

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATERI
KEGIATAN EKONOMI KELAS X.1 SMA NEGERI 3
BANDAR LAMPUNG**

Kadek Dewi Astiti¹, Wayan Satria Jaya², Vetri Yanti Zainal³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: dewiastyty29@gmail.com¹, wayan.satria@stkippgribl.ac.id²,
zainalzainalvetrivetri@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran, proses pembelajaran ekonomi yang kurang bervariasi dan rendahnya motivasi belajar peserta didik serta rasa cepat bosan dalam memperhatikan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi pada materi kegiatan ekonomi Kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*research and development*) dan melalui prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli bahasa yang menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi kegiatan ekonomi yang dikembangkan memperoleh hasil persentase sebesar 90% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”, sedangkan hasil validasi ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi kegiatan ekonomi yang dikembangkan memperoleh hasil persentase sebesar 96,36% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”, kemudian hasil validasi ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi kegiatan ekonomi yang dikembangkan memperoleh hasil persentase sebesar 92% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Sedangkan respon peserta didik pada uji coba lapangan memperoleh hasil persentase sebesar 86% dengan kriteria interpretasi “sangat layak”. Pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi kegiatan ekonomi pada peserta didik X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D), dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi kegiatan ekonomi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Video Animasi Pembelajaran, Materi Kegiatan Ekonomi

Abstract: *This study is motivated by the lack of use of learning media, the economic learning process that is less varied and the low motivation of students to learn and feel bored quickly in paying attention to learning. This study aims to determine the feasibility and response of students to animated video learning media on economic activity material for Class X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung. The research method used is R&D (research and development) and through the ADDIE development procedure which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Product validation was completed by linguist validators who stated that the animated video learning media on the material of economic activities developed obtained a percentage result of 90% with the interpretation criteria of “very feasible”, while the results of material expert validation stated that the animated video learning media on the material of economic activities developed obtained a percentage result of 96.36% with the interpretation criteria of “very feasible”, then the results of media expert validation stated that the animated video learning media on the material of economic activities developed obtained a percentage result of 92% with the interpretation criteria of “very feasible”. While the response of students in the field trial obtained a percentage of 86% with the interpretation criteria “very feasible”. The development of animated video learning media on economic activity material for X.1 students of SMA Negeri 3 Bandar Lampung using the research and development (R&D) research method, it can be concluded that the use of animated video learning media on economic activity material is very feasible to use as learning media.*

Keywords: *Learning Animation Video, Economic Activity Material.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tombak pembangunan dan kemajuan yang digunakan sebagai tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Pendidikan berperan dalam pembentukan karakter serta watak peserta didik agar memiliki kemampuan dalam intelektual maupun spiritual, berilmu pengetahuan yang cerdas, menguasai teknologi dan informasi yang global serta memiliki daya cipta yang tinggi. Pendidikan diakui sebagai salah satu kunci utama dalam membentuk masyarakat yang maju dan beradab, yang mampu menyeimbangkan antara aspek intelektual dan emosional. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebab tanpa Pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang.

Salah satu permasalahannya adalah rendahnya kualitas pendidikan, terutama terkait mutu guru di berbagai jenjang pendidikan serta keterbatasan media pembelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media yang tepat membantu mengatasi kekurangan dalam menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik, diantaranya menarik perhatian mereka, memunculkan minat belajar, meningkatkan prestasi belajar, serta menyediakan metode alternatif sehingga peserta didik tidak hanya bergantung pada satu sumber pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung, media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi. Penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh buku cetak, LKS, dan presentasi Power Point, dengan pemanfaatan teknologi modern yang belum optimal. Apabila hanya menggunakan buku cetak, menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dan peserta didik akan cenderung lebih cepat bosan dalam proses pembelajaran.

Media video animasi merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan kurang efektifnya proses pembelajaran. Media video animasi pembelajaran adalah bentuk media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual bergerak dengan audio berisi pesan – pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Oleh karena itu, media video animasi diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam mendorong perubahan proses pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif, sehingga peningkatan semangat belajar peserta didik dapat terwujud. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, sebab motivasi belajar tidak diperoleh sejak lahir, melainkan muncul dari ketertarikan terhadap sesuatu.

Keberhasilan pembelajaran ditentukan, antara lain, oleh media pembelajaran yang disiapkan oleh guru. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik melalui media pembelajaran selama proses belajar merupakan dasar penting untuk mencapai prestasi belajar. Media pembelajaran berupa video animasi yang dirasakan oleh peserta didik dapat memicu motivasi belajar mereka. Berdasarkan hasil angket yang diperoleh menunjukkan 84,6% peserta didik sangat

setuju dengan adanya pembelajaran menggunakan video animasi.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penelitian ini berjudul Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Materi Kegiatan Ekonomi kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

Menurut Rustamana et al., (2024), pengembangan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya. Penelitian ini dapat menjadi sebuah penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan.

Sedangkan menurut Permatasari et al., (2019), Pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Berdasarkan kedua pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, Pengembangan adalah suatu proses yang esensial dalam dunia inovasi, berfungsi untuk memvalidasi dan menciptakan produk baru serta menyempurnakan produk yang telah ada. Proses ini tidak hanya berfokus pada penciptaan, tetapi juga berperan sebagai penghubung antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Dengan demikian, pengembangan menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas produk dan memastikan bahwa hasil penelitian dapat diterapkan secara praktis dalam kehidupan nyata.

Menurut Ananda Muhamad Tri Utama, (2022), media pembelajaran bisa di sebut sebuah alat yang dipakai untuk membantu dan mempermudah dalam proses belajar mengajar berlangsung. Yang bertujuan untuk mempermudah tersampainya materi pembelajaran kepada pemahaman seorang siswa. Media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media sebagai alat yang mempermudah berjalannya proses belajar mengajar dikelas.

Sedangkan menurut Kholidah, Hidayat, Jamaludin, Leksono & ISSN, (2023), Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada pada sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ebih mudah dipahami oleh siswa. Media ini memainkan peran penting dalam pendidikan karena tidak hanya mendukung penyampaian informasi tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran mereka. Penggunaan media pembelajaran bisa berupa alat cetak, visual, audio, atau perangkat digital yang membantu pengajar dalam menjelaskan materi dengan lebih menarik dan interaktif.

Menurut Parlindungan et al., (2020), media video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

Menurut Sunami & Aslam, (2021), video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup, animasi dapat memberi objek dapat bergerak mengubah bentuk, ukuran dan warna.

Sedangkan menurut Yulita Wulandari Palimbong et al., (2021), video animasi merupakan lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak yang menjadi satu dilengkapi dengan audio, yang sewaktu-waktu dapat diputar kembali sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran

Jadi berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan video animasi merupakan media pembelajaran berupa gambar bergerak yang tampak hidup, menggabungkan lambang verbal, visual, dan gerak dengan audio, sehingga dapat diputar ulang untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif.

Ada beberapa Langkah-langkah untuk membuat video animasi pembelajaran yang digunakan dalam proses pembuatan video pembelajaran antara lain : a) Powtoon merupakan aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat Powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan, b) Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya, dan c) Capcut adalah software atau perangkat lunak yang penggunaannya dapat diakses dan dapat dijalankan menggunakan perangkat keras seperti smartphone dan emulator pada PC atau laptop.

Menurut Johari Andrian, dkk. (dalam Arania, 2021) sebagai berikut: kelebihan media video animasi pembelajaran diantaranya adalah: 1) Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya., 2) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks, 3) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, 4) Menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan motivasi belajarnya, 5) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dan 6)

Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Kegiatan ekonomi adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan individu, kelompok, atau organisasi dengan tujuan memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari dan mencapai kesejahteraan. Kegiatan ini mencakup berbagai proses seperti produksi, distribusi, dan konsumsi barang serta jasa. Dalam ekonomi, kebutuhan masyarakat tidak terbatas, sedangkan sumber daya yang tersedia untuk memenuhinya terbatas. Oleh karena itu, kegiatan ekonomi muncul sebagai upaya untuk mengelola sumber daya tersebut dengan cara yang efektif dan efisien.

Secara umum, kegiatan ekonomi terbagi menjadi tiga jenis utama: produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiga komponen ini saling berkaitan dan menjadi dasar utama dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video animasi pembelajaran materi kegiatan ekonomi kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE. Prosedur pengembangan model ADDIE terdiri dari

lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain/ perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan tahap awal yang bertujuan untuk mendefinisikan penelitian awal melalui studi lapangan. Studi ini dilakukan dengan metode observasi dan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran. Dalam tahap ini, terdapat beberapa aspek yang dianalisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum.

Selanjutnya dilakukan perancangan/ design. Dengan melihat adanya permasalahan dalam media pembelajaran yang terdapat di sekolah maka peneliti mendapatkan informasi yang menunjang untuk pengembangan media video pembelajaran ekonomi. Informasi yang didapatkan antara lain: a) Penyusunan Kerangka Struktur, b) Penentuan Sistematika, Mendesain Tampilan dan d) Membuat *Storyboard*

Pada tahap pengembangan, penulis terlebih dahulu menyusun atau menyempurnakan desain media sebelum dilakukan validasi. Setelah desain ditetapkan, peneliti melakukan validasi oleh para ahli, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Validasi bahasa dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra, sementara validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Ekonomi, dan validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

1. Validasi Ahli bahasa

Hasil validasi ahli Bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Bahasa

Indikator	No Butir	Skor	Kategori
A. Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	1	5	Sangat Layak
B. Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada	2	5	Sangat Layak

pokok bahasa			
C. Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik	3	4	Layak
D. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	4	4	Layak
E. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	5	4	Layak
F. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan yang ingin disampaikan	6	5	Sangat Layak
G. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung kesasaran	7	5	Sangat Layak
H. Ketepatan ejaan	8	4	Layak
Jumlah skor			36
Jumlah skor maksimal			40
Presentase (100%)			90%
Kategori			Sangat layak

$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}}$$

$$P = \frac{40}{36} \times 100\%$$

$$P = 90\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan tabel hasil validitas Bahasa menunjukan hasil 90% dengan demikian maka bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi yakni “**Sangat Layak**” sehingga video pembelajaran dapat diujicobakan dalam penelitian.

2. Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli Materi sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Butir	Skor	Kategori
Aspek Pembelajaran	1. Kejelasan indikator pembelajaran	1	5	Sangat Layak
	2. Relevansi indikator pembelajaran dengan SK dan KD	2	5	Sangat Layak
	3. Kejelasan penyajian materi	3	5	Sangat Layak
	4. Kesesuaian gambar dengan materi	4	5	Sangat layak
Aspek isi	5. Kecukupan materi untuk pencapaian kompetensi dasar	5	5	Sangat Layak
	6. Kebenaran isi/konsep	6	4	Layak
	7. Kejelasan materi/konsep	7	4	Layak
	8. Kedalaman uraian materi	8	5	Sangat Layak
	9. Kontekstual materi	9	5	Sangat Layak
	10. Sistematika penyajian materi	10	5	Sangat Layak

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada materi Kegiatan Ekonomi Kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung

11. Penyediaan gambar untuk memahami materi	11	5	Sangat Layak
Jumlah Skor	53		
Jumlah Skor Maksimal	55		
Presentasi (100%)	96,36%		
Kriteria	Sangat Layak		

$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}}$$

$$P = \frac{53}{55} \times 100\%$$

$$P = 96,36\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan table hasil validitas Materi menunjukkan hasil 96,36% dengan demikian maka Bahasa yang digunakan dalam video animasi pembelajaran yakni **“Sangat Layak”** sehingga video pembelajaran dapat diuji cobakan dalam penelitian.

3. Validasi Ahli Media

Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No Butir	Skor	Kategori
Aspek tampilan	1. Pemilihan <i>background</i>	1	4	Layak
	2. Kecerahan warna tulisan	2	5	Sangat Layak
	3. Layout/tata letak setiap halaman	3	5	Sangat Layak
	4. Kemenarikan <i>desain</i> halaman	4	5	Sangat Layak
	5. Ketepatan pemilihan jenis huruf	5	4	Layak
	6. Ketepatan ukuran huruf	6	4	Layak
	7. Ketebacaan teks	7	5	Sangat Layak
	8. Ketepatan penempatan teks	8	5	Sangat Layak
	9. Kejelasan gambar	9	4	Layak
	10. Ketepatan penempatan gambar	10	5	Sangat Layak
	11. Kemenarikan gambar	11	5	Layak
	12. Ukuran gambar	12	4	Layak
	13. Kualitas tampilan video	13	5	Sangat layak
	14. Ketepatan penempatan video	14	5	Sangat layak
	15. Ukuran video	15	4	Layak
	16. Pemilihan musik <i>background</i>	16	5	Sangat layak
Kebenaran media	17. Penyajian materi dengan video pembelajaran tidak berlebihan	17	5	Sangat layak
	18. Kata-kata atau gambar ringkas (<i>to the point</i>)	18	5	Sangat layak
	19. Bahasa bersifat komunikatif	19	4	Layak
	20. Gambar dan kalimat	20	4	Layak

disajikan dengan simulative			
21. Kejelasan pengucapan suara	21	4	Layak
Jumlah skor	96		
Jumlah skor maksimal	105		
Persentase	92%		
Kriteria	Sangat layak		

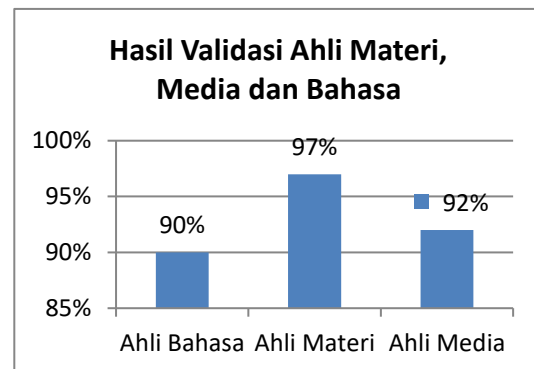
$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}}$$

$$P = \frac{96}{105} \times 100\%$$

$$P = 92\% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan tabel hasil Validitas Media menunjukkan hasil 92% dengan demikian maka bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran animasi yakni **“Sangat Layak”** sehingga video pembelajaran dapat diuji cobakan dalam penelitian. Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



Gambar 1
Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba.

1. Uji Coba Respon Peserta Didik

Setelah menerapkan media pembelajaran video animasi peneliti membagikan angket kepada peserta didik. Didapat hasil :

$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{\text{jumlah perolehan skor}}{\text{jumlah perolehan skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$P = \frac{1.129}{1.320} \times 100 \%$$

$$P = 86 \% \text{ (Sangat Layak)}$$

Berdasarkan hasil yang didapat maka disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi pada materi kegiatan ekonomi adalah “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Dari beberapa hasil evaluasi yang sudah diperoleh dari setiap tahap yang sudah dilalui maka didapatkan penilaian bahwa SMA Negeri 3 Bandar Lampung khususnya kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung memerlukan penambahan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran. Setelah melalui tahapan validasi, dan pengujian kelayakan video animasi pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung khususnya pada materi kegiatan ekonomi.

Kajian Produk Akhir

Tahap awal dilakukan untuk menemukan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran ekonomi SMA Negeri 3 Bandar Lampung, khususnya kelas X.I Penelitian tahap analisis ini, peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik, serta menganalisis materi pelajaran. Kegiatan ini dengan cara observasi dan wawancara guru ekonomi.

Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan media pembelajaran masih didominasi buku cetak, LKS, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya desain (Design), merancang media pembelajaran video sesuai dengan materi pembelajaran yang ditetapkan oleh Dinas Pendidikan. Rancangan desain produk ini dibentuk dari membuat outline konten, membuat flowchart, membuat tampilan. Produk akhir penelitian dan pengembangan

(*Research and Development*) adalah media pembelajaran berbentuk video animasi yang digunakan untuk mendukung mata Pelajaran ekonomi materi kegiatan ekonomi kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

Media pembelajaran video yang telah dirancang selanjutnya diproduksi untuk divalidasi oleh materi dan ahli media. Tahapan validasi merupakan bagian pengembangan (*Development*). Kegiatan validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran video animasi ekonomi yang dikembangkan dan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para ahli baik ahli bahasa, ahli materi dan ahli media.

Tahap selanjutnya yakni Implementasi (*Implementation*) video pembelajaran yang memuat materi kegiatan ekonomi peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung, hasil menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan jumlah perolehan skor 86%.

Tahapan terakhir yakni Evaluasi (*Evaluation*), berdasarkan penelitian pada peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung ditemukan bahwa penggunaan video animasi pada media pembelajaran efisien serta efektif.

Setelah melalui berbagai tahap seperti tahap validasi dan tahap uji coba produk penulis merevisi video animasi pembelajaran sesuai dengan saran, masukan, dan pendapat ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk menghasilkan akhir media video pembelajaran.

1. Karakteristik hasil akhir dari media pembelajaran video animasi yang dihasilkan :
 - a. Video pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama untuk kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung.

- b. Video pembelajaran yang dikembangkan merupakan video yang menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, suara, dan animasi.
 - c. Produk video pembelajaran yang dikembangkan ini sangat praktis digunakan baik dengan menggunakan *handphone*, komputer, laptop tanpa harus menginstal aplikasi tertentu, bisa diakses melalui youtube karena peneliti akan memposting video animasi tersebut.
 - d. Produk video pembelajaran ini menampilkan materi yang berisikan tentang kegiatan ekonomi.
2. Kelebihan Video Animasi Pembelajaran
 - a. Produk akhir video animasi pembelajaran ini dikemas menarik dengan visual yang dinamis dan juga dalam bentuk link youtube yang dapat diakses kapan saja.
 - b. Video animasi pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi kegiatan ekonomi
 - c. Video animasi pembelajaran ini dapat memberikan ilustrasi lebih dikarenakan didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, dan suara.
 - d. Video pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri.
3. Kekurangan video Animasi Pembelajaran
 - a. Media video animasi pembelajaran memerlukan perangkat seperti *handphone*, laptop atau komputer dan juga internet untuk mengaksesnya.
 - b. Media video animasi pembelajaran ini meskipun menarik tetapi bersifat satu arah, tidak dapat berinteraksi secara langsung.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Reska Ayu Anggraini yang meneliti “ Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Materi Hidrokarbon Di SMAN 1 Inuman “ menghasilkan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran kimia pada materi hidrokarbon.

Kemudian, penelitian ini juga sejalan dengan M Gilang Indra Pratama dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi dengan Menggunakan *Adobe After Effect*” penelitian pengembangan ini mendapatkan hasil layak, valid, dan dikembangkan untuk media pembelajaran matematika materi integral.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk yang dikembangkan telah melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran dengan hasil penilaian ahli bahasa rata-rata 90% dari 100% dengan kategori sangat layak. ahli materi dengan rata-rata nilai 96,36% dari 100% dengan kategori sangat layak, dan ahli media dengan rata-rata nilai 92% dari 100% dengan kategori sangat layak.
2. Berdasarkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi materi kegiatan ekonomi, pada uji coba lapangan terdiri dari 33 peserta didik diperoleh hasil penilaian rata-rata 86% dari 100% dengan kategori sangat layak, maka media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dapat memberikan pengaruh motivasi belajar terhadap peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi kinemaster pada materi hidrokarbon di SMAN 1 Inuman. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(1), 26-33.
- Arania. (2021). Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi. *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local*, 2012, 7–37.
- Magdalena, I., Maulida, A., & Azizah, N. W. (2024). Model Desain ADDIE Pada Pembelajaran Di SD Negeri Kedaung Wetan Baru 2. *Cendekia Pendidikan*, 3(2), 10–20.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
- Palimbong, Y. W. (2021). *Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas XII SMAN 11 Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Sudijono, Anas, (2020). *Pengantar Statistik Pendidikan*, PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Statistik Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1940-1945.

