

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN PLATFORM
DESIGN ONLINE PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
MATERI PENGANTAR ILMU EKONOMI KELAS X IPS
SMAK BPK PENABUR BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Ribka Rumondang Br Siregar¹, Wayan Satria Jaya², Dyanti Mahrunnisya³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: ribka.siregar@gmail.com¹, wayan.satria@stkippgribl.ac.id²,
dyantianis@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah 1) media pembelajaran yang kurang bervariasi, 2) pemanfaatan IPTEK yang belum maksimal pada proses pembelajaran, 3) semangat belajar yang kurang karena penggunaan media pembelajaran cetak di era modern. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara pengembangan video animasi pembelajaran dan untuk mengetahui kemenarikan, kelayakan dan keefektifan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi materi Pengantar Ilmu Ekonomi materi kelas X IPS SMAK BPK Penabur. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model 4D terdiri dari 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X3 IPS di SMAK BPK Penabur sebanyak 17 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi materi Pengantar Ilmu Ekonomi materi kelas X IPS dinyatakan layak digunakan sebagai tambahan media pembelajaran, yang dilihat dari hasil penilaian validator dan hasil uji respon peserta didik. Pada hasil penilaian ahli bahasa diperoleh rata-rata skor 4,57 dengan kategori sangat valid, ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,71 dengan kategori sangat valid, dan ahli media diperoleh rata-rata skor 4,14 dengan kategori valid. Pada uji respon yang telah dilakukan kepada peserta didik, uji kemenarikan diperoleh presentase 93% dengan kategori sangat menarik, uji keefektifan diperoleh presentase 97% dengan kategori sangat efektif, uji kelayakan diperoleh 95% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi materi Pengantar Ilmu Ekonomi materi kelas X dapat digunakan sebagai tambahan media pembelajaran di SMAK BPK Penabur.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Animasi, Platform Desain Online, Pengantar Ilmu Ekonomi.

Abstract: The problems contained in this study are 1) learning media that are less varied, 2) the utilization of science and technology that has not been maximized in the learning process, 3) the spirit of learning is lacking because of the use of printed learning media in the modern era. This study aims to determine how to develop learning animation videos and to determine the attractiveness, feasibility and effectiveness of learning animation videos in Economics subjects on Introduction to Economics material for class X IPS SMAK BPK Penabur. The model used in this research is the 4D model developed by Thiagarajan. The 4D model consists of 4 stages, namely *define*, *design*, *develop*, and *disseminate*. The subjects of this research were X3 social studies class students at SMAK BPK Penabur as many as 17 people. The results showed that the learning animation video on the subject of Economics of Introduction to Economics material for class X IPS was declared feasible to use as additional learning media, which was seen from the results of the validator's assessment and the results of the student response test. On the results of the assessment of linguists obtained an average score of 4.57 with a very valid category, material experts obtained an average score of 4.71 with a very valid category, and media experts obtained an average score of 4.14 with a valid category. In the response test that has been carried out to students, the attractiveness test obtained a percentage of 93% with a very

interesting category, the effectiveness test obtained a percentage of 97% with a very effective category, the feasibility test obtained 95% with a very feasible category. So it can be concluded that the development of learning animation videos on Economics subjects on Introduction to Economics class X material can be used as additional learning media at SMAK BPK Penabur.

Keywords: *Development, Animation Video, Online Design Platform, Introduction to Economics.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat minat dan prestasi belajar peserta didik menurun. Sebaliknya penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan sehingga dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan, sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dari hasil wawancara pra-penelitian yang dilakukan penulis kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas X SMAK BPK Penabur, guru mata pelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran cetak dalam proses pembelajaran ekonomi. Sarana dan prasarana sudah cukup memadai untuk proses pembelajaran, dengan penggunaan proyektor di setiap kelas dan tetap menggunakan papan tulis dan sar-pras lainnya. Sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, pihak sekolah memiliki harapan yang besar kepada seluruh peserta didik dalam satu kelas supaya mencapai tujuan pembelajaran, tetapi peserta didik masih kurang bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbantuan Platform Design Online Pada Mata Pelajaran

Ekonomi Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Kelas X IPS SMAK BPK Penabur Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024”

Media pembelajaran video telah menjadi metode yang populer dan efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk audio-visual. Sejarah media pembelajaran video dimulai pada abad ke-19 ketika penemuan kinetoskop oleh Thomas Edison memungkinkan orang untuk merekam dan memutar film dengan cara yang mudah.

Sukiman dalam buku nya (2012:187-188) menyatakan bahwa media pembelajaran video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Sejalan dengan Daryanto (2010:88) yang menyatakan bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

Pemanfaatan media pembelajaran video pada dasarnya adalah memanfaatkan unsur audiovisual sebagai media yang mampu menjangkau dua indera sekaligus, yakni pendengaran dan penglihatan (Puspitarini & Hanif 2019:53, Maulani, dkk. 2022:2). Dalam hal ini, pendidik dapat memanfaatkan video sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan cepat. Proses belajar yang disajikan dengan audiovisual dapat meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.

Dalam tahap produksi media pembelajaran video, banyak hal yang

harus dipertimbangkan untuk menghasilkan media yang baik dan bermanfaat. Hal-hal yang harus diperhatikan antara lain konsep, desain, kualitas audiovisual, pemilihan bahasa, durasi video, serta cara penyampaian. Selain itu, penyesuaian jenis dan tema video dengan materi yang dipelajari juga sangat penting, sehingga tercipta keterkaitan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Karena kemampuan media pembelajaran video yang semakin berkembang, maka untuk dimasa depan penggunaannya akan semakin meluas dan dapat menjadi pilihan utama sebagai media pembelajaran. Pendidik dan peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi video yang ada untuk mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Platform design online adalah platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain grafis, seperti poster, logo, brosur, dan lainnya secara online. Platform ini biasanya dilengkapi dengan berbagai fitur dan alat desain yang memudahkan pengguna dalam menciptakan karya desain tanpa harus memiliki keahlian desain grafis yang mendalam. Pengguna dapat mengakses platform ini melalui web browser tanpa perlu menginstal perangkat lunak khusus. Platform desain online umumnya menyediakan berbagai template desain yang dapat disesuaikan, elemen desain seperti ikon, font, dan gambar, serta fitur untuk mengatur tata letak dan warna.

Dalam Jatimtech (2021:1) platform merupakan suatu program yang menjadi fondasi dasar dari perkembangan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) platform diartikan sebagai sebuah program atau rencana kerja. Arti lainnya adalah pernyataan sekelompok orang atau partai mengenai prinsip atau kebijakan. Pengertian platform mengacu pada kombinasi antara suatu program

perangkat keras dan perangkat lunak. Termasuk di dalamnya adalah aplikasi. Karena kombinasi inilah suatu software bisa berjalan atau dioperasikan.

Beberapa contoh platform desain online populer termasuk Canva, Adobe Spark, Crello dan PicMonkey. Platform design online yang digunakan dalam pembuatan video dalam penelitian ini adalah Canva.

METODE

Metode penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2020).

Desain dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan dan penelitian 4D. Model penelitian dan pengembangan model 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate* (Thiagarajan, 1974:6-9).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari teknik kuisioner/ angket, wawancara dan dokumentasi, harapannya agar data yang diperoleh benar-benar objektif sesuai dengan kondisi sesungguhnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil dari pengembangan produk pada penelitian ini adalah video animasi berbantuan platform desain online pada mata pelajaran Ekonomi materi Pengantar Ilmu Ekonomi kelas X IPS. Berikut adalah tampilan awal awal video tersebut.

Tampilan Pembuka Pada Video



Video tersebut selanjutnya dilakukan validasi oleh tiga ahli yang meliputi ahli bahasa, ahli media dan ahli materi agar video pembelajaran layak diterapkan pada pembelajaran peserta didik.

1. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 1

Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Sudah menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	4
2	Bahasa yang dipakai mudah dipahami	5
3	Penggunaan kata demi kata dapat menumbuhkan minat dalam belajar	4
4	Penggunaan bahasa pada video tegas dan jelas	5
5	Intonasi yang digunakan tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat	4
6	Istilah yang digunakan pada video animasi pembelajaran sudah sesuai dengan istilah yang disepakati dalam ekonomi	5
7	Kata atau kalimat yang digunakan dapat memaparkan informasi materi dengan baik	5
Jumlah skor		32
Rata-rata		4,57
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan kualifikasi tingkat pencapaian yang telah dijelaskan pada bab 3, penggunaan bahasa yang meliputi ketepatan penggunaan kata, kalimat, intonasi dan penggunaan tanda baca yang digunakan dalam video animasi sudah masuk dalam kategori sangat valid dengan rata-rata skor 4,57 sehingga layak

Tampilan Sub Materi Pengertian Dan Sejarah Ilmu Ekonomi



Tampilan Sub Materi Kebutuhan Manusia Dan Kelangkaan Sumber Daya



Tampilan Sub Materi Literasi Uang Dan Skala Prioritas



Tampilan Sub Materi Pembagian Ilmu Ekonomi



Tampilan Sub Materi Sistem Ekonomi

untuk digunakan peserta didik sebagai tambahan media pembelajaran.

2. Validasi Ahli Materi

Tabel 2
Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Materi sesuai dengan CP	5
2	Materi sesuai dengan ATP	4
3	Penyampaian materi sudah baik	5
4	Materi sesuai dengan ruang lingkup ekonomi	5
5	Materi disajikan secara runtut	4
6	Materi yang disampaikan sudah jelas dan benar	5
7	Penjelasan materi mudah dipahami	5
Jumlah skor		33
Rata-rata		4,71
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan kualifikasi tingkat pencapaian yang telah dijelaskan pada bab 3, materi pembelajaran Pengantar Ilmu Ekonomi yang disesuaikan dengan CP dan ATP yang berlaku yang dipaparkan dalam video animasi pembelajaran sudah masuk dalam kategori sangat valid dengan rata-rata skor 4,71 sehingga layak untuk digunakan peserta didik sebagai tambahan media pembelajaran.

3. Validasi Ahli Media

Tabel 3
Hasil Validasi Oleh Ahli Media

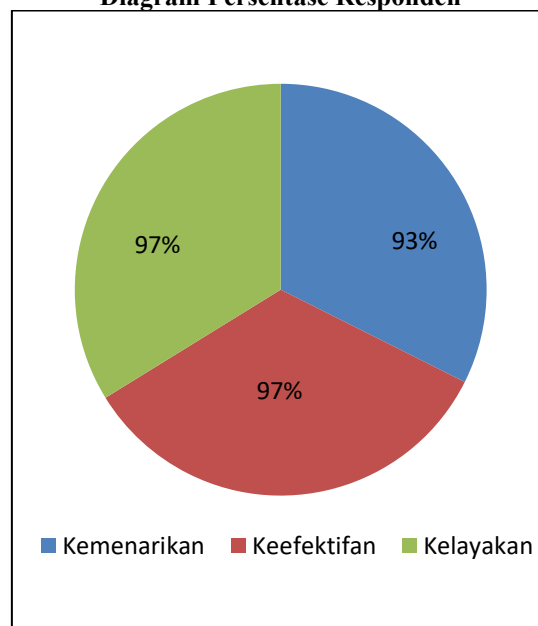
No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Cover depan video/ opening menarik perhatian untuk belajar	4
2	Penggunaan sound pada video sudah tepat	5
3	Tampilan video animasi pembelajaran menarik	4
4	Alur penyajian materi mudah dipahami	5
5	Video animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
6	Huruf yang digunakan dalam teks pada video ini tampak jelas	3
7	Pemilihan karakter animasi sudah sesuai untuk umur peserta didik sekolah menengah atas	4

No	Aspek yang dinilai	Skor
Jumlah skor		29
Rata-rata		4,14
Kategori		Valid

Berdasarkan kualifikasi tingkat pencapaian yang telah dijelaskan pada bab 3, materi pembelajaran Pengantar Ilmu Ekonomi yang disesuaikan dengan CP dan ATP yang berlaku yang dipaparkan dalam video animasi pembelajaran sudah masuk dalam kategori valid dengan rata-rata skor 4,14 sehingga layak untuk digunakan peserta didik sebagai tambahan media pembelajaran.

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian peneliti melakukan uji respon terhadap video animasi pembelajaran materi Pengantar Ilmu Ekonomi, yang bertujuan untuk mengetahui kemenarikan, keefektifan, dan kelayakan video animasi pembelajaran materi Pengantar Ilmu Ekonomi dalam pembelajaran di kelas. Pada tahap ini peneliti menyertakan video animasi dan angket uji kemenarikan, keefektifan, dan kelayakan. Hasil uji tersebut tersaji dalam diagram dan tabel berikut:

Diagram Persentase Responden



Tabel 4
Hasil Uji Responden

Jenis uji responden	Perolehan presentase responden	Kategori
Kemenarikan	93%	Sangat menarik
Keefektifan	97%	Sangat efektif
Kelayakan	97%	Sangat layak

Dari tabel dan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran dapat digunakan sebagai tambahan media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan Pengembangan Video Animasi Berbantuan Platform Design Online Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Kelas X IPS SMAK BPK Penabur Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024, maka dapat disimpulkan bahwa

- 1) Pengembangan video animasi berbantuan platform design online pada mata pelajaran Ekonomi materi Pengantar Ilmu Ekonomi kelas X IPS SMAK BPK Penabur Bandar Lampung dikembangkan melalui model 4D. Model pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate* (Thiagarajan, 1974:6-9). Yang diadaptasi menjadi 4P yaitu, pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Melalui prosedur 4D pada penelitian ini telah dihasilkan produk video animasi pembelajaran yang menarik, efektif dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran ekonomi.
- 2) Produk video animasi berbantuan platform design online pada mata pelajaran Ekonomi materi Pengantar Ilmu Ekonomi kelas X IPS telah melalui proses validasi oleh ahli bahasa, materi dan media dengan penilaian rata-rata skor 4,57 oleh ahli bahasa dengan kategori sangat valid, 4,71 oleh ahli materi dengan kategori

sangat valid, dan 4,14 oleh ahli media dengan kategori valid.

- 3) Produk video animasi berbantuan platform design online pada mata pelajaran Ekonomi materi Pengantar Ilmu Ekonomi kelas X IPS telah melalui proses uji respon kemenarikan, keefektifan dan kelayakan video animasi yang langsung direspon oleh peserta didik di SMAK BPK Penabur dengan 17 responden dan diperoleh presentase uji kemenarikan 93% dengan kategori sangat menarik, uji keefektifan 97% dengan kategori sangat efektif, uji kelayakan 95% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), h. 88.
- Puspitarini, YD, & Hanif,M. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Sekolah Dasar. (Jurnal Pendidikan Anatolia)* , 4(2), 53 - 60
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukiman. (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012, h. 187- 188.