

P-ISSN: 2722 - 7138 E-ISSN: 2722 - 7154	JSP: JURNAL SOCIAL PEDAGOGY (Journal of Social Science Education) Available online : https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy	Vol. 6, No. 1, Januari - Juni 2025 Halaman: 27 - 38

Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung

Kadek Dewi Astiti^{1*}, Wayan Satria Jaya², Vetri Yanti Zainal³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung, Jl. Chairil Anwar No.79 Durian Payung Kota Bandar Lampung, Indonesia

¹dewiastyty29@gmail.com, ²wayan.satria@stkippgribl.ac.id,
³zainalzainalvetrivetri@gmail.com

Diterima: 13-03-2025; Direvisi: 07-04-2025; Disetujui: 17-06-2025

Permalink/DOI: <http://dx.doi.org/10.18860/social-pedagogy.v6i1.10352>

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif dan rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respons peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi pada materi kegiatan ekonomi di kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh ahli bahasa (90%), ahli materi (96,36%), dan ahli media (92%). Selain itu, respons peserta didik dalam uji coba lapangan menunjukkan persentase sebesar 86% dengan kategori “sangat layak”. Temuan ini menunjukkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci: *Video Animasi Pembelajaran, Materi Kegiatan Ekonomi*

Abstract: This study was motivated by the limited use of interactive learning media and the low learning motivation of students in economics learning. The purpose of this research is to determine the feasibility and students' responses to animated video learning media on the topic of economic activities in Class X.1 of SMA Negeri 3 Bandar Lampung. The research method used is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The validation results indicate that the developed learning media was considered highly feasible by a language expert (90%), a subject matter expert (96.36%), and a media expert (92%). Furthermore, student responses during the field trial showed a percentage of 86%, categorized as “highly feasible.” These findings suggest that animated video is an effective learning medium for increasing students' interest and engagement in economics education.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan elemen fundamental dalam pembangunan bangsa karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai fondasi pembentukan karakter dan kesiapan menghadapi tantangan global (Rustamana et al., 2024). Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik akibat kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Hasil observasi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh media konvensional seperti buku cetak, LKS, dan *Powerpoint*. Penggunaan media yang monoton ini berdampak pada rendahnya minat dan antusiasme siswa, sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi menjadi alternatif yang potensial. Media ini mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak, yang dapat memudahkan pemahaman konsep abstrak serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (Ananda, 2022; Kholidah et al., 2023). Dengan desain yang menarik dan interaktif, media video animasi berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pengembangan media pembelajaran diperlukan untuk menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Menurut Rustamana (2024), pengembangan adalah proses menciptakan atau menyempurnakan produk sebagai jembatan antara penelitian dasar dan terapan. Permatasari, (2019) menambahkan bahwa pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang tervalidasi dan aplikatif dalam praktik pembelajaran. Media pembelajaran sendiri dapat berupa alat cetak, visual, audio, atau perangkat digital yang membantu menyampaikan materi secara lebih efektif (Ananda, 2022). Kholidah, (2023) menekankan bahwa media pembelajaran harus mampu menumbuhkan motivasi dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Video animasi merupakan bentuk media pembelajaran yang menyampaikan pesan-pesan edukatif melalui kombinasi visual dinamis dan audio. Selain mampu mengilustrasikan konsep yang kompleks, video animasi juga dapat diputar ulang sesuai kebutuhan siswa, menjadikannya media yang fleksibel dan efisien (Parlindungan et al., 2020; Sunami & Aslam, 2021; Palimbong et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi pada materi kegiatan ekonomi, menilai kelayakan produk tersebut melalui validasi ahli, serta mengevaluasi respon peserta didik di kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan angket awal, sebanyak 84,6% peserta didik menyatakan sangat setuju terhadap pembelajaran menggunakan video animasi, yang menunjukkan potensi tinggi dari media ini dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi.

Media dikembangkan menggunakan beberapa aplikasi, antara lain:

- *Powtoon*, platform daring yang menyediakan animasi presentasi menarik seperti animasi kartun dan efek transisi sederhana;
- *Canva*, aplikasi desain grafis berbasis daring yang menawarkan berbagai template visual edukatif; dan
- *CapCut*, *software* video editing yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun *laptop*.

Menurut Johari Andrian, (dalam Arania, 2021), keunggulan video animasi sebagai media pembelajaran antara lain: menyederhanakan objek kompleks, menyajikan informasi dinamis, menggabungkan unsur audio-visual, menarik perhatian, bersifat interaktif, serta mendukung pembelajaran mandiri.

Materi kegiatan ekonomi mencakup proses produksi, distribusi, dan konsumsi barang atau jasa. Aktivitas ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia yang tidak terbatas dengan sumber daya yang terbatas. Ketiga komponen utama ini saling berkaitan dan menjadi dasar dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat secara efisien.

METODE

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 penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari lima tahapan utama: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dikembangkan oleh Sugiyono, (2022). Dalam penelitian ini, penerapan model ADDIE dilakukan sebagai berikut:

- Tahap *Analysis* (Analisis): Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku.
- Tahap *Design* (Perancangan): Berdasarkan hasil analisis, peneliti menyusun kerangka isi, merancang sistematika penyajian, mendesain tampilan visual, dan menyusun *storyboard* sebagai pedoman pengembangan video animasi.
- Tahap *Development* (Pengembangan): Media video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi seperti *Powtoon, Canva, dan CapCut*, disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Produk kemudian divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa.
- Tahap *Implementation* (Implementasi): Media yang telah divalidasi diuji cobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung untuk melihat tanggapan dan efektivitas awal.
- Tahap *Evaluation* (Evaluasi): Penilaian dilakukan melalui angket untuk mengetahui kelayakan media dan respons peserta didik, serta memberikan masukan untuk perbaikan produk media yang dikembangkan.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan langkah awal untuk mendefinisikan kebutuhan pengembangan media melalui studi lapangan di SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Studi ini dilaksanakan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara semi-terstruktur yang dilakukan secara langsung kepada guru mata pelajaran Ekonomi.

Instrumen yang digunakan dalam observasi berupa lembar observasi yang dirancang untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran yang ada, serta respon siswa terhadap metode pengajaran yang digunakan.

Sedangkan instrumen wawancara berbentuk pedoman wawancara yang berisi daftar pertanyaan terbuka terkait kendala pembelajaran, harapan guru terhadap media pembelajaran, serta kesiapan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti melakukan tiga jenis analisis, yaitu:

1. Analisis kebutuhan, untuk mengetahui jenis media pembelajaran yang diperlukan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi.
2. Analisis karakteristik peserta didik, meliputi minat belajar, kemampuan awal, dan gaya belajar siswa.
3. Analisis kurikulum, dengan mempelajari dokumen kurikulum dan silabus untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan relevan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

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 pokok bahasa	2	5	Sangat Layak
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	5	4	Layak

menguraikan materi			
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 menunjukkan 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. Sistematis penyajian materi	10	5	Sangat Layak
	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. Keserasian 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 background	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 disajikan dengan simulative	20	4	Layak
21. Kejelasan pengucapan suara	21	4	Layak
Jumlah skor			96
Jumlah skor maksimal			105
Persentase			92%
Kriteria			Sangat layak

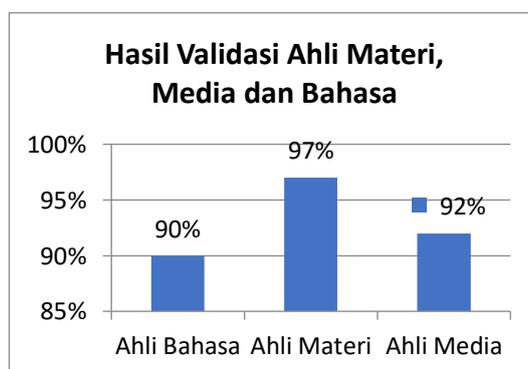
$$P = \frac{\sum f}{n} \times 100\%$$

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

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

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

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

Pembahasan

Tahap awal dalam penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam proses pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung, khususnya pada kelas X.1. Peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi pelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di kelas dan wawancara semi-terstruktur dengan guru mata pelajaran Ekonomi. Instrumen yang digunakan dalam tahap ini adalah lembar observasi dan pedoman wawancara.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku cetak dan LKS. Kurangnya variasi media ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran inovatif seperti video animasi.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan studi awal untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Bandar Lampung, khususnya pada kelas X.1. Analisis dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara semi-terstruktur dengan guru ekonomi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa media pembelajaran masih didominasi oleh buku cetak dan LKS, serta belum memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa, khususnya dalam bentuk video animasi.

Selanjutnya, pada tahap perancangan (*design*), peneliti mulai menyusun rencana pembuatan media pembelajaran video animasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahapan desain meliputi penyusunan *outline* konten, pembuatan *flowchart* untuk menentukan alur media, desain tampilan visual, serta penyusunan *storyboard* sebagai panduan produksi. Media dirancang agar sesuai dengan kurikulum Dinas Pendidikan dan kebutuhan siswa kelas X.

Pada tahap pengembangan (*development*), media video animasi mulai diproduksi menggunakan aplikasi *Powtoon*, *Canva*, dan *CapCut*. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi (Dosen Ekonomi), ahli media (dosen Teknologi Pendidikan), dan ahli bahasa (Guru Bahasa Indonesia). Validasi dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian berbasis skala *Likert* 1–5, yang mencakup aspek kelayakan isi, tampilan media, bahasa, dan keterpaduan elemen audio-visual. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada dalam kategori "sangat layak", dengan persentase sebagai berikut: ahli materi (96,36%), ahli media (92%), dan ahli bahasa (90%).

Setelah revisi berdasarkan saran dari para ahli, media diuji cobakan pada tahap implementasi kepada 30 peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Instrumen yang digunakan adalah angket respon peserta didik berbasis skala *Likert* 1–5. Angket mencakup indikator ketertarikan terhadap media, kemudahan memahami materi, tampilan visual, serta kebermanfaatan dalam pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan sebesar 86%, termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Pada tahap evaluasi, dilakukan evaluasi formatif untuk menilai efektivitas media. Evaluasi ini mencakup masukan dari para ahli dan respon peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil evaluasi, media video animasi terbukti efisien, efektif, dan dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa. Media kemudian disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi dan uji coba untuk menghasilkan produk akhir yang optimal.

Karakteristik media pembelajaran yang dihasilkan meliputi: (1) disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas X.1; (2) menggabungkan unsur teks, gambar, suara, dan animasi; (3) praktis diakses melalui *smartphone*, komputer, atau laptop tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan; (4) dapat diakses secara daring melalui *YouTube*; dan (5) menyajikan materi kegiatan ekonomi secara utuh dan menarik.

Adapun kelebihan media video animasi ini yaitu: visual menarik dan dinamis, dapat diakses kapan saja, membantu pemahaman konsep ekonomi, serta dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri. Sedangkan kekurangannya, media ini memerlukan perangkat digital dan koneksi internet untuk mengaksesnya serta bersifat satu arah tanpa interaksi langsung.

Penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Reska Ayu Anggraini, (2021) yang mengembangkan media video animasi menggunakan aplikasi *Kinemaster* pada materi hidrokarbon dan mendapatkan hasil sangat valid sebagai media pembelajaran kimia. Selain itu, penelitian ini juga relevan dengan penelitian oleh M. Gilang Indra Pratama, (2020) yang menggunakan *Adobe After Effect* untuk mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi integral, yang juga dinyatakan valid dan layak digunakan.

Namun, penelitian ini memiliki keunggulan tersendiri, yaitu fokus pada mata pelajaran Ekonomi yang masih jarang dikembangkan menggunakan pendekatan video animasi. Selain itu, media dirancang kontekstual dengan kebutuhan siswa di lapangan, serta mudah diakses tanpa aplikasi tambahan, menjadikan hasil pengembangan ini lebih praktis dan sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video animasi pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi di kelas X.1 SMA Negeri 3 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk video animasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli. Ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 90%, ahli materi 96,36%, dan ahli media 92%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dari segi isi, bahasa, dan tampilan visual.
2. Media video animasi yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil uji coba lapangan terhadap 33 peserta didik menunjukkan skor rata-rata 86%, yang termasuk kategori “sangat layak”. Data ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan ketertarikan belajar peserta didik terhadap materi ekonomi setelah menggunakan media tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam menyelesaikan penelitian ini yaitu kepada anggota peneliti, mahasiswa dan civitas akademika kampus STKIP PGRI Bandar Lampung.

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.



Social Pedagogy: Journal of Social Science Education

Published by: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro

E-ISSN: 2722-7154

P-ISSN: 2722-7138

Social Pedagogy : Journal Of Social Science Education work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)