

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DIGITAL
BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI KETENAGAKERJAAN PADA
PESERTA DIDIK KELAS XI.6 SMA YP UNILA BANDAR LAMPUNG**

Agil Septa Priambodo¹, Surastina², Nurdin Hidayat³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: agilseptapriambodo@gmail.com¹, srastina@gmail.com², nurdinstkippgribl@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi digital berbasis aplikasi Canva materi ketenagakerjaan pada peserta didik kelas XI.6 SMA YP UNILA Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pra-penelitian, diketahui bahwa pembelajaran ekonomi di sekolah tersebut masih menggunakan metode konvensional dengan media terbatas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (analisis, disain, pengembangan, implementasi dan evaluasi) untuk menghasilkan video animasi digital yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, dengan nilai rata-rata 90% untuk ahli media, 95% untuk ahli materi, dan 84% untuk ahli bahasa. Uji coba terhadap guru dan peserta didik menunjukkan respon positif, dengan nilai 96% dari guru dan 89% dari peserta didik, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi ketenagakerjaan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Ketenagakerjaan

***Abstract:** This study aims to develop a digital animation video learning media based on the Canva application for labor material for class XI.6 SMA YP UNILA Bandar Lampung. Based on the results of preliminary research, it was found that economic learning at the school still uses conventional methods with limited media. This research uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) to produce digital animation videos that can enhance the effectiveness of learning. The validation results show that this media is highly feasible to use, with an average score of 90% for media experts, 95% for material experts, and 84% for language experts. Trials with teachers and students showed positive responses, with 96% from the teachers and 89% from the students, indicating that this media is very suitable for use in learning. Therefore, this media is expected to enrich students' learning experiences and improve their understanding of labor material.*

***Keywords:** Development, Learning Media, Employment*

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan karakter individu, sehingga mereka mampu beradaptasi dan berkontribusi dalam masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, terutama dalam hal metode pembelajaran. Salah satu kendala yang dialami guru adalah

kurangnya skill guru dalam mengoperasikan produk digital (Egawati, 2022). Teknologi memberikan peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien melalui media interaktif seperti video, aplikasi pembelajaran, hingga platform online yang memungkinkan peserta didik belajar dengan cara yang lebih dinamis dan fleksibel. Peran media pembelajaran dalam proses belajar semakin penting seiring dengan perkembangan teknologi yang

pesat. Media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi, aplikasi interaktif, dan platform e-learning lainnya telah membawa perubahan signifikan dalam cara peserta didik memahami dan mengakses materi pembelajaran. Media pembelajaran video animasi digital merupakan bentuk penyajian materi pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak, teks, audio, dan efek visual untuk menyampaikan informasi secara interaktif dan menarik. Media pembelajaran video animasi digital dapat dibuat salah satunya menggunakan aplikasi Canva. Canva menyediakan berbagai fitur lengkap yang mempermudah tenaga pendidik dalam merancang dan membuat media pembelajaran berbasis multimedia. Istilah multimedia mengacu pada media informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk, yang sebagian besar berbasis teknologi (Hidayat, 2022).

Hal ini sangat relevan dalam konteks pembelajaran di SMA YP UNILA Bandar Lampung, yang meskipun telah menghasilkan lulusan yang kompeten, akan tetapi masih menghadapi tantangan dalam penggunaan media pembelajaran yang memadai.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SMA YP UNILA Bandar Lampung, diketahui bahwa proses pembelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan kelas XI masih menggunakan metode konvensional dengan media pembelajaran yang terbatas. Keterbatasan waktu dan kurangnya keterampilan dalam menyiapkan video yang relevan dengan materi ketenagakerjaan menjadi hambatan dalam pembelajaran, sehingga video yang digunakan lebih sering berasal dari sumber umum tanpa penyesuaian terhadap konteks lokal atau kebutuhan peserta didik. Peserta

didik membutuhkan situasi dan kondisi pembelajaran yang kondusif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Rancangan pembelajaran guru yang sesuai dengan latar belakang dan kebutuhan anak sangat menentukan kualitas proses dalam pembelajaran (Surastina, 2019).

Dengan pengembangan media pembelajaran video animasi digital berbasis aplikasi Canva ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memperkaya pengalaman belajar yang lebih baik.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dalam pendidikan merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat digunakan dengan lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. R&D merupakan proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023).

Menurut (Husaini dan Purnomo 2009), model pengembangan merupakan prosedur atau cara yang sistematis untuk memperoleh pemahaman tentang sesuatu, sedangkan metodologi merupakan kajian mengenai aturan-aturan yang terkait dengan suatu metode.

Media pembelajaran adalah segala alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada peserta didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran (Basri dan Sumargono, 2018). Pendidik dalam

melaksanakan proses pembelajaran bersama peserta didik harus mempertimbangkan beberapa prinsip memilih media pembelajaran yang ingin dikembangkan secara tepat diantaranya Prinsip daya guna serta efisiensi, Prinsip tingkatan kognitif peserta didik, Prinsip Interaktivitas alat pendidikan, dan prinsip Ketersediaan alat pendidikan. (Asmuki, 2021).

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit (Apriansyah, 2020).

Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengka-pi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Hutabarat, 2019).

Berikut adalah beberapa karakteristik video animasi digital menurut (Andrasari, 2022) yaitu:

- 1) Menggabungkan gambar dan teks, video animasi mampu menampilkan berbagai gambar dan teks secara bersamaan untuk memperkuat penyampaian materi pembelajaran.
- 2) Dilengkapi dengan suara, video animasi diiringi dengan audio yang dapat dirancang menarik untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap materi.
- 3) Desain visual yang menarik, elemen visual dalam video animasi dapat

didesain sedemikian rupa agar tampak menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

- 4) Menyampaikan materi secara efektif, video animasi memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran dengan cara yang sederhana namun mendalam.
- 5) Mempermudah pemahaman siswa, dengan kombinasi visual dan audio, peserta didik, dapat lebih cepat memahami maksud dari materi yang disampaikan.
- 6) Fleksibilitas konten, video animasi dapat disesuaikan dengan berbagai subjek pelajaran, kebutuhan peserta didik, atau tingkat kesulitan materi.
- 7) Menghidupkan konsep abstrak, video animasi mampu menghidupkan konsep-konsep abstrak atau sulit dipahami menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) adalah proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji kelayakan, kepraktisan dan kemenarikan produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran Video Animasi Digital Berbasis Aplikasi Canva

Materi Ketenagakerjaan Untuk Peserta Didik Kelas XI Sekolah Menengah Atas.

Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, Menurut (Rusdi, 2018: 37) ADDIE bukanlah sebuah model saja, tetapi tahapan umum yang mana semua tahapan dalam mendesain dan mengembangkan yang dilakukan oleh para peneliti dan praktis dapat difragmentasi menjadi fase-fase yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan-tahapan ini bertujuan untuk memastikan bahwa video pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya layak untuk digunakan, tetapi juga praktis dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Langkah awal dari pengembangan ini dimulai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta analisis kurikulum yang digunakan di kelas XI SMA YP UNILA Bandar Lampung. Selanjutnya, tahap desain berfokus pada pengembangan awal struktur dan konten video pembelajaran. Pada tahap pengembangan, modul ini divalidasi oleh ahli untuk memastikan kualitas materi, bahasa, dan media. Setelah video pembelajaran animasi digital diterapkan dalam kelas, dilakukan evaluasi untuk menilai kepraktisan dan efektivitasnya melalui respon pendidik dan peserta didik.

Tempat penelitian ini dilakukan di SMA YP UNILA Bandar Lampung, dengan jumlah populasi kelas XI sebesar 428 peserta didik, sampel yang akan digunakan pada penelitian ini adalah kelas XI.6 sejumlah 33 peserta didik. Dengan menentukan sampel peneliti menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan teknik penentuan sampel yaitu *sampling*

purposive. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2023). Pertimbangan yang terjadi pada kelas XI.6 yaitu waktu yang tersedia untuk penelitian tidak terjeda dengan jam istirahat dan uji coba media pembelajaran. Dapat dipastikan bahwa sampel yang dipilih memiliki waktu yang cukup untuk mengakses dan menggunakan media video animasi digital, serta memberikan umpan balik yang berguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya bahwa, model penelitian dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Berdasarkan sumber dari pra penelitian di SMA YP UNILA Bandar Lampung, hasil dari analisis yang telah didapatkan berguna sebagai pedoman dan bahan pertimbangan dalam pembuatan dan penyusunan video pembelajaran animasi digital. Analisis yang telah dilakukan meliputi:

1) Analisis Kebutuhan

Pada Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan kualitas proses belajar, baik bagi guru maupun peserta didik, dalam mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir kritis. Dalam hal ini, guru belum pernah mengembangkan media

pembelajaran berbentuk video animasi digital yang dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam belajar secara mandiri, khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Media pembelajaran berupa video animasi digital dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva menyediakan berbagai fitur yang mempermudah guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran secara kreatif. Dengan alat desain yang intuitif, template video, elemen grafis, animasi, serta fitur untuk menambahkan teks dan suara, Canva dapat digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Fitur-fitur ini sangat membantu guru dalam menciptakan video animasi yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Media video animasi yang dihasilkan tidak hanya memberikan visualisasi yang jelas dan menarik bagi peserta didik, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian yang interaktif dan menyenangkan. Bagi guru, penggunaan Canva mempermudah penyampaian materi dengan cara yang lebih kreatif, efektif, dan efisien, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Materi ketenagakerjaan dalam pembelajaran ekonomi sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik untuk memahami dunia kerja dan mempersiapkan diri menghadapi tantangan masa depan. Sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka, materi ini memberikan pengetahuan tentang peluang kerja, hak dan kewajiban tenaga kerja, serta keterampilan yang diperlukan dalam dunia kerja. Namun, materi ini sering kali mengandung istilah teknis dan konsep yang kompleks, yang bisa sulit dipahami

oleh peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyederhanakan penyampaian materi. Pengembangan media berbasis video animasi bertujuan untuk menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep serta istilah yang diajarkan.

Berdasarkan hal tersebut, analisis kebutuhan berupa pengembangan media pembelajaran berupa video animasi digital berbasis aplikasi Canva untuk materi ketenagakerjaan. Dalam rangka untuk menghadapi persaingan keahlian tenaga kerja pada era persaingan bebas, pendidikan dituntut meningkatkan kualitas pendidikan serta mengembangkan konsep pembelajaran dan evaluasi yang memberikan hasil signifikan terhadap peningkatan keahlian atau kompetensi (Sumandya, 2020). Analisis ini dipergunakan untuk menyesuaikan dengan media pembelajaran video animasi digital yang akan dikembangkan, sehingga pengembangan media pembelajaran video animasi digital bisa dilakukan secara maksimal dan dapat memfasilitasi proses pembelajaran peserta didik dengan atau tanpa kehadiran guru.

2) Analisis Peserta Didik

dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam proses pembelajaran yang berlangsung saat ini. Berdasarkan observasi, Sebagian besar peserta didik kelas XI.6 SMA YP UNILA merupakan generasi digital yang terbiasa dengan penggunaan perangkat teknologi, seperti *smartphone*, laptop, dan aplikasi berbasis internet. Mereka sering mengakses media sosial, menonton video daring, serta mencari informasi secara online. Oleh karena itu, mereka memiliki

kecenderungan untuk lebih menyukai media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, seperti video animasi, hal ini di dasari oleh penelitian (Siti Nur, 2022) Penggunaan media video animasi digital dapat dijadikan dalam penerapan gaya belajar audio visual kinestetik karena dalam sebuah video terdapat suara, gambar, dan juga gerakan.

3) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, dilakukan penyesuaian materi video pembelajaran dengan kurikulum merdeka. Video pembelajaran ini mencakup materi ketenagakerjaan pada semester ganjil, sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), yaitu peserta didik akan mendapatkan materi konsep masalah ketenagakerjaan dan upaya meningkatkan kualitas tenaga kerja. Salah satu upaya mengatasinya adalah dengan menanamkan jiwa wirausaha dimana peserta didik didorong untuk memiliki jiwa wirausaha dan memiliki keterampilan berbisnis sehingga menjadi solusi dari upaya mengatasi masalah pengangguran, tidak hanya untuk dirinya sendiri melainkan untuk masyarakat di lingkungannya. Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan menjelaskan terkait ketenagakerjaan dalam konteks mengidentifikasi berbagai masalah pengangguran dan pengupahan serta solusi untuk mengatasinya.

2. Design (Desain)

Desain awal produk yang dikembangkan.

Tabel 1. Disain Awal Produk



3. Development (Pengembangan)

Media pembelajaran yang telah didesain kemudian divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

a) Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Alternatif Penilaian			Kriteria
		Σf	n	$\Sigma f/n$ (100%)	
1.	Lugas	9	10	90%	Sangat Layak
2.	Dialogis dan Interaktif	8	10	80%	Layak
3.	Mudah Dipahami	4	5	80%	Layak
4.	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	8	10	80%	Layak
5.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	13	15	87%	Sangat Layak
Jumlah		42	50		
Validitas		84%			
Kriteria Inperpretasi		Layak			

Berdasarkan hasil presentase dari indikator tabel diatas maka total rata-rata presentase validasi bahasa adalah 84%. Hal ini termasuk dalam kategori “Layak” digunakan untuk uji coba setelah revisi.

b) Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Alternatif Penilaian			Kriteria
		Σf	n	$\Sigma f/n$ (100%)	
1.	Kelayakan Materi	24	35	91%	Sangat Layak
2.	Kemenarikan Materi	14	15	93%	Sangat Layak
Jumlah		38	40		
Validitas		95%			
Kriteria Inperpretasi		Sangat Layak			

Berdasarkan hasil presentase dari indikator diatas maka total rata-rata presentase validasi materi adalah 95%. Hal ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan untuk uji coba setelah revisi.

c) Validasi Ahli Media

Tabel 2. Hasil Angket Ahli Media

No	Indikator	Alternatif Penilaian			Kriteria
		Σf	n	$\Sigma f/n$ (100%)	
1.	Kesesuaian Media	13	15	87%	Sangat Layak
2.	Kualitas Media yang Digunakan	14	15	93%	Sangat Layak
3.	Kemenarikan Media	14	15	93%	Sangat Layak
4.	Ketepatan Media	4	5	80%	Layak
Jumlah		45	50		
Validitas		90%			
Kriteria Inperpretasi		Sangat Layak			

Berdasarkan hasil presentase dari indikator diatas maka total rata-rata presentase validasi media adalah 90%. Hal ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan untuk uji coba setelah revisi.

4. *Implementation*

Pada tahap ini, video pembelajaran video animasi digital berbasis aplikasi canva yang berisi materi ketenagakerjaan akan di uji cobakan kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas XI.6 dan kepada 33 peserta didik kelas XI.6 di SMA YP UNILA Bandar Lampung. Adapun hasil respon guru dan peserta didik setelah menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi Digital Berbasis Aplikasi Canva Materi Ketenagakerjaan yang diketahui melalui angket yang disebarakan peneliti adalah sebagai berikut:

a) Angket Respon Guru

Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon guru terhadap kepraktisan media pembelajaran video animasi digital berbasis aplikasi Canva. Hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran video animasi digital berbasis aplikasi Canva materi ketenagakerjaan mendapatkan nilai 96% dengan kriteria “Sangat Layak” digunakan

sebagai media pembelajaran video animasi digital berbasis aplikasi Canva materi ketenagakerjaan.

b) Angket Respon Peserta Didik

Pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap keefektifan media pembelajaran video animasi digital. Angket yang di berikan pada peserta didik mendapatkan nilai sebesar 89%. Dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi digital berbasis aplikasi Canva materi ketenagakerjaan adalah “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan perbaikan ulang atau revisi sesuai saran dan arahan yang telah diberikan oleh setiap para ahli, diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Pada tahap *development* atau pengembangan sebelumnya. Tahapan ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada produk pengembangan berupa Media Pembelajaran Video Animasi Digital Berbasis Aplikasi Canva Materi Ketenagakerjaan Untuk Peserta Didik Kelas XI Sekolah Menengah Atas agar dapat menjadi media pembelajaran yang lebih layak dan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dengan atau tidak adanya guru didalam kelas.

Setelah dilakukan penerapan dan diadakan evaluasi, maka ada beberapa bagian yang perlu dilakukan perbaikan dalam media pembelajaran video animasi digital berbasis aplikasi Canva pada materi ketenagakerjaan diantaranya:

a. Revisi Ahli Bahasa

Tabel 5. Revisi Ahli Bahasa

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1	Kata anak-anak pada video animasi sebaiknya dihilangkan	Sudah diperbaiki

b. Revisi Ahli Media

Tabel 3. Revisi Ahli Media

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1	Materi yang akan disampaikan sebaiknya ditampilkan pad awal video.	Sudah di perbaiki
2	Background video sebaiknya dibuat lebih menarik lagi.	Sudah di perbaiki

c. Revisi Ahli Materi

Tabel 4. Revisi Ahli Materi

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1	Sub pada materi yang akan dijelaskan ditampilkan	Sudah diperbaiki

Setelah dilakukan perbaikan, maka didapatlah Produk akhir yaitu hasil pengembangan media pembelajaran video animasi digital berbasis aplikasi canva materi ketenagakerjaan. Video animasi digital ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Berikut kajian produk media pembelajaran video animasi digital berbasis aplikasi canva:

a. Halaman Awal Video Pembelajaran

Tampilan awal dari video pembelajaran animasi digital dengan tema *Ketenagakerjaan*. disain ini dirancang dengan elemen visual yang menarik untuk meningkatkan semangat peserta didik terhadap materi yang disajikan.



Gambar 1.

Halaman Awal Video Pembelajaran

b. Pertanyaan Pemantik

Pertanyaan pemantik digunakan untuk membangun rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi *Ketenagakerjaan*.



Gambar 2.

Pertanyaan Pemantik

c. Hakikat Materi Ketenagakerjaan

Tampilan ini dalam video pembelajaran animasi digital ini berfungsi sebagai pengantar bagi peserta didik untuk memahami konsep dasar ketenagakerjaan.



Gambar 3.

Hakikat Materi Ketenagakerjaan

d. Materi Ketenagakerjaan

Tampilan materi dalam video animasi digital ini dirancang secara interaktif dan menarik agar peserta didik dapat lebih mudah memahami terkait materi *ketenagakerjaan*. Setiap elemen visual dan audio dalam video dikemas dengan cara yang baik dan dinamis untuk

meningkatkan keterlibatan dan fokus selama pembelajaran.





Gambar 4.

Materi Video Pembelajaran

e. Kalimat Penutup

Bagian ini dirancang untuk memberikan kesan dan memperkuat pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran ketenagakerjaan.



Gambar 5.

Penutup Video Pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE untuk produk video animasi digital berbasis aplikasi canva materi ketenagakerjaan menunjukkan bahwa dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mempelajari ekonomi. Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, dilanjutkan dengan desain media yang interaktif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada tahap pengembangan, video pembelajaran

animasi digital yang berisi informasi tentang ketenagakerjaan di Indonesia dibuat dan diuji coba untuk memastikan kelayakan video animasi. Implementasi di kelas dilakukan dengan cara yang menyenangkan, memberikan pengalaman pembelajaran yang aktif melalui video pembelajaran. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media dan pembelajaran, dengan mengumpulkan umpan balik dari peserta didik dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi digital dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik terhadap materi ketenagakerjaan.

2. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan perhitungan yang telah dilakukan, bahwa pengembangan produk Media Pembelajaran Video Animasi Digital Berbasis Aplikasi Canva Materi Ketenagakerjaan telah dilakukan uji validitas menurut ahli media, materi, dan bahasa. Nilai validitas bahan ajar Media Pembelajaran Video Animasi Digital Berbasis Aplikasi Canva Materi Ketenagakerjaan ditunjukkan dari nilai validitas ahli media yaitu 90%, ahli materi 95%, dan ahli bahasa 84% dengan kategori "Sangat Layak" dari ahli media dan materi dan kategori "Layak" dari ahli bahasa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Digital Berbasis Aplikasi Canva Materi Ketenagakerjaan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi terkhusus pada materi ketenagakerjaan pembelajaran

di kelas XI.6 SMA YP UNILA Bandar Lampung.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Digital Berbasis Aplikasi Canva Materi Ketenagakerjaan mendapat respon dari guru dan peserta didik dengan presentase respon guru 96% dengan kategori "Sangat Layak" pada kepraktisan sedangkan respon dari peserta didik dengan presentase 89% kategori "Sangat Layak" pada keefektifan. Sehingga disimpulkan pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Digital Berbasis Aplikasi Canva Materi Ketenagakerjaan Pada Peserta Didik Kelas XI.6 SMA YP UNILA Bandar Lampung layak digunakan sebagai media pembelajaran."

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Asmuki. (2021). Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Murabbi*. <https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2879>.
- Basri, S., & Sumargono, S. (2018). Media pembelajaran sejarah. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Egawati, N. W. S. T. (2022). Widyadari Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Online Menggunakan Google Classroom Pada Materi Administrasi Pajak Kelas Xi Akl 1 SMK Negeri 1 Negara *P* 23(2),282–294. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7189778>.
- Hidayat, N & Suroto. (2022). *Multimedia for Improving Competency of Business Presentations: A Brief Literature Review*. 628(ULICoSS 2021), 534–537.
- Hutabarat, N. M. P. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 104–115. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru). Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2023. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. Alfabeta.
- Sumandya, i W. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Statistika Berbasis Vokasi. *Kaos GL Dergisi*, 8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4048963>.
- Surastina. (2019). Hubungan Penguasaan

Diksi dan Minat Berbicara dengan
Kemampuan Berpidato Siswa SMP
Kelas VII. 1–7.