan peserta didik tersebut menjadi celah penelitian (*research gap*) sekaligus kontribusi penelitian ini dalam pengembangan media digital untuk layanan Bimbingan dan Konseling.

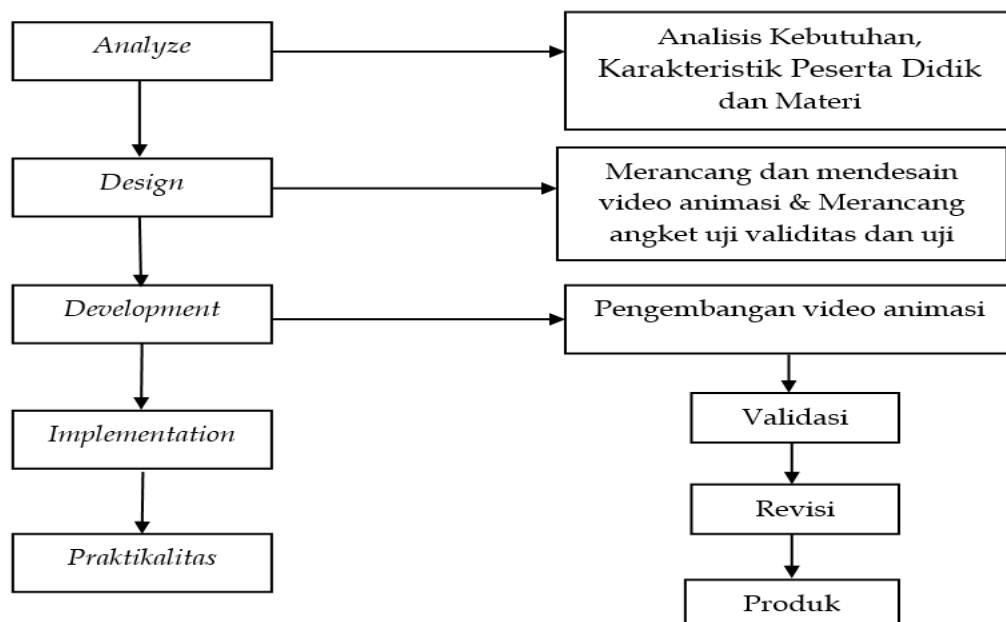
Berdasarkan permasalahan dan celah penelitian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab dua pertanyaan, yaitu bagaimana mengembangkan video animasi *Self Confidence* siswa SMP yang valid dan bagaimana menghasilkan video animasi yang praktis digunakan. Sejalan dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan menghasilkan video animasi mengenai *Self Confidence* siswa SMP yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang Bimbingan dan Konseling, khususnya pemanfaatan media berbasis teknologi dalam mendukung pengembangan *Self Confidence* siswa, sekaligus menjadi alternatif media bagi guru BK dalam memberikan layanan yang lebih visual, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D)

dengan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media video animasi tentang *Self Confidence* bagi siswa SMP. Penelitian dilaksanakan di SMP IT Al Fityah Pekanbaru bersamaan dengan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) pada semester ganjil. Pengembangan produk difokuskan pada menghasilkan media yang memenuhi kriteria valid dan praktis untuk mendukung layanan Bimbingan dan Konseling.

Prosedur pengembangan menggunakan empat tahap ADDIE, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, dan *Implementation*. Pada tahap *Analyze*, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui angket pra-riset kepada siswa dan wawancara dengan guru BK, kemudian menganalisis karakteristik peserta didik serta materi yang akan dimuat. Materi yang dikembangkan mencakup pengertian *Self Confidence*, karakteristik individu yang memiliki kepercayaan diri, faktor yang memengaruhinya, manfaat dan dampak rendahnya *Self Confidence*, serta strategi untuk meningkatkannya.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan ADDIE

Pada tahap *Design*, peneliti menentukan judul, memilih dan menyusun materi yang sesuai dengan karakteristik siswa, merancang video animasi, menggabungkan rancangan menjadi tampilan produk, serta menyusun instrumen validasi dan praktikalitas. Selanjutnya, pada tahap *Development*, rancangan diwujudkan menjadi video animasi yang memadukan gambar, teks, narasi, musik, dan ilustrasi. Produk kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada siswa.

Subjek penelitian terdiri atas tiga kelompok, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebagai validator produk, serta 10 siswa SMP sebagai subjek uji coba kelompok kecil untuk mengetahui praktikalitas media. Data penelitian terdiri atas data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari validator, guru BK, dan siswa, serta data kuantitatif berupa skor penilaian validasi dan praktikalitas. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi ahli dan lembar praktikalitas siswa

dengan skala penilaian lima tingkat.

Pada tahap *Implementation*, video animasi yang telah dinyatakan valid oleh para ahli diujicobakan kepada 10 siswa melalui uji coba kelompok kecil. Uji coba dilakukan untuk memperoleh tanggapan siswa mengenai ketertarikan terhadap media, kesesuaian dan kebermanfaatan materi, serta aspek kebahasaan. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk merangkum kritik dan saran sebagai bahan revisi, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase validitas dan praktikalitas produk. Penelitian dibatasi sampai tahap *Implementation* karena tujuan penelitian berfokus pada menghasilkan produk yang valid dan praktis, sehingga pengujian efektivitas secara luas belum dilakukan.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi dan lembar praktikalitas. Lembar validasi diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai kelayakan video animasi *Self Confidence*. Penilaian ahli media mencakup aspek tampilan dan penyajian media, sedangkan ahli materi menilai kesesuaian dan kelengkapan materi yang disajikan. Ahli bahasa menilai penggunaan bahasa agar sesuai dengan karakteristik dan tingkat pemahaman siswa SMP. Selanjutnya, lembar praktikalitas diberikan kepada 10 siswa pada uji coba kelompok kecil untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang dikembangkan. Instrumen menggunakan skala penilaian lima tingkat dan mencakup aspek media, materi, dan bahasa. Hasil penilaian digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas serta melakukan perbaikan terhadap produk.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa kritik, saran, dan tanggapan dari validator, guru BK, dan siswa sebagai dasar dalam melakukan perbaikan terhadap produk. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah skor hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta hasil uji praktikalitas siswa. Skor yang diperoleh kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat validitas dan praktikalitas video animasi *Self Confidence*. Hasil persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan sehingga dapat diketahui kelayakan produk yang dikembangkan. Rumus yang digunakan dalam menghitung hasil uji validitas dan uji praktikalitas, yaitu:

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tingkat pengukuran skala uji validitas menggunakan interval yang dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Skala Interval Validitas

No	Kategori	Persentase
1	Sangat Valid	$81\% < V \leq 100\%$
2	Valid	$61\% < V \leq 80\%$
3	Cukup Valid	$41\% < V \leq 60\%$
4	Kurang Valid	$21\% < V \leq 40\%$
5	Tidak Valid	$0\% < V \leq 20\%$

Sumber: Riduwan (2013)

Tingkat pengukuran skala uji praktikalitas menggunakan interval yang dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Skala Interval Praktikalitas

No	Kategori	Presentase
1	Sangat Praktis	$81\% < P \leq 100\%$
2	Praktis	$61\% < P \leq 80\%$
3	Cukup Praktis	$41\% < P \leq 60\%$
4	Kurang Praktis	$21\% < P \leq 40\%$
5	Tidak Praktis	$0\% < P \leq 20\%$

Sumber: Riduwan (2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Pengembangan Video Animasi *Self Confidence*

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa *Self Confidence* masih menjadi permasalahan yang dialami sebagian siswa SMP IT Al Fityah Pekanbaru. Angket pra-riset terhadap 47 siswa menunjukkan bahwa 42,5% siswa takut tampil di depan umum, 36,2% khawatir salah dalam berbicara, 31,8% mudah pesimis, 27,4% cenderung menyerah sebelum mencoba, dan 25,6% sering membandingkan diri dengan orang lain. Temuan tersebut diperkuat melalui wawancara dengan siswa yang menunjukkan adanya rasa kurang percaya diri ketika harus tampil dan berbicara di depan orang lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan *Self Confidence* tidak hanya berkaitan dengan keyakinan terhadap kemampuan diri, tetapi juga berhubungan dengan keberanian siswa untuk mengekspresikan diri dalam situasi akademik dan sosial.

Temuan tersebut menjadi dasar pengembangan media yang mampu menyampaikan materi *Self Confidence* secara lebih konkret dan menarik. Video animasi dipilih karena dapat memadukan gambar, gerakan, teks, suara, dan narasi serta memungkinkan permasalahan yang bersifat abstrak divisualisasikan melalui situasi yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti tampil di depan kelas, menyampaikan pendapat, menghadapi kesalahan, dan membangun keyakinan terhadap kemampuan diri. Pemilihan tersebut juga didukung oleh hasil pra-riset yang menunjukkan bahwa 86,0% siswa menganggap video animasi membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, sedangkan 85,2% siswa telah terbiasa menggunakan media digital. Dengan demikian, pengembangan media dalam penelitian ini tidak semata-mata didasarkan pada perkembangan teknologi, tetapi berangkat dari kebutuhan nyata siswa dan kondisi layanan BK di sekolah.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Elviana et al. (2023) yang menunjukkan bahwa video animasi dapat digunakan dalam layanan Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan *Self Confidence* peserta didik. Penelitian tersebut memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 68,84, yang menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan media. Meskipun penelitian ini tidak melakukan pengujian efektivitas seperti penelitian Elviana et al., kesamaan tersebut memperkuat posisi video animasi sebagai media yang potensial dalam penyampaian materi *Self Confidence*.

Validitas Video Animasi *Self Confidence*

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa video animasi memperoleh tingkat validitas yang tinggi. Validasi ahli media menghasilkan persentase 93,33% dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa tampilan, desain visual, kualitas audio, dialog dan narasi, serta kemudahan penggunaan telah memenuhi kriteria kelayakan. Sementara itu, validasi ahli materi memperoleh persentase 84,41% dengan kategori sangat valid. Materi dinilai telah sesuai dengan tujuan pengembangan, karakteristik siswa SMP, serta aspek *Self Confidence* yang meliputi keyakinan terhadap kemampuan diri, optimis, objektif, bertanggung jawab, serta rasional dan realistis.

Tingginya hasil validasi dapat dimaknai bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kesesuaian antara kebutuhan siswa, karakteristik media, dan substansi materi. Nilai validasi yang tinggi bukan hanya menunjukkan bahwa video dapat digunakan secara teknis, tetapi juga menunjukkan bahwa materi *Self Confidence* telah diterjemahkan ke dalam bentuk audiovisual yang dapat diterima dari sisi isi dan penyajian. Proses revisi berdasarkan masukan validator juga menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas produk sebelum digunakan oleh siswa. Dengan demikian, validasi dalam penelitian ini berfungsi sebagai proses penyempurnaan produk, bukan sekadar pemberian kategori kelayakan.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Salsabila et al. (2023) yang menemukan bahwa video animasi memperoleh tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi. Penelitian Dewi et al. (2024) juga menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi dengan model ADDIE memperoleh hasil validasi yang tinggi pada aspek isi, desain pembelajaran, dan media. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa karakteristik audiovisual dalam video animasi memiliki potensi untuk menghasilkan media yang layak digunakan ketika dikembangkan melalui proses analisis, perancangan, validasi, dan revisi yang sistematis.

Praktikalitas Video Animasi bagi Siswa

Uji coba kelompok kecil terhadap 10 siswa menghasilkan persentase praktikalitas sebesar 87,74% dengan kategori sangat praktis. Pada aspek ketertarikan media diperoleh rata-rata 86,22%, aspek kesesuaian materi sebesar 86,89%, dan aspek kebahasaan sebesar 90,11%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap tampilan, ilustrasi, motivasi belajar, kejelasan dan keruntutan materi, kebermanfaatan materi, serta keterbacaan dan kesesuaian bahasa. Selama uji coba, siswa juga tidak memberikan saran perbaikan sehingga produk tidak memerlukan revisi lanjutan berdasarkan hasil praktikalitas.

Secara substantif, tingkat praktikalitas tersebut menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya dinilai layak oleh ahli, tetapi juga dapat diterima oleh pengguna sasaran. Tingginya respons pada aspek kebahasaan menunjukkan bahwa pesan dalam video relatif mudah dipahami oleh siswa, sedangkan tingginya aspek ketertarikan menunjukkan bahwa unsur visual dan audiovisual dapat menjadi kekuatan produk dalam menarik perhatian siswa. Hal ini penting dalam layanan BK karena materi *Self Confidence* tidak cukup hanya disampaikan secara informatif, tetapi perlu dikemas

dalam bentuk yang memungkinkan siswa mengenali situasi dan perilaku yang dekat dengan pengalaman mereka.

Temuan ini mendukung penelitian Sitompul et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memperoleh respons positif dari siswa, terutama dalam aspek kesenangan dan minat terhadap pembelajaran. Penelitian Salsabila et al. (2023) juga menunjukkan bahwa video animasi memperoleh respons positif pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa penggunaan media animasi dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan daya tarik penyampaian materi pendidikan, termasuk dalam konteks layanan Bimbingan dan Konseling.

Kontribusi dan Keterbatasan Produk

Secara akademik, kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media audiovisual yang secara khusus diarahkan untuk mendukung layanan Bimbingan dan Konseling pada materi *Self Confidence* siswa SMP. Penelitian sebelumnya dalam kajian *Self Confidence* banyak menggunakan intervensi seperti *modeling*, *role playing*, *sosiodrama*, *self-instruction*, *self-talk*, *assertive training*, dan *problem solving* melalui bimbingan kelompok. Penelitian ini memberikan alternatif lain berupa media video animasi yang dapat digunakan sebagai pendukung layanan informasi, bimbingan klasikal, maupun bimbingan kelompok. Dengan demikian, produk yang dihasilkan memperluas pilihan media dalam pelaksanaan layanan BK yang lebih visual, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu dipahami sesuai dengan ruang lingkup pengembangannya. Video masih terbagi menjadi enam bagian sehingga belum menjadi satu video yang utuh. Selain itu, penggunaan beberapa perangkat dan aplikasi dalam proses produksi menyebabkan terdapat perbedaan karakteristik tokoh pada beberapa adegan, sementara ekspresi wajah pada beberapa bagian belum sepenuhnya sesuai dengan dialog dan kondisi emosional tokoh. Penelitian juga hanya melakukan uji praktikalitas pada kelompok kecil yang terdiri atas 10 siswa. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk telah valid dan praktis, tetapi belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas video dalam meningkatkan *Self Confidence* secara luas. Pengujian berikutnya dapat dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* atau desain eksperimen dengan jumlah peserta yang lebih besar.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa video animasi *Self Confidence* telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Makna utama dari hasil tersebut adalah bahwa kebutuhan terhadap media pendukung layanan BK dapat dijawab melalui produk audiovisual yang dikembangkan berdasarkan masalah nyata siswa, divalidasi oleh ahli, direvisi, dan diuji langsung kepada pengguna sasaran. Produk ini belum dapat diposisikan sebagai media yang terbukti efektif meningkatkan *Self Confidence*, tetapi telah memiliki dasar kelayakan dan kepraktisan yang memadai untuk digunakan sebagai media pendukung layanan Bimbingan dan Konseling serta menjadi dasar bagi penelitian efektivitas pada tahap berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian mengenai pengembangan video

animasi *Self Confidence* siswa SMP, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Video animasi *Self Confidence* siswa SMP yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi telah memenuhi aspek kelayakan media dan materi, meliputi tampilan visual, kualitas audio, dialog dan narasi, kesesuaian isi materi, serta kesesuaian materi dengan karakteristik siswa SMP dan aspek *Self Confidence*. Dengan demikian, video animasi layak digunakan sebagai media pendukung dalam layanan Bimbingan dan Konseling.
2. Video animasi *Self Confidence* siswa SMP yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap 10 siswa. Hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 87,74% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi menarik, mudah digunakan, mudah dipahami, dan dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam layanan Bimbingan dan Konseling.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan video animasi *Self Confidence* sebagai media pendukung untuk memahami dan mengembangkan rasa percaya diri, keberanian dalam mengemukakan pendapat, kemampuan tampil di depan umum, serta keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri.
2. Guru Bimbingan dan Konseling (BK) disarankan menggunakan video animasi *Self Confidence* sebagai salah satu alternatif media pendukung dalam pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling, khususnya layanan informasi, bimbingan klasikal, dan bimbingan kelompok.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan video animasi *Self Confidence* dengan materi dan contoh kasus yang lebih beragam, meningkatkan konsistensi karakter dan ekspresi animasi, serta menyatukan keenam bagian video menjadi satu video yang utuh agar penyajian materi lebih berkesinambungan.
4. Peneliti selanjutnya disarankan melakukan uji coba dengan jumlah subjek yang lebih besar serta menguji efektivitas video animasi menggunakan *pre-test* dan *post-test* atau desain eksperimen untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap peningkatan *Self Confidence* siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agow, M. R. A., & Sundah, A. J. A. (2023). Efektifitas konseling kelompok teknik *cognitive restructuring* terhadap peningkatan *self confidence* siswa SMP Negeri 8 Touluaan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 986–995.
- Azmi, I. U., Nafi'ah, N., Thamrin, M., & Akhwani, A. (2021). Studi komparasi *self confidence* (*self confidance*) siswa yang mengalami *verbal bullying* dan yang tidak mengalami *verbal bullying* di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3551–3558.

- BSNP. (2016). *Standar penilaian buku teks pelajaran berdasarkan kriteria BSNP*.
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi media pembelajaran: Video pembelajaran berbasis animasi meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157.
- Dewi, P. T. I., Puspawati, K. R., & Wibawa, K. A. (2020). Pengaruh *self confidence* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kuta Selatan. *Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2020 (MAHASENDIKA)*, 9, 77–86.
- Elviana, Mukhlis, & Yulinawati. (2023). Layanan Bimbingan Konseling berbasis video animasi untuk meningkatkan *self confidence* peserta didik. *Educator Development Journal*, 1(2), 93–103.
- Fajar, M. M., Murtinugraha, E., & Arthur, R. (2023). Kajian literatur: Efektivitas media video animasi pada pembelajaran bersifat teori. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil (E-Journal)*, 1(3), 148–163.
- Goleman, D. (2002). *Working with emotional intelligence*. Bantam Books.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi penelitian*. Gunadarma Ilmu.
- Khulaifatuzzahra, I., Arni, Y., Rianti, D. N., & Fathier, S. C. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pembelajaran IPAS tentang pengenalan sistem tata surya sekolah dasar kelas tinggi di Sumatera Selatan. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3), 1162–1172.
- Lauster, P. (1987). *The personality test*. Pan Books.
- Lovandri, D. P., Anggita, T. A., Miftakhul, J., & Royhan, A. P. (2024). Pemanfaatan video animasi sebagai sarana peningkatan motivasi belajar di sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1616–1626.
- Martyanti, A. (2013). P-3 membangun *self-confidence* siswa dalam pembelajaran matematika. *Penguatan Peran Matematika dan Pendidikan Matematika untuk Indonesia*, 978–979.
- Maulidyana, A., Muslich, A., & Laksana, S. D. (2022). Pengaruh penguasaan IT terhadap *self confidence* peserta didik di MI Muhammadiyah 23 Surabaya tahun 2019/2020. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 159–165.
- Muniroh, S., Rosyana, T., & Hendriana, H. (2018). Hubungan *self-confidence* dengan kemampuan komunikasi matematik siswa SMP. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(4), 479–486.
- Noor, W. N., Safitri, M., & Darwis, D. (2022). Pengaruh pemberian *reward* terhadap *self confidence* siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 172–180.
- Nur Alyah, S., Ijudin, Siti Anisah, A., & Masripah. (2025). Pengembangan video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Qur'an Hadits. *Journal of Classroom Action Research*, 7(Special Issue).
- Okpatrioka. (2023). *Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan*. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.

- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktik*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta.
- Rifanti, D. N., Septia, T., & Handayani, U. F. (2023). Dampak penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap respon pembelajaran matematika peserta didik kelas XI SMK. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(3), 261–268
- Salsabila, S. M., Dewi, R., & Sakdiah, H. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon pada materi gerak lurus kelas VIII. *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 5(2), 111.
- Sarastika, P. (2014). *Minder & grogi*. Araska.
- Sitompul, M. E., Manik, S., Pembayun, A., & Ayu, R. T. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar dan respon siswa kelas VII dalam proses pembelajaran matematika. 02(01), 1–5.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Growing student confidence. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2–6.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media video animasi materi bangun ruang. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, 587–594.
- Zalfa, N. N., Sina, I., & Rokhman, M. S. (2021). Kemampuan komunikasi matematis dalam pembelajaran menggunakan Google Classroom ditinjau dari *self confidence* peserta didik. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(1), 35–45.