

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IPS SMA NEGERI 17 SAMARINDA**

**Shafira Melinda Rachmad**  
Universitas Mulawarman  
[shafiramelindar@gmail.com](mailto:shafiramelindar@gmail.com)

**Sudarman**  
Universitas Mulawarman  
[sudarman@fkip.unmul.ac.id](mailto:sudarman@fkip.unmul.ac.id)

**Riyo Riyadi**  
Universitas Mulawarman  
[riyo.riyadi@fkip.unmul.ac.id](mailto:riyo.riyadi@fkip.unmul.ac.id)

---

### **Abstract**

This study aims to develop learning media in the form of animated videos, knowing the feasibility of the media, and student responses. The research method in this study is Research and Development (R&D) with a 4D development model consisting of Define, Design, Development, and Disseminate. Collecting data using a questionnaire distributed to 71 respondents, namely students of class X IPS SMA Negeri 17 Samarinda. The results showed that the material expert validation test was 83.75%, the media expert validation test was 86.15%, the small group trial was 85.24%, and the group trial was 87.96%. Overall, the animated video learning media in the economics subject of class X IPS at SMA Negeri 17 Samarinda obtained a score of 85.77% which was declared "Very Eligible" to be used in the learning process.

**Keywords:** Learning media, video animation, research and development

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi, mengetahui kelayakan media, dan respon siswa. Metode penelitian pada penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan). Pengumpulan data menggunakan angket yang disebarluaskan kepada 71 responden yaitu siswa kelas X IPS SMA Negeri 17 Samarinda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi ahli materi sebesar 83,75%, uji validasi ahli media sebesar 86,15%, uji coba kelompok kecil sebesar 85,24%, dan uji coba kelompok sebesar 87,96%. Secara keseluruhan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 17 Samarinda memperoleh nilai sebesar 85,77% dinyatakan "Sangat Layak" digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, video animasi, reseacrh and development

## PENDAHULUAN

Peran media sangat penting bagi guru sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar. Wulandari, Ruhiat dan Nulhakim (2020: 270) mengatakan penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan penyampaian informasi dari sumber pesan melalui perantara media kepada penerima pesan. Mengingat saat ini banyaknya macam media yang bermunculan, maka guru harus memilih secara cermat dan tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi kebosanan siswa dan memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Wardoyo (2015: 2) menyatakan di abad ke 21 media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa ialah media pembelajaran berbasis multimedia salah satunya penggunaan video. Tampilan yang menarik perhatian dilengkapi oleh suara dan gambar bergerak mampu memberikan kesan kepada siswa. Penggunaan video sebagai media pembelajaran tepat digunakan pada proses pembelajaran dan mampu membantu siswa dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru. Salah satu media video yang bisa dipilih adalah media berbasis video animasi. Bahan ajar dapat dirancang dan disajikan dalam bentuk animasi sebagai penyampaian informasi terkait materi pelajaran telah disesuaikan dengan kurikulum dan silabus yang ditetapkan oleh sekolah. Penggunaan animasi juga dapat mengatasi biaya produksi berlebih dibandingkan menggunakan pemeran yang nyata (Sari, Widyanto dan Kamal, 2018: 477).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara guru mata pelajaran Ekonomi kelas X dan siswa kelas X IPS SMA Negeri 17 Samarinda, guru menyampaikan untuk proses pembelajaran saat ini berlangsung secara daring. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *Whatsapp* dan *Google Form* sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran yang digunakan ialah ringkasan materi pelajaran bersumber dari buku ekonomi kelas X IPS dan dikemas menjadi file PDF disertai video pembelajaran bersumber dari *Youtube*. Alasan beliau menggunakan video pembelajaran dari *Youtube* belum menguasai desain media pembelajaran berbasis video animasi. Selain dari guru, wawancara juga dilakukan kepada siswa kelas X IPS dalam penggunaan media pembelajaran siswa cenderung suka dengan media pembelajaran yang berbasis animasi. Mereka menganggap bahwa video animasi tersebut bisa membantu siswa dalam memahami materi, tampilannya lebih menarik, dan menjadi pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, timbul keinginan

peneliti untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di SMA Negeri 17 Samarinda.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran video animasi. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarnya). Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebar secara *online* kepada 71 responden yaitu siswa kelas X IPS SMA Negeri 17 Samarinda. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Tabel. 1 Hasil validasi ahli materi

Aspek	Perolehan	Skor Maksimum	Kategori	Persentase
Kualitas Isi	29	35	Sangat Layak	82,5%
Ketetapan materi	34	40	Sangat Layak	85%
<b>Keseluruhan Aspek</b>	<b>63</b>	<b>75</b>	<b>Sangat Layak</b>	<b>83,75%</b>

Sumber : Data primer diolah, 2022

Tabel. 2 Hasil validasi ahli media

Aspek	Perolehan	Skor Maksimum	Kategori	Persentase
Tampilan Media	39	45	Sangat Layak	86,6%
Kebahasaan yang digunakan	14	15	Sangat Layak	93%
Kemudahan Penggunaan	8	10	Layak	80%
Aspek Muatan	17	20	Sangat Layak	85%
<b>Keseluruhan Aspek</b>	<b>78</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Layak</b>	<b>86,15%</b>

Sumber : Data primer diolah, 2022

## Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel. 3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Perolehan	Skor	Kategori	Persentase
		Maksimum		
Tampilan Media	39	45	Sangat Layak	86,6%
Kebahasaan yang digunakan	14	15	Sangat Layak	93%
Kemudahan Penggunaan	8	10	Layak	80%
Aspek Muatan	17	20	Sangat Layak	85%
<b>Keseluruhan Aspek</b>	<b>78</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Layak</b>	<b>86,15%</b>

Sumber : Data primer diolah (2022)

## Uji Coba Kelompok Besar

Tabel. 4 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Aspek	Perolehan	Skor	Kategori	Persentase
		Maksimum		
Pemahaman	21,8	25	Sangat Layak	87,20%
Kualitas Tampilan	17,5	20	Sangat Layak	88%
Pemilihan Aplikasi	4,1	5	Sangat Layak	82%
Kemudahan Operasional	17	20	Sangat Layak	85%
Kehandalan	8,4	10	Sangat Layak	84%
<b>Keseluruhan Aspek</b>	<b>70,1</b>	<b>80</b>	<b>Sangat Layak</b>	<b>87,9%</b>

Sumber : Data primer diolah (2022)

## Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran video animasi dirancang menggunakan jenis penelitian Research & Development (R&D) dengan model 4D dimana terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan) dengan objek penelitian siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 17 Samarinda.

**Tahap *Define***, peneliti melakukan *Define* (Pendefinisian) dengan tujuan mengetahui serangkaian kebutuhan pengembangan media pembelajaran video animasi. Tahapan ini juga terbagi menjadi beberapa tahapan yaitu analisis awal, analisis peserta didik, analisis materi, dan perumusan tujuan masalah.

**Tahap Design**, peneliti melakukan tahapan *Design* (Perancangan) produk yang dimulai dari pemilihan aplikasi yang digunakan untuk memproduksi video animasi yaitu *Vyond* dan aplikasi penyunting video yaitu *Wondershare Filmora 9*. Pembuatan konsep yang ditata dalam *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* memuat informasi mengenai bagian video yang terdiri dari beberapa adegan seperti *Intro*, Pembukaan, Tujuan pembelajaran, Materi yang disertai penjelasan suara dan teks, Contoh soal, dan Pentutup. *Storyboard* memuat informasi gambaran bentuk video yang akan disampaikan sesuai alur yang tercantum pada *flowchart*.

**Tahap Development**, selanjutnya peneliti melakukan tahap *Development* (Pengembangan). Tahap ini merupakan tahap dimana setelah pembuatan video animasi perlu dilakukan validasi ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi menilai kelayakan aspek kualitas isi dan ketetapan materi. Nilai yang diperoleh dari keseluruhan aspek materi yang tercantum sebesar 83,75% dinyatakan “Sangat Layak”. Validasi ahli media menilai kelayakan aspek tampilan media, kebahasaan yang digunakan, kemudahan penggunaan, dan aspek muatan. Nilai yang diperoleh keseluruhan aspek media yang telah disusun sebesar 86,15% dinyatakan “Sangat Layak”. Masukan dari ahli materi dan ahli media merupakan dasar perbaikan yang digunakan peneliti agar media pembelajaran video animasi bisa lebih baik lagi sebelum disebarkan kepada siswa untuk melakukan uji coba dan mengetahui respon siswa terhadap video pembelajaran yang telah dibuat.

Tahap uji coba dibagi menjadi 2 yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Pengumpulan data diperoleh dari angket yang dibagikan dan memuat aspek pemahaman, kualitas tampilan, pemilihan aplikasi, kemudahan operasional, dan kehandalan. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 10 siswa kelas X IPS SMA Negeri 17 Samarinda. Nilai keseluruhan aspek yang diperoleh melalui uji coba kelompok kecil sebesar 85,24% dinyatakan “Sangat Layak”. Kemudian peneliti juga melakukan uji coba kelompok besar yang dilakukan terhadap 71 siswa, terdiri dari 35 siswa IPS 1 dan 36 siswa IPS 2 kelas X IPS SMA Negeri 17 Samarinda. Nilai keseluruhan aspek yang diperoleh melalui uji coba kelompok besar sebesar 87,9% dinyatakan “Sangat Layak”.

**Tahap Disseminate**, langkah terakhir pada penelitian pengembangan ini yaitu *Disseminate* (Penyebarluasan). Tahapan ini peneliti menyebarluaskan media pembelajaran video animasi yang memuat 2 materi pokok yaitu perkoperasian dalam perekonomian Indonesia pada lingkup sekolah melalui *softfile* yang diserahkan kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas X

IPS SMA Negeri 17 Samarinda sehingga dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 17 Samarinda, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Ekonomi Kelas X IPS ada 4 tahap yaitu *Define, Design, Development* dan *Disseminate*
2. Hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media penilaian media pembelajaran video animasi termasuk dalam kategori “Sangat Layak”
3. Berdasarkan hasil penilaian responden siswa pada aspek pemahaman, aspek kemudahan operasional, aspek kualitas tampilan, aspek pemilihan aplikasi, dan aspek kehandalan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andarini, T., Masykuri, M., & Sudarsiman, S. (2013). Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Melalui Media *Flipchart* dan Video Ditinjau dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar. *BIOEDUKASI*, 6(2), 102-119
- Apriani, R. A., Jaryanto, & Octoria, D. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Bantuan *Software GoAnimate* untuk Meningkatkan Keterampilan Praktik Perbankan di SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Tata Arta*, 4(1), 20-29.
- Efanudin, A. F. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar untuk Siswa Kelas X Jurusan RPL di SMK Krian 1 Sidoarjo. *Jurnal IT-EDU*, 2, 202-209.
- Hai, A. A., Amiruddin, A. Z., Rahman, A. A., & Daud, W. W. (2019). The Use of 2.0: GoAnimate.Com in Arabic Language Learning Activities at Universiti Malaysia Kelantan. *Sains Humanika*, 12(1), 11-17.
- Maulida, H., Lubis, R. A., & Solin, M. 2019. Pengembangan Media Berbasis Animasi untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas XI MA. *Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Budaya* 6(12), 621-632.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 6(1), 34-48.
- Rahayu, V. P., & Purwaningsih, S. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Menerapkan Prinsip-Prinsip Bekerjasama Dengan Kolega Dan Pelanggan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* Vol. 5, No. 2.
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika . *Jurnal Kreano* 3(1), 59-72.
- Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Prosiding Blotik*, 1(4), 476-485.