

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATERI PERMINTAAN DAN PENAWARAN YANG DIKEMBANGKAN UNTUK KELAS X SMA

Usnul Hodijah Roinur¹, Joko Sutrisno AB², Nur Fitria³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: usnulhodijah421@gmail.com¹, jokosutrisnoab@gmail.com²,
nurfitriasyukri@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran yang dikembangkan untuk kelas X SMA. Berdasarkan hasil Pra-Penelitian, diketahui bahwa masih kurang optimalnya media yang digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE, *analysis* (analisis), *design* (Perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi). instrumen yang digunakan dalam validasi produk melibatkan ahli media, materi, bahasa serta angket respon guru dan peserta didik. hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan nilai rata-rata 94% dari ahli media, 97% dari hasil materi, 82% dari ahli bahasa. uji coba terhadap guru dan peserta didik menunjukkan respon positif, dengan nilai 84% dari guru dan 90% dari peserta didik. berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran ini layak, menarik, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi pada kelas X.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Animasi, Permintaan dan Penawaran.

Abstract: This study aims to analyze the feasibility and attractiveness of interactive learning media based on animated videos on the demand and supply material developed for grade X SMA. Based on the results of the Pre-Research, it is known that the media used by teachers during the learning process is still less than optimal. This research uses the ADDIE development method, *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, and *evaluation*. The instruments used in product validation involve media, material, and language experts, as well as teacher and student response questionnaires. The validation results show that this media is very suitable for use with an average value of 94% from media experts, 97% from material results, 82% from language experts. Trials on teachers and students showed a positive response, with a value of 84% from teachers and 90% from students. Based on these results, this learning media is suitable, interesting, and effective for use in the economics learning process in class X.

Keywords: Development, Animated Video, Supply and Demand.

PENDAHULUAN

Pendidikan kini sudah banyak memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan membangun watak bangsa untuk lebih maju dan berkembang. Seperti yang tercantum pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Pasal 3, yang menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik yang

bermartabat untuk lebih aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Noor, 2018).

Peran guru sangatlah penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, karena guru yang menciptakan suasana belajar yang nyaman dan asik. Namun guru harus mampu membuat dan

menggunakan media yang sesuai dengan konteks saat ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Anjelyna, 2023).

Diera teknologi modern sekarang, kini sudah banyak berbagai macam media pembelajaran yang sangat efektif untuk digunakan. Maka dari itu tujuan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran secara efektif kini dengan menggunakan efek dan teknik video animasi dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosional peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggabungkan elemen gambar, suara, teks, dan gerak, sehingga mampu menstimulasikan lebih dari satu indera belajar dan membantu peserta didik memahami materi secara visual, menarik, dan interaktif (Lestari, 2020).

Berdasarkan hasil pra-penelitian di SMA Negeri 8 Bandar Lampung, diketahui bahwa proses pembelajaran ekonomi materi permintaan dan penawaran kelas X guru masih kurang mengoptimalkan media yang digunakan saat proses pembelajaran. Keterbatasan waktu, sarana dan prasarana yang sering kali kurang dimanfaatkan secara efektif, dan kurangnya keterampilan dalam menyiapkan video yang sesuai dengan materi yang dipelajari menjadi sebuah hambatan dalam sebuah proses pembelajaran berlangsung. Sehingga guru masih sering menggunakan video yang bersal dari sumber umum seperti youtube tanpa menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Maka dari itu salah satu cara untuk mengatasi permasalahan keefektifan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada dan jarang diterapkan, seperti media *interaktif* berbasis video animasi yang

memungkinkan peserta didik lebih tertarik selama proses pembelajaran guna mencapai tujuan proses pembelajaran, hal ini diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dengan pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi ini, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dan dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran di kelas.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) dalam pendidikan merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan secara terencana dan sistematis berdasarkan masalah analisis masalah yang ditemukan. Penelitian dan pengembangan ini juga dapat mengembangkan suatu inovasi baru berupa produk atau model yang sesuai dengan kebutuhan tertentu bagi masyarakat yang dimana dapat diuji dan efektif kelayakannya secara ilmiah (Waruwu, 2024). *Research and Development* (RnD) adalah metode atau langkah untuk menciptakan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan suatu produk, dan digunakan untuk menguji efektifitas suatu produk, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar bermanfaat dan dapat memenuhi kebutuhan (Agus Rustamana *et al.*, 2024:68).

Secara umum media merupakan alat saluran atau metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau komunikasi dari pihak ke pihak lainnya. Menurut (Yuniarti *et al.*, 2023:115-116) Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu guru dalam proses menyajikan materi

pembelajaran dengan menarik dan terstruktur pada saat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran

Media pembelajaran *interaktif* ini merupakan media yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *interaktif* merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, dimana mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video, maupun animasi, dengan penyajian materi yang menarik memungkinkan peserta didik adapat memberikan respon yang baik dan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung (Amatullah *et al.*, 2022:245-246).

Menurut Amelia Yunitah, (2024) video animasi merupakan suatu kumpulan gambar yang dapat bergerak disertai dengan suara dalam rangkaian materi pembelajaran yang ditampilkan kedalam alat elektronik, yang dimana video animasi disusun berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik.

media video animasi juga merupakan sebuah prantara dengan menggabungkan beberapa elemen seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi untuk menjadikan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik, media ini digunakan membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar tetap berjalan dengan baik dan berkualitas (Rosman., 2018).

Berikut kelebihan dalam media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi menurut Dewayanti *et al.*, (2023:191-194) yaitu:

1. Dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

2. Meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Memiliki daya tarik yang tinggi.

4. Dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis Video Animasi pada materi permintaan dan penawaran yang dikembangkan untuk kelas X SMA berupa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang sering dikenal dengan penelitian (RnD). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa inggri *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut yang bersifat analisis (Sugiyono, 2022:297-298). Penelitian pengembangan yang dimulai dari sumber belajar dan media pembelajaran ini jika dikaitkan dengan dunia Pendidikan menjadi produk yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Banyak model media yang terkait dengan metode penelitian dan pengembangan (RnD).

Model pengembangan yang digunakan sesuai dengan produk yang dihasilkan adalah model ADDIE yang sederhana dan mudah dipahami. Model ADDIE merupakan pedoman untuk membangun perangkat modinfrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis, dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran Amir Hamzah (2019:33) dalam (Restiani, 2022:22-23). Prosedur pengembangan ini dirancang berdasarkan prosedur yang dikembangkan, oleh Robert Maribe Branch (2009) dalam Aderia Anjelyna, (2023),

prosedur ini terdiri dari lima fase: Analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

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 ini bertujuan untuk memastikan bahwa video pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya layak untuk digunakan, tetapi juga menarik dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Langkah awal dari pengembangan ini dimulai dengan melakukan analisis terkait bahan ajar, situasi, dan lingkungan pembelajaran sehingga dapat menganalisis kebutuhan peserta didik, dan menentukan produk apa yang perlu dikembangkan untuk SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Selanjutnya, tahap desain ini peneliti bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pada tahap pengembangan, media yang dibuat dan dilakukan ujicoba validasi oleh tim validator untuk mengetahui kelayakan media. Setelah video pembelajaran animasi diterapkan dalam kelas, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk menilai kemenarikan melalui respon pendidik dan peserta didik.

Tempat penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 8 Bandar Lampung, dengan

jumlah populasi kelas X sebesar 280 peserta didik, dan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas X.6 dengan jumlah peserta didik 35. Pada saat penelitian berlangsung dapat dipastikan bahwa sampel yang dipilih memiliki cukup waktu yang pas untuk menggunakan media interaktif berbasis video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*analysis*), perancangan (*design*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Yang telah dijelaskan sebelumnya. Namun pada bagian ini peneliti menyajikan hasil dari setiap tahap pengembangan sesuai model sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap awal ini analisis adalah proses pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan, permasalahan, serta kondisi yang berkaitan dengan pembelajaran dengan cara studi lapangan, serta observasi dan wawancara yang dilakukan langsung kepada guru mata pelajaran. Di mana hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang solusi atau media pembelajaran yang tepat diantaranya, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum, dan hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi, peneliti mengamati proses pembelajaran didalam kelas, namun selama kegiatan pembelajaran peneliti melihat bahwa masih terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan guru saat pembelajaran

berlangsung. Hal ini dikarenakan kurang optimalnya media yang digunakan saat proses pembelajaran dan keterbatasan waktu yang mengakibatkan peserta didik bosan dan cenderung pasif.

2) Analisis Peserta Didik

Setelah melakukan observasi pada kelas X.6, peneliti menemukan bahwa peserta didik memiliki potensi belajar yang baik, namun belum sepenuhnya di dukung oleh pemanfaatan media pembelajaran yang optimal dan keterbatasan waktu, sehingga guru kurang memberikan variasi dalam media pembelajaran yang lebih menarik dan *interaktif*. Maka dari itu pemanfaatan fasilitas sarana dan pra sarana belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh gur secara maksimal.

3) Analisis Kurikulum

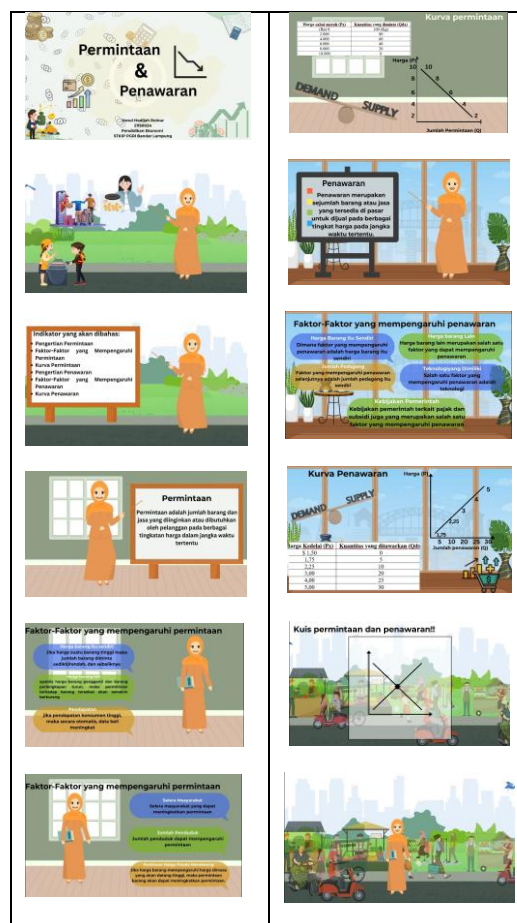
Analisis kurikulum ini dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian antara kurikulum merdeka yang digunakan di SMA Negeri 8 Bandar Lampung, khususnya pada mata pelajaran ekonomi kelas X.6 dengan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Yang dimana materi permintaan dan penawaran merupakan salah satu materi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik pada fase E. Maka dari itu guru diberi keleluasan untuk mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satunya dapat disajikan melalui media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi.

2. Design (Desain)

Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya adalah tahap perancangan yang dimana tahap ini sangat penting karena merupakan jembatan dalam proses pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada

materi permintaan dan penawaran yang dikembangkan untuk kelas X SMA. Pada tahap perancangan inilah berbagai elemen disiapkan seperti penentuan background, backsound, gambar animasi, maupun beberapa elemen lainnya. Yang dimana elemen-elemen inilah yang nantinya disusun dan disesuaikan pada materi yang akan dibahas nantinya agar penampilan menjadi menarik. Berikut ini adalah desain awal media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran yang telah dirancang oleh penulis:

Tabel 1. Desain Awal Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi



3. Development (Pengembangan)

Setelah desain selesai, tahap selanjutnya adalah proses pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis

video animasi pada materi permintaan dan penawaran. Kemudian divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

a) Validasi Ahli Media

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Alternatif Penilaian			Kriteria
		$\sum F$	n	$\sum F / n (100\%)$	
1.	Tampilan	47	50	94%	Sangat Layak
2.	Kemudahan Pengguna Media	47	50	94%	Sangat Layak
Jumlah		94	100		
Validitas		94%			
Kriteria Inperpretasi		Sangat Layak			

Berdasarkan dari presentase ke dua aspek diatas maka total rata-rata presentase validasi media yang diperoleh adalah 94% dengan kategori **“Sangat Layak”** digunakan untuk uji coba setelah revisi.

b) Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Alternatif Penilaian			Kriteria
		$\sum F$	n	$\sum F / n (100\%)$	
1.	Format	24	25	96%	Sangat Layak
2.	Isi	22	25	88%	Layak
3.	Pembelajaran	22	25	88%	Layak
Jumlah		68	75		
Validitas		97%			
Kriteria Inperpretasi		Sangat Layak			

Berdasarkan presentase dari aspek diatas maka total rata-rata yang diperoleh sebesar 97% dengan kategori **“Sangat Layak”** digunakan untuk uji coba setelah revisi.

c) Validasi Ahli Bahasa

Tabel 2. Hasil Angket Ahli Bahasa

No	Butir Pertanyaan Aspek yang Dinilai	Alternatif Penilaian			Kriteria
		$\sum F$	n	$\sum F / n (100\%)$	
1.	Menggunakan kaidah Bahasa yang baik dan benar	4	5	80%	Layak
2.	Ketepatan ejaan	4	5	80%	Layak
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah difahami oleh peserta didik	5	5	100%	Sangat Layak
4.	Ketepatan pemilihan Bahasa dalam menguraikan materi	4	5	80%	Layak
5.	Konsisten penggunaan symbol atau ikon	5	5	100%	Sangat Layak
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan peserta didik	4	5	80%	Layak
7.	Kalimat disusun dengan struktur yang benar	4	5	80%	Layak
8.	Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik	4	5	80%	Layak
9.	Penggunaan istilah-istilah tepat dan konsisten	3	5	60%	Cukup Layak
10.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung tepat sasaran	4	5	80%	Layak
Jumlah		41	50		
Validitas		82%			
Kriteria Inperpretasi		Layak			

Berdasarkan dari presentase ke dua aspek diatas maka total rata-rata presentase validasi bahasa yang diperoleh adalah 82% dengan kategori **“Layak”** digunakan untuk uji coba setelah revisi.

4. Implementation (Penerapan)

Pada tahap ini, video pembelajaran yang sudah dibuat, divalidasi, dan direvisi oleh para ahli, selanjutnya peneliti melakukan penerapan atau implementasi berupa uji coba kepada Ibu Rini Danuwanti, S.Pd. Selaku guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas X.6 SMA Negeri 8 Bandar Lampung dengan melibatkan 35 peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan video yang dikembangkan jika digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut hasil respon guru dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran yang diketahui melalui angket yang disebarkan adalah:

a) Angket Respon Guru

Pemberian angket kepada guru mata pelajaran bertujuan untuk mengetahui

respon guru terhadap kemenarikan media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran. Diketahui bahwa Hasil angket respon guru terhadap media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran mendapatkan nilai 4,2 dengan kriteria **“Praktis”** digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

b) Angket Respon Peserta Didik

Pemberian angket kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon terhadap kemenarikan media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran. diketahui bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran mendapatkan nilai 90% dengan kriteria **“Sangat Menarik”** digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran sesuai dengan saran dan arahan yang diberikan oleh para tim validator. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, baik dari segi isi, materi, kualitas tampilan, bahasa serta penyampaian. Adar dapat menjadi media pembelajaran yang lebih layak dalam mendukung proses pembelajaran di kelas X.6 SMA Negeri 8 Bandar Lampung.

Setelah dilakukan penerapan dan diadakan evaluasi, terdapat beberapa catatan dan saran perbaikan dari para validator. Dengan tujuan agar media video ini semakin menarik dan mudah dipahami

baikoleh guru maupun peserta didik. berikut ini merupakan hasil revisi berdasarkan masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa diantaranya:

a. Revisi Ahli Bahasa

Tabel 5. Revisi Ahli Media

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1	Tampilan pembuka tulisan dibuat bergerak.	Sudah diperbaiki
2	Sebaiknya indikaor diberi warna yang berbeda-beda dan diberi animasi pada saat muncul.	Sudah diperbaiki
3	Arahkan balon materi ke arah guru.	Sudah diperbaiki
4	Papan diubah menjadi polos dan bedakan warna judul dengan isi materi.	Sudah diperbaiki
5	Sebaiknya harga kedelai dibuat dalam bentuk rupiah.	Sudah diperbaiki
6	Diberikan tulisan terimakasih.	Sudah diperbaiki

b. Revisi Ahli Materi

Tabel 3. Revisi Ahli Materi

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
1	Sebaiknya harga kedelai diubah dalam bentuk rupiah dan kurva dimasukkan dari harga awal	Sudah di perbaiki

c. Revisi Ahli Bahasa

Tabel 4. Revisi Ahli Bahasa

No	Saran dan Masukan	Tindak Lanjut
----	-------------------	---------------

1	Berikan tanda titik pada setiap akhir kalimat.	Sudah diperbaiki
2	Sebaiknya pada bagian kebijakan permintaan dimasukan sampai kata subsidi.	Sudah diperbaiki

Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dan arahan dari tim validator dengan standar kelayakan dan ditinjau dari kemenarikan, maka didapatlah Produk akhir yaitu hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran. Video animasi ini merupakan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Berikut kajian produk media pembelajaran interaktif berbasis video animasi:

a. Halaman Awal Video Pembelajaran

Tampilan awal yang dalam video pembelajaran interaktif berbasis video animasi berisi tujuan pembelajaran yang dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai materi yang akan dipelajari.



Gambar 1.

Halaman Awal Video Pembelajaran

b. Pertanyaan Pemantik

Pertanyaan pemantik pada awal video pembelajaran diberikan untuk menarik peserta didik untuk dapat aktif dan membangun rasa ingin tahu terhadap materi permintaan dan penawaran, pertanyaan pemantik ini dibuat secara interaktif dan menarik untuk

mendorong peserta didik berfikir



Gambar 2.

Pertanyaan Pemantik

c. Hakikat Materi Ketenagakerjaan

Tampilan indikator ditampilkan sebagai acuan capaian pembelajaran peserta didik.

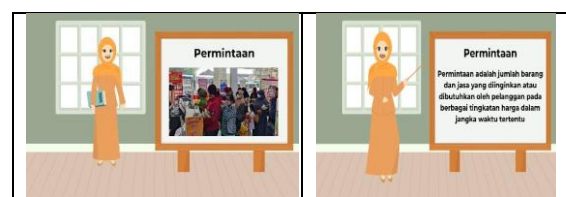


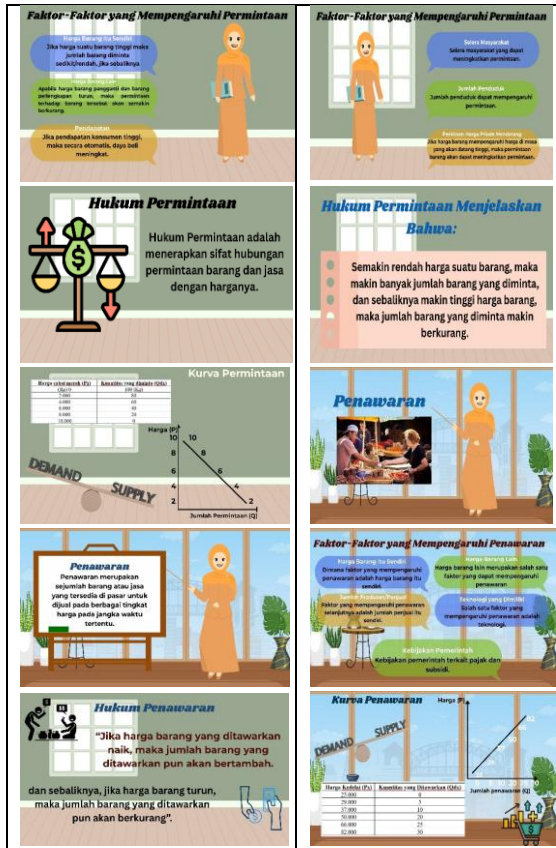
Gambar 3.

Indikator Pembelajaran

d. Materi Ketenagakerjaan

Tampilan materi pembelajaran dalam video animasi ini dibuat seara menarik dan interaktif agr peserta didik dapat mudah memahami konsep permintaan dan penawaran. Tampilan elemen visual dibuat secara menarik untuk dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik pada saat proses pembelajaran.





Gambar 4.
Materi Pembelajaran

e. Tampilan Pertanyaan

Penyajian soal evaluasi diberikan diakhir video untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, yang dibuat secara interaktif.



Gambar 5.
Pertanyaan

f. Tampilan Penutup

Bagian ini untuk memberikan kesan setelah peserta didik memutar video.



Gambar 6.
Penutup Video Pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran yang dikembangkan untuk kelas X SMA, sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian dan perhitungan yang telah dilakukan oleh tim validator bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran oleh ahli media yaitu 94% dengan kategori “sangat layak”, ahli materi 97% dengan kategori “sangat layak”, dan ahli bahasa 84% dengan kategori “layak”.
2. Pengembangan media pembelajaran *interaktif* berbasis video animasi pada materi permintaan dan penawaran yang dikembangkan untuk kelas X SMA dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan mendapatkan respon pendidik terhadap kepraktisan media dengan skor 4,2 yang dikategorikan “praktis” dan respon peserta didik dengan presentase 90% dengan kategori “Sangat Menarik”.

DAFTAR PUSTAKA

Aderia, Anjelyna. (2023). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik kelas XI IPS semester

- genap SMA YP UNILA Bandar Lampung tahun pelajaran 2022/2023. 1–32. Bandar Lampung: STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Rustamana, A., Sahl, H.K., Ardianti, D., & Solihin, S.H.A., (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>.
- Amatullah, D. C., Sutrisno, J., PGRI, S., & Lampung, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang... Lentera. In *Jurnal Ilmiah Kependidikan* (Vol. 15, Issue 1).
- Amelia, Yunitah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Di Sdn Sempusari
[Http://Digilib.Uinkhas.Ac.Id](http://digilib.uinkhas.ac.id), 1–107.
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195.
<https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Kurniawati, D., & Lestari, A. (2020). Validitas Media Pembelajaran Video Animasi dalam Pembelajaran Ekonomi SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 45.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.23456>
- Noor, T. (2018). Rumusan tujuan pendidikan nasional Pasal 3 UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 1–10.
<https://journal.unsika.ac.id/index.php/pendidikan/article/view/1347>
- Rusman. (2018). Model-Model Pembelajaran. Depok. RajaGrafindo Persada.
- Restiani, A. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik SMK PERSADA Bandar Lampung tahun pelajaran 2022/2023. Bandar Lampung: STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/RnD). Bandung. Alfabeta.
- 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>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang.
- Yuniarti, A., Putri Shalihat, A., Amanda, D., Laili Ramadhini, I., Virnanda, V., & Keguruan, F. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran (Vol. 4, Issue 2).