

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
VIDEO ANIMASI MATERI PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI TKJ SMK PGRI 2
BANDAR LAMPUNG**

Desti Purnamasari¹, Wayan Satria Jaya², Nurdin Hidayat³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: dstprnmsr@gmail.com¹, wayan.satria@stkippgribl.ac.id²,
nurdinstkippgribl@gmail.com³

Abstrak: Masalah dalam Penelitian ini adalah: (1) Penggunaan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru (konvensional) bukanlah suatu hal yang buruk tetapi hal tersebut membuat peserta didik menjadi kurang minat dan aktif sehingga proses pembelajaran kurang efektif. (2) Adanya proses pembelajaran yang kurang bervariasi didalam kelas. (3) Rendahnya hasil belajar peserta didik pelajaran ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dan untuk menganalisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi produk kreatif dan kewirausahaan tentang proses prototyping yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dikelas XI TKJ SMK PGRI 2 Bandar Lampung. Penelitian Ini merupakan jenis penelitian *research and development* (R&D), penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu untuk menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan adalah video pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan mengenai proses prototyping untuk mengetahui kelayakan produk, dan keefektifan video pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Tahap penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 4,7, validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 4,2 dan validasi ahli media memperoleh rata-rata 4,8 dari ketiga validator tersebut didapat rata-rata keseluruhan memperoleh penilaian 4,5 dengan kriteria “Sangat Layak”. Respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan memperoleh rata-rata 4,45 dengan kriteria “Sangat efektif “. Hasil penilaian uji coba media pembelajaran berbasis video animasi diperoleh rata-rata 82,2 dengan tingkah efektivitas 80% sehingga media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi produk kreatif dan kewirausahaan mengenai proses prototyping untuk peserta didik kelas XI TKJ SMK PGRI 2 Bandar Lampung efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi

Abstract: *The problems in this research are: (1) The use of a learning model that is only centered on the teacher (conventional) is not a bad thing but it makes students less interested and active so that the learning process is less effective. (2) There is a learning process that is less varied in the classroom. (3) Low learning outcomes of students in economics. This study aims to analyze the feasibility of interactive learning media based on animated videos and to analyze student responses to interactive learning based on animated videos on creative product and entrepreneurship materials about the prototyping process developed in the learning process in class XI TKJ SMK PGRI 2 Bandar Lampung. This research is a type of research and development (R&D) research, this research is used to produce certain products to test the effectiveness of the product. The product produced is an interactive learning video based on animated videos on the subjects of creative products and entrepreneurship regarding the prototyping process to determine the feasibility of the product, and the effectiveness of the learning video that will be developed in learning media. The research stage carried out refers to the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design,*

Development, Implementation and Evaluation. The results of the validation of material experts obtained an average of 4.7, validation of language experts obtained an average of 4.2 and validation of media experts obtained an average of 4.8 from the three validators, an overall average of 4.5 was obtained with the criteria "Very Eligible". The response of students and teachers to the developed animated video-based learning media obtained an average of 4.45 with the criteria of "Very effective". The results of the trial assessment of animated video-based learning media obtained an average of 82.2 with an effectiveness of 80% so that interactive learning media based on animated videos on creative product and entrepreneurship materials regarding the prototyping process for class XI TKJ students of SMK PGRI 2 Bandar Lampung are effective for use in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Animated Video

PENDAHULUAN

Peran pendidikan sangatlah penting dalam mewujudkan masa depan individu dan masyarakat yang lebih maju, modern, sejahtera dan harmonis, selain memberikan pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan merupakan salah satu komponen yang digunakan sebagai tolak ukur kemajuan bangsa. Di era digital sekarang ini perkembangan teknologi yang semakin canggih dan cepat, seharusnya tidak jadi penghambat guru dalam melakukan tugasnya justru menjadi salah satu cara untuk menambah skill dalam mengembangkan pendidikan dalam proses mengajar. Apakah guru hanya selalu tetap mengajar di depan kelas seorang diri, menulis materi menjelaskan di papan tulis atau guru hanya menggunakan media buku saja ataupun memberikan tugas kepada peserta didik untuk menyalinnya, ataupun sebagainya.

Dalam Perkembangan teknologi saat ini dibutuhkan guru untuk mengembangkan potensi profesional mereka. Oleh karena itu peran guru sebagai pengajar tetap diperlukan untuk menambah variasi didalam mengajar salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, Dengan menggunakan media berbasis teknologi dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih mudah menyenangkan dan diharapkan lebih baik, maju dan modern.

Pembelajaran juga tidak terlepas didalam metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dan interaksi maupun komunikasi antara guru dengan siswa, serta interaksi antara siswa dan lingkungan

belajarnya. Perkembangan teknologi saat ini tidak terlepas dari peserta didik. Sebagai seorang guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran ke arah yang lebih maju dan baik lagi karena itu inovasi belajar yang baru harus dikembangkan salah satunya melalui media pembelajaran interaktif berbasis video animasi. Video animasi sendiri adalah pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks, dan grafik yang interaktif, dilengkapi dengan suara baik berbahasa Indonesia, bahasa Inggris atau pun daerah yang jelas, dapat diterjemahkan dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SMK PGRI 2 Bandar Lampung, bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 12 peserta didik atau 60% dan peserta didik yang mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 8 peserta didik atau 40 %.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas yang telah dikembangkan baik secara teoritis maupun empiris menunjukan adanya dugaan yang cukup kuat dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pentingnya teknologi dalam pembelajaran dan mengangkatnya dalam penelitian dengan judul "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi materi produk kreatif dan

kewirausahaan untuk peserta didik kelas XI TKJ SMK PGRI 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025”.

Penelitian pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan seacara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi suatu produk yang semakin bermanfaat sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik untuk meningkatkan teknik, teoritis, konseptual dan moral. Yang menyesuaikan dengan kebutuhan melalui pendidikan dan pelatihan. Pengembangan merupakan suatu penelitian yang memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan, baik berupa model desain produk misalnya pembelajaran interaktif berbasis video animasi. Menurut Borg and Gall (dalam, Purnama) penelitian dan pengembangan adalah *“a process used develop and validate educational product”* yang dimaksud penelitian pengembangan adalah sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Asim (dalam Assyauqi, 2020:21) memberikan pendapat yang sama bahwa penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Sementara menurut Suhadi Ibnu (dalam Waruwu, 2024:1220) memberikan pengertian tentang penelitian pengembangan, sebagai jenis penelitian yang ditujukan untuk menghasilkan suatu produk hardware atau software melalui prosedur yang khas yang biasanya diawali dengan *need assessment*, atau analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan diakhiri dengan evaluasi. Ada beberapa jenis model pengembangan selain ADDIE yang dapat digunakan antara lain sebagai berikut :

- 1) Model pengembangan Borg dan Gall
- 2) Model 4 D
- 3) Model Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan dibidang pendidikan bukan sekedar menguji atau menyangkal teori, namun juga menciptakan produk yang berguna untuk digunakan diruang kelas.

Berdasarkan beberapa pengertian pengembangan menurut para ahli diatas, dapat penulis simpulkan bahwa, pengertian pengembangan merupakan suatu penelitian yang dilakukan di bidang pendidikan dimana penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk-produk yang di pergunakan untuk proses pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan peserta didik, pengembangan produk, evaluasi produk, keefektifan produk, revisi, dan penyebaran produk.

Menurut Djamarah (dalam Firmadani, 2020:93) “kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar”. Dengan demikian, seluruh alat yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar adalah media. Selain meningkatkan kemauan belajar siswa penggunaan media dapat memudahkan pengajaran bagi guru. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan tepat, media pendidikan dapat dijadikan sebagai instrumen pendukung proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan.

Menurut Sari & Avianty (dalam Athsani Aqsa Madani et al., 2023:56) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pada proses pembelajaran sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar.

Fungsi media menurut (Fadilah et al., 2023:10) media pembelajaran jelas diperlukan, sebab media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. fungsi media pembelajaran antara lain :

- 1) Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar Diantaranya

- dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas
- 2) Media Pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya: Objek yang terlalu besar- bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - 3) Dengan menggunakan Media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.

Menurut Hidayat (2022:535), multimedia dapat efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa, Multimedia dapat memadukan berbagai jenis media digital seperti teks, gambar, suara, dan video, menjadi aplikasi atau presentasi interaktif yang terintegrasi secara multisensori untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Multimedia merupakan penggunaan dua atau lebih bentuk media yang berbeda secara bersamaan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi kesatuan antara bahan belajar dan alat belajar yang saling terkait satu sama lain. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber daya yang harus disediakan pada saat proses pembelajaran guna meningkatkan standar pengajaran dan pembelajaran peserta didik yang optimal. Sebagai seorang guru harus mampu menawarkan bahan ajar yang mengikuti kemajuan teknologi sekarang ini. Menjadi salah satu kunci utama tercapainya tujuan pembelajaran dengan penggunaan bahan pembelajaran yang kreatif dan bermanfaat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, saling aktif, antar hubungan atau yang berkaitan dengan sebuah komputer. Interaktif yang dimaksud disini adalah media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran antar guru dan peserta didik.

Menurut Rohmalina Wahab (dalam Firdausia et al., 2023:3) pembelajaran

interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, guru sebagai pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Berdasarkan pembelajaran interaktif menurut pendapat di atas disimpulkan bahwa, pembelajaran interaktif merupakan suatu interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran yang berlangsung antara peserta didik dan guru dimana ada nya timbal balik didalam proses pembelajaran dikelas menunjukan antusias peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung seperti tanya jawab atau pun debat oleh guru dan peserta didik atau peserta didik dengan teman sekelasnya.

Menuru Zahro, (2022:4127) Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, video animasi merupakan suatu media yang dapat dipergunakan untuk suatu proses pembelajaran dimana video animasi memuat keseluruhan gambaran suatu peristiwa baik audio ataupun visual yang bergerak dan memiliki karakter suara yang khas untuk membantu peserta didik untuk lebih memahami baik peristiwa maupun hal yang terjadi didalam video tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode *Research and Development* (R&D)

atau penelitian dan pengembangan. Model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2020: 28). Penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk berupa pembelajaran interaktif berbasis video animasi materi produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik kelas XI TKJ SMK PGRI 2 Bandar Lampung.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain/perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi/ eksekusi), *evaluation* (evaluasi/umpan balik).

Pada tahap analisis yang bersumber dari pra penelitian hasil observasi dan wawancara. Maka hasil dari observasi dan wawancara tersebut dilakukan analisis yang menjadi pedoman dan tolak ukur dalam media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dengan materi produk kreatif dan kewirausahaan. Adapun analisis yang dilakukan meliputi: 1) Analisis kebutuhan; 2) Analisis peserta didik; dan 3) Analisis kurikulum.

Selanjutnya dilakukan perancang-an/design. Pada tahap perancangan yang dilakukan untuk media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dengan format penyusunan kerangka struktur, setelah menyusun kerangka struktur video pembelajaran berbasis video animasi, peneliti kemudian membuat sistematis dari video pembelajaran yang menggambarkan tentang proses prototyping yang dibuat untuk mengetahui urutan tampilan media video pembelajaran yang akan dikembangkan, merancang tampilan dari video pembelajaran didalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi dan membuat penjelasan dari setiap tampilan.

Proses pengembangan media Pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan penyempurnaan desain media

terlebih dahulu sebelum divalidasi. Setelah melakukan penyempurnaan desain, peneliti melakukan validasi oleh validator ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Selanjutnya akan dilakukan revisi sesuai saran validator dan di uji cobakan kepada peserta didik kelas XI TKJ SMK PGRI 2 Bandar Lampung.

Setelah validator memberikan penilaian peneliti juga melaksanakan analisis kepada hasil uji yang diberikan oleh pihak validator

Validasi yang dilaksanakan terdiri dari tiga macam penilaian, yaitu pertama validasi kesesuaian materi yang diujikan oleh dosen ahli materi, kedua validasi desain pada media yang diujikan oleh dosen ahli media, dan ketiga validasi tata bahasa yang diujikan oleh dosen ahli bahasa.

1. Validasi Ahli Media

Hasil uji validitas media dipaparkan pada tabel dibawah ini

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Hasil Penilaian
1	Kepraktisan pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam pembelajaran	5
2	Kesesuaian warna, gambar, dan tulisan dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	5
3	Tampilan pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang dipilih sangat menarik	5
4	Suara dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi terdengar jelas	5
5	Keterbacaan teks jelas dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	5
6	Dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi membuat motivasi peserta didik bertambah dalam mengikuti proses pembelajaran	5
7	Kemenarikan dalam opening dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	4
8	Kemenarikan dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	5
9	Desain dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi memberikan kesan positif mampu menarik minat peserta didik	5
10	Kesesuaian musik pembuka dan penutup	4
11	Tidak ada kesalahan dalam proses pemutaran dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	4
12	Kejelasan dalam uraian materi	5
13	Kemudahan dalam memahami materi	5
14	Kemampuan materi dalam berinteraksi secara langsung kepada peserta didik	5
15	Sebagai sumber belajar dalam pembelajaran	5
Jumlah		72
Total Skor		4,8

Sumber: data diolah oleh penulis

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi media menunjukkan hasil aspek penyajian dengan nilai 4,8 dengan demikian maka media yang digunakan didalam video

pembelajaran yakni **“sangat valid”** sehingga video pembelajaran dapat diuji cobakan dalam penelitian.

2. Validasi Ahli Materi

Hasil dari validasi ahli Materi sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Butir Penilaian	Hasil Penilaian
1	Media pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran ekonomi	5
2	Materi yang terdapat dalam media pembelajaran materi dengan kompetensi dasar dan indikator	5
3	Materi yang disampaikan mudah di pahami	5
4	Dapat menganalisis dan megevaluasi materi yang disampaikan dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	4
5	Dapat memahami alur dan proses kerja pembuatan prototype yang telah disampaikan dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	5
6	Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dapat meningkatkan siswa untuk berpikir kreatif dan produktif	5
7	Penyampaian materi Pembelajaran interaktif berbasis video animasi sangat efektif	5
8	Pembelajaran interaktif berbasis video animasi dapat membuat peserta didik berpikir kritis dan mandiri dalam proses pembelajaran	5
9	Menjadi sumber alternatif belajar dalam pembelajaran	4
10	Pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang disajikan memperjelas materi	5
11	Diharapkan mampu mengidentifikasi tahapan-tahapan dalam prototyping yang disampaikan dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	5
12	Dapat melaksanakan tugas keterampilan yang telah disampaikan dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	4
13	Pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini diharapkan peserta didik mampu memahami tentang proses kerja prototype	5
14	Pembelajaran interaktif berbasis video animasi disesuaikan antara indikator hasil belajar dan paparan materi	5
Jumlah		67
Total Skor		4,7

Sumber: data diolah oleh penulis

Berdasarkan pada tabel di atas hasil validasi materi menunjukan hasil dengan nilai 4,7 dan dengan demikian maka materi yang digunakan didalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi yakni **“sangat valid”** sehingga pembelajaran interaktif berbasis video animasi dapat diuji cobakan dalam penelitian.

3. Validasi Ahli Bahasa

Hasil dari validasi ahli Bahasa sebagai berikut:

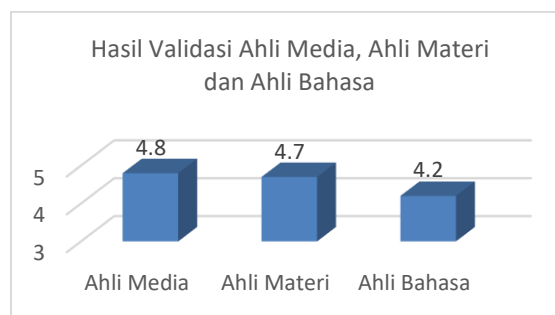
Tabel 3
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No.	Butir Penilaian	Hasil
-----	-----------------	-------

		Penilaian
1	Bahasa yang dipakai sopan,lugas dan mudah dipahami	4
2	Menggunakan kaidah bahasa yang benar dan baik	4
3	Bahasa yang digunakan komunikatif untuk peserta didik	5
4	Kesesuaian pemilihan bahasa dalam menguraikan materi dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	5
5	Kalimat yang digunakan sesuai dengan informasi yang akan disampaikan untuk peserta didik	4
6	Kata-kata yang digunakan sederhana dan sesuai mengenai sasaran pada peserta didik	4
7	Penggunaan simbol dan ikon yang tepat dalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi	5
8	Penggunaan bahasa istilah yang sesuai	4
9	Ketepatan dalam ejaan	3
10	Menggunakan kata kalimat yang sesuai dengan konsep pada materi	4
Jumlah		42
Total Skor		4,2

Sumber: data diolah oleh penulis

Berdasarkan tabel di atas hasil validasi bahasa memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,2 dengan demikian maka bahasa yang digunakan didalam pembelajaran interaktif berbasis video animasi yakni **“valid”** sehingga video pembelajaran interaktif berbasis video animasi dapat diuji cobakan dalam penelitian. Maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



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

Langkah berikutnya adalah implementasi dengan melakukan percobaan atau uji coba.

Uji keefektifan

Uji keefektifan ini bertujuan untuk menilai efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis video animasi diketahui memiliki hasil yang memuaskan. Hasil uji coba produk tujuan untuk dapat menilai bagaimana efektivitas media video

pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sebagai salah satu sumber belajar dengan perhitungan uji efektivitas dengan rumus :

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik}} \times 100\% \text{ atau } \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad P = \frac{10}{20} \times 100\% = 55\%$$

Kemudian, setelah melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi terdapat peserta didik yang mendapatkan nilai diatas kkm yaitu dengan perhitungan presentase :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad P = \frac{16}{20} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan dari data ketuntasan uji efektifitas sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi hasil presentase yang didapat yaitu 55% dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi hasil presentase yang didapat yaitu 80 % yang artinya mengalami peningkatan sebesar 45,45 % yang artinya bahwa media pembelajaran interaktif video animasi yang digunakan untuk menunjang peningkatan hasil belajar dengan materi proses prototyping.

Kajian Produk Akhir

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

1. Karakteristik hasil akhir dari media pembelajaran interaktif berbasis video animasi yang dihasilkan :
 - a. Video pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama untuk kelas XI.
 - b. Video pembelajaran yang dikembangkan merupakan video yang menggabungkan berbagai

media yaitu, teks, gambar, suara dan animasi.

- c. Produk video pembelajaran yang dikembangkan ini sangat praktis digunakan baik dengan menggunakan hand phone (HP), komputer atau pun laptop tanpa harus menginstal aplikasi tertentu.
 - d. Produk video pembelajaran ini menampilkan materi yang berisikan tentang materi proses prototyping pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan
2. Kelebihan media pembelajaran video interaktif berbasis video animasi
 - a. Video pembelajaran ini dapat memberikan ilustrasi lebih dikarenakan didalamnya terdapat teks, gambar, animasi beserta suara.
 - b. Video dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran secara mandiri bagi siswa-siswi
 - c. Video pembelajaran ini dapat membantu siswa-siswi agar dapat lebih mudah memahami materi proses prototyping dalam pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.
 3. Kekurangan media pembelajaran video interaktif berbasis video animasi Media pembelajaran interaktif berbasis video animasi terkadang ada laptop yang tidak support dengan video pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada Bab VI ,Pengembangan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada peserta didik kelas XI TKJ SMK PGRI 2 Bandar Lampung pada materi produk kreatif dan kewirausahaan dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan produk yang telah dikembangkan sudah melalui tahap validasi oleh para validator. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi telah memperoleh hasil penilaian validator ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,7, Validator ahli bahasa memperoleh

- nilai dengan rata-rata 4,2, Validator ahli media memperoleh nilai dengan rata-rata 4,8, dari ketiga validator tersebut didapat rata-rata keseluruhan memperoleh penilaian 4,5 dengan kriteria “Sangat Layak”
2. Respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi memperoleh penilaian rata-rata skor 4,45 yang dicapai peserta didik dalam kriteria “Efektif dan layak”, dengan demikian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi materi produk kreatif dan kewirausahaan dalam pembelajaran ekonomi kelas XI TKJ SMK PGRI 2 Bandar Lampung sangat efektif dan layak dipergunakan.
 3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi meningkatkan hasil belajar ekonomi. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI TKJ SMK PGRI 2 Bandar Lampung setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi sebagai pendukung pembelajaran yang ada disekolah terutama pada mata pelajaran ekonomi hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media video 55% dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi mengalami kenaikan dengan rata rata nilai 82,2 dengan nilai presentasi efektivitas sebesar 80% dari 100%
- DAFTAR PUSTAKA**
- Asma, A., Sesmiarni, Z., Iswantir, I., & Aprison, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Matematika Berbasis Animasi di SMK N1 Panyabungan Menggunakan Adobe Flash Cs3 Professional. *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(2), 268–282.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Institut Agama Islam Negeriegeri, December*, 2–8.
- Athsani Aqsa Madani, Sukriati Firman, & Hamidah Suryani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembuatan Slashquilt. *Jurnal MediaTIK*, 5(1), 187–190.
<https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3088>
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Firdausia, S., Setiawan, I. P., & Maulidnawati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) Terhadap Karakter Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Murid. *ALENA : Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–14.
<https://doi.org/10.59638/jee.v1i1.8>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hidayat, N., & Suroto. (2022). Multimedia for Improving Competency of Business Presentations: A Brief Literature Review. *Proceedings of the Universitas Lampung International Conference on Social Sciences (ULICoSS 2021)*, 628(ULICoSS 2021), 534–537.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220102.071>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Zahro, S. (2022). *Pemanfaatan Video Animasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar* (4), 429–439.

