

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER MATA PELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS VII UPTD SMP NEGERI 1 PEMATANGSIANTAR

Sri Bintang Marsaulina Turnip¹, Debbi Petra Meyana Sitorus²

^{1,2}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Indonesia

Corresponden E-Mail: ribin22893@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi kegiatan ekonomi kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (pelaksanaan), dan Evaluation (evaluasi). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.2 UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar yang berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli isi dan bahasa, lembar validasi ahli desain, lembar praktikalitas guru, dan angket respon peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan persentase hasil penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Animaker memperoleh persentase validasi ahli isi dan bahasa sebesar 88% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli desain memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas dari dua guru IPS memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran video animasi berbasis Animaker pada materi kegiatan ekonomi kelas VII dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Video Animasi; Animaker; IPS; Kegiatan Ekonomi

Abstract

This study aims to develop an Animaker-based animated video learning media for Social Studies (IPS) on the topic of economic activities for Grade VII students at UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar that is valid, practical, and effective. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the trial were 32 students of Grade VII.2 at UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. The research instruments consisted of validation sheets for content and language experts, a design expert validation sheet, a teacher practicality questionnaire, and a student response questionnaire. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis based on the percentage of assessment results. The results showed that the Animaker-based animated video learning media obtained a percentage of 88% from the content and language expert validation, categorized as very valid, while the design expert validation obtained 90%, categorized as very valid. The practicality test conducted by two Social Studies teachers obtained a percentage of 92%, categorized as very practical. Meanwhile, the students' responses obtained a percentage of 83%, categorized as very effective. Based on these results, the Animaker-based animated video learning media for the economic activities topic for Grade VII students is considered very valid, very practical, and very effective for use in the Social Studies learning process.

Keywords: Learning Media; Animated Video; Animaker; Social Studies; Economic Activities

1. Pendahuluan

Kemajuan Teknologi dan Informasi (TIK) pada era modern ini telah memberikan dampak signifikan terhadap kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dahulu untuk berkomunikasi jarak jauh masih menggunakan surat sebagai media utamanya, namun di era modern ini perangkat seluler telah menggantikan fungsi surat tersebut. Bahkan komunikasi tatap muka dapat dilakukan melalui konferensi video tanpa harus bertemu secara langsung.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah membawa pengaruh yang signifikan dan menyeluruh. Kurikulum merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia menuntut tenaga pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas seperti pendidik yang menggunakan perangkat seluler untuk absensi dan pendidik yang menggunakan infokus sebagai alat bantu atau media pembelajaran saat mengajar.

Media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam keefektifan proses pembelajaran di kelas, kemudahan dalam pembuatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses mengajar yaitu video animasi.

Beberapa website dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam membuat video animasi, seperti animaker, powtoon, vyond, animate, blender, dan lainnya. Dalam pembuatan video animasi pendidik diharuskan untuk dapat mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran tersebut, dengan begitu peserta didik dapat tertarik dan mudah memahami materi yang diajarkan sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Trisiana (2020) mengungkapkan bahwa video animasi adalah sebuah media yang menyajikan media visual dan audio berupa sebuah gambar bergerak untuk membantu memahami fenomena abstrak menjadi nyata. Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi merupakan salah satu alat penunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena disajikan dengan berupa gambar dan audio sehingga peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran video animasi memiliki potensi besar dalam membantu seorang tenaga pendidik dalam menyampaikan pesan dari sebuah materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Seperti mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sering dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan oleh beberapa peserta didik, dikarenakan mata pelajaran IPS ini telah diperoleh peserta didik sejak duduk di bangku sekolah dasar hingga bangku sekolah menengah atas.

Seperti yang terjadi di UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar, melalui observasi yang telah dilakukan. Beberapa peserta didik mengatakan bahwa mereka terkadang merasa bosan atau jenuh saat melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran IPS, mereka berpendapat bahwa pelajaran IPS sangat monoton karena telah dipelajari dari bangku sekolah dasar. Tidak hanya berkomentar mengenai mata pelajarannya tetapi beberapa siswa juga berpendapat mengenai tenaga pendidik yang mengajar mereka dengan metode yang kurang menarik seperti ceramah, meringkas catatan dari buku, dan diskusi kelompok.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran IPS yaitu Ibu Sulawasih, S.Pd pada tanggal 12 Februari 2025. Beliau mengatakan bahwa beberapa tenaga pendidik di UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar masih menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran dikelas belum terlaksana dua arah, beliau juga menyampaikan bahwa beberapa tenaga pendidik masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi.

Peneliti juga mendapatkan nilai Ujian Akhir (UAS) Semester genap peserta didik kelas VII. 1, VII. 2, VII. 3, dan VII. 4 yang belum diolah oleh Ibu Sulawasih, Kriteria Ketuntasan Minimal atau KKM pada mata pelajaran IPS kelas VII yaitu diangka 70.

Tabel 1. Data Nilai UAS Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pematangsiantar

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM (70)		Dibawah KKM (70)	
			Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Persentase
1	VII. 1	32	25	78 %	7	22 %
2	VII. 2	32	13	41 %	19	59 %
3	VII. 3	31	6	19 %	25	81 %
4	VII. 4	32	19	59 %	13	41 %

(Sumber data : SMP Negeri 1 Pematang siantar, 2024)

Penelitian ini juga melibatkan observasi di lingkungan sekolah UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterbatasan dan kurangnya kualitas perangkat keras (Infokus) yang tersedia disekolah menjadi salah satu faktor yang menghambat seorang tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dikelas. Ketertarikan peneliti untuk melakukan inovasi dalam media pembelajaran terutama atas kendala di bagian alat penunjang dalam pembelajaran, termasuk langkah yang signifikan dan relevan. Pengembangan media pembelajaran akan berguna bagi tenaga pendidik karena dapat digunakan meski dengan keterbatasan teknologi yang ada.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode R&D digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang

dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi berbasis Animaker pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya materi kegiatan ekonomi untuk peserta didik kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar. Penggunaan metode R&D dalam penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (pelaksanaan), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena tahapan pengembangannya sistematis dan setiap tahap dapat dilakukan revisi serta evaluasi untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE sebagai berikut.

a. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran IPS di UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar. Analisis dilakukan terhadap kondisi pembelajaran, media yang digunakan, karakteristik peserta didik, serta materi kegiatan ekonomi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa pembelajaran masih banyak menggunakan buku sebagai media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal. Peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami materi kegiatan ekonomi.

b. Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti merancang konsep media pembelajaran video animasi berbasis Animaker yang akan dikembangkan. Perancangan meliputi penyusunan materi kegiatan ekonomi, penyusunan alur video, pemilihan gambar, karakter, suara, teks, serta tampilan visual yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VII. Perancangan dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan.

c. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran yang dapat digunakan. Produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis Animaker yang memuat materi IPS tentang kegiatan ekonomi. Pembuatan media dilakukan dengan menggunakan Animaker sebagai perangkat untuk menghasilkan video animasi pembelajaran. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi oleh validator untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Validasi dilakukan oleh ahli isi dan bahasa yang berasal dari dosen Pendidikan Ekonomi, ahli desain dari dosen Ilmu Komputer, serta guru IPS sebagai praktisi pembelajaran. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap isi, bahasa, desain, tampilan, serta kemudahan penggunaan media yang dikembangkan.

d. *Implementation* (Pelaksanaan)

Tahap implementasi dilakukan setelah produk memperoleh hasil validasi dan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator. Media pembelajaran video animasi berbasis Animaker kemudian diujicobakan kepada peserta didik kelas VII.2 UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar yang berjumlah 32 peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui tanggapan guru dan peserta didik.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE. Evaluasi dilakukan setelah media pembelajaran diimplementasikan kepada peserta didik. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli, penilaian praktikalitas guru, dan respon peserta didik dianalisis untuk mengetahui kualitas media pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui apakah media pembelajaran video animasi berbasis Animaker telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli isi dan bahasa, lembar validasi ahli desain, lembar praktikalitas guru, dan angket respon peserta didik. Kisi-kisi instrumen validasi isi dan bahasa mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian konsep, urutan penyajian materi, kejelasan indikator, latihan soal, kesesuaian gambar dan video, serta aspek kebahasaan. Instrumen validasi desain mencakup kemudahan penggunaan, keterbacaan, kualitas tampilan, pemilihan suara, gambar, animasi, teks, dan kesesuaian desain dengan materi.

Instrumen praktikalitas digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media oleh guru, sedangkan angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek respon peserta didik meliputi tampilan media, kejelasan suara, gambar dan teks, pemanfaatan media sebagai sumber belajar, peningkatan motivasi belajar, serta kesesuaian media dengan materi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan angket.

Observasi dilakukan di UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar untuk mengamati kondisi pembelajaran IPS dan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran IPS kelas VII untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran IPS. Sementara itu, angket diberikan kepada validator dan peserta didik untuk memperoleh data mengenai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran video animasi berbasis Animaker.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis Animaker pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas VII.2 yang berjumlah 32 orang.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi kegiatan ekonomi karena pembelajaran lebih banyak berpedoman pada buku paket. Keterbatasan alat penunjang pembelajaran juga menyebabkan penggunaan media pembelajaran belum maksimal. Kondisi tersebut membuat peserta didik mudah merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran.

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa pembelajaran masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi kegiatan ekonomi karena pembelajaran lebih banyak berpedoman pada buku paket. Keterbatasan alat penunjang pembelajaran juga menyebabkan penggunaan media pembelajaran belum maksimal. Kondisi tersebut membuat peserta didik mudah merasa bosan dan jenuh selama proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru IPS juga menunjukkan bahwa materi kegiatan ekonomi merupakan salah satu materi yang cukup sulit dipahami peserta didik. Selain itu, keterbatasan referensi media pembelajaran menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, mudah digunakan, dan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti memilih mengembangkan video animasi berbasis Animaker. Media tersebut dirancang agar dapat membantu peserta didik memahami materi kegiatan ekonomi sekaligus memberikan alternatif media bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan dilakukan setelah diperoleh hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker. Media dirancang dengan memasukkan materi kegiatan ekonomi yang disesuaikan dengan pembelajaran IPS kelas VII. Animaker digunakan karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan video animasi, seperti karakter, suara, latar belakang, musik, ikon, dan efek transisi. Media yang dikembangkan juga dikemas menggunakan barcode, sehingga peserta didik dapat mengakses video pembelajaran dengan lebih mudah dan dapat memanfaatkannya sebagai media belajar mandiri di luar kelas.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat direalisasikan menjadi produk media pembelajaran video animasi berbasis Animaker. Produk yang telah selesai kemudian melalui proses validasi oleh validator. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dari aspek isi, bahasa, desain, dan kepraktisan penggunaan. Setelah validator memberikan penilaian serta saran, produk diperbaiki melalui tahap revisi. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, produk kembali dipersiapkan untuk tahap implementasi kepada peserta didik.

4. Hasil Validasi Produk

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Animaker memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Validasi ahli isi dan bahasa memperoleh persentase 88%, sedangkan validasi ahli desain memperoleh persentase 90%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Produk

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Ahli Isi dan Bahasa	88%	Sangat Valid
Ahli Desain	90%	Sangat Valid

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dari segi materi dan bahasa serta memiliki desain yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Penilaian ahli isi dan bahasa sebesar 88% menunjukkan bahwa materi kegiatan ekonomi yang disajikan dalam video telah sesuai, sedangkan penilaian ahli desain

sebesar 90% menunjukkan bahwa tampilan dan desain media dinilai sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik kelas VII.

5. Hasil Uji Praktikalitas

Setelah melalui proses validasi dan revisi, media pembelajaran selanjutnya diuji dari aspek praktikalitas. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kemudahan media dalam digunakan pada proses pembelajaran. Hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari dua guru IPS adalah 92%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Praktikalitas Guru IPS	92%	Sangat Praktis

Persentase tersebut menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Animaker mudah digunakan dalam pembelajaran. Media juga dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi kegiatan ekonomi secara lebih menarik.

6. Hasil Uji Efektivitas

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada siswa kelas VII.2 UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar yang berjumlah 32 siswa. Selama uji coba, peserta didik terlihat antusias memperhatikan video pembelajaran melalui perangkat yang digunakan. Setelah peserta didik selesai mengamati video pembelajaran, peneliti memberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 83% dan termasuk kategori sangat efektif.

Tabel 4. Hasil Uji Efektivitas

Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
Respon Peserta Didik	83%	Sangat Efektif

Dengan demikian, hasil keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Animaker memperoleh kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas VII.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker menghasilkan produk yang memenuhi tiga aspek utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil validasi ahli isi dan bahasa sebesar 88% dan ahli desain sebesar 90% menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi, bahasa, serta desain media telah disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS kelas VII.

Tingginya hasil validasi juga berkaitan dengan proses pengembangan yang dilakukan secara bertahap. Produk tidak langsung digunakan kepada peserta didik, tetapi terlebih dahulu melalui proses penilaian oleh ahli dan revisi berdasarkan saran yang diberikan. Dengan

demikian, kekurangan yang ditemukan selama proses validasi dapat diperbaiki sebelum produk diimplementasikan kepada peserta didik. Proses revisi tersebut merupakan bagian penting dalam model ADDIE karena setiap tahapan pengembangan dapat dievaluasi untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

Dari aspek praktikalitas, media memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Animaker dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi secara lebih fleksibel. Dalam skripsi dijelaskan bahwa video pembelajaran juga dapat digunakan peserta didik di luar kelas sebagai media belajar mandiri tanpa dibatasi tempat dan waktu.

Kepraktisan media juga dapat dilihat dari cara produk digunakan dalam pembelajaran. Video animasi menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio sehingga informasi yang disampaikan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru atau buku teks. Hal tersebut menjadi penting karena berdasarkan hasil analisis awal, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi kegiatan ekonomi ketika pembelajaran lebih banyak menggunakan buku paket sebagai media.

Selanjutnya, hasil respon peserta didik memperoleh persentase 83% dengan kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan video animasi berbasis Animaker. Selama uji coba, peserta didik terlihat antusias memperhatikan video pembelajaran secara seksama. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang memiliki unsur visual, audio, animasi, dan penyajian materi yang lebih menarik dapat menjadi alternatif dalam mengatasi kondisi pembelajaran yang sebelumnya cenderung membuat peserta didik merasa bosan atau jenuh.

Keefektifan produk dalam penelitian ini tidak hanya dilihat dari kemampuan media menyampaikan materi, tetapi juga dari respon peserta didik setelah menggunakan media. Hasil sebesar 83% menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang positif bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker yang valid, praktis, dan efektif serta dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dan menambah alternatif media pembelajaran bagi guru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Animaker dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi. Produk memperoleh 88% pada validasi ahli isi dan bahasa, 90% pada

validasi ahli desain, 92% pada uji praktikalitas, dan 83% pada respon peserta didik. Dengan hasil tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi berbasis Animaker yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi kegiatan ekonomi melalui penyajian audio visual yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase 88% dari ahli isi dan bahasa dengan kategori sangat valid dan 90% dari ahli desain dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis Animaker pada materi kegiatan ekonomi kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Pematangsiantar dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran IPS. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis Animaker dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi IPS secara lebih inovatif.

Daftar Pustaka

- Kustandi, C., & Darmawan, D (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Saleh, M., Syahrudin, Saleh, M., & Sahabuddin, I. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). "Instrumen penelitian adalah alat-alat yang diperlukan atau dipergunakan untuk mengumpulkan data". I.

<https://osf.io/s3kr6/download>

Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). “Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian”. Jurnal Pilar Jurnal Kajian Islam Kontemporer. Vol:14 No:1.

<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/viewFile/10624/5947>

Andrasari, A., Haryanti, Y., & Yanto, A. (2022). “Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bag Guru SD”. Seminar Nasional Pendidikan, Vol: 4. PP 76 -83.

<https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/781>

Fatmawati, K., Jailani, M., Hasanah, J., & Efendi, R. (2023). “Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Modul Ajar Berbasis Kontekstual”. Primaryeducationjournal(Pej). Hal.20.

<https://pej.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/PEJ/article/view/112>

Gandamana, A., & Marisa. (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animakerpada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 Sd Negeri 10 Rantauprapat”. ESJ (Elementary School Journal). Vol:11 No:3

<file:///C:/Users/HOTEL%20101/Downloads/29585-70959-1-PB.pdf>

Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). “Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa”. Jurnal Syntax Transformation, Vol: 1 No: 5. 148-156.

<https://www.neliti.com/publications/330005/media-pembelajaran-dalam-pembentukan-interaksi-belajar-siswa>

Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Primar, C., & Nurmelia. (2022). “Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa”. Education, Vol: 1 No:1.

<http://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>

Safitri, M., & Aziz, M. (2022). “Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning”. Jurnal Pendidikan Dasar, Vol:3 No:2. Hal 50-58.

<https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237/1290>

Sanaky, M. M., Moh. Saleh, L., & Titaley, H. D. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. Jurnal Simetrik. Vol:11 No:1

<file:///C:/Users/HOTEL%20101/Downloads/615-Article%20Text-3242-1-10-20210708.pdf>

Siregar, H. T. (2024). “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI”. Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Vol:2 No:2. pp 215 - 226.

<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/791/532>

Trisiana, A. (2020). "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol: 10 No: 02. 31-41.

<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/9304>

Awaliyah, I. A. (2024). *Pengembangan Media Audio Visual Berbantuan Animaker Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Di Sdn 9 Baru Baru Tanga*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makassar.

https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/41902-Full_Text.pdf

Batubara, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Dalam Struktur Teks Negosiasi Siswa Kelas X Smas Nurul Islam Indonesia Medan*. Skripsi. Universitas Islam Sumatera Utara

<https://repository.uisu.ac.id/handle/123456789/1236>

Fazriyah, I. N. (2020). *Analisis Metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*. Skripsi. Universitas Pasundan

<http://repository.unpas.ac.id/49923/>

Febriana, R. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Siswa SMP*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro.

<https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/9785/>

Lestari, D. N. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 8 Subtema Perubahan Lingkungan*. Skripsi. Universitas Pakuan Bogor.

<https://eprints.unpak.ac.id/6107/1/SKRIPSI%20DILLA.pdf>

Mandala, R. (2019). *Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Membaca Peta*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.

<http://repository.upi.edu/37166/>

Mariati (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Pada Matematika Kelas Iii Sdn 27 Limau Asam Pesisir Selatan*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

<http://eprints.umsb.ac.id/2541/1/Skripsi%20Selvia%20Mariati.pdf>

Perdianti, D. (2021). *Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 5 Di Sekolah Dasar*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung

<http://repository.upi.edu/69511/>

Pitriyani, I. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Flipped Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iv Sdn 160 Sukalaksana Bandung*. Skripsi. Universitas Pasundan Bandung

<http://repository.unpas.ac.id/65074/>

Ritonga, S. M. (2022). *Pengembangan Media pembelajaran video animasi pada materi menulis puisi kelas X SMA*. Skripsi. Universitas Islam Sumatera Utara.

<https://repository.uisu.ac.id/handle/123456789/1248>

Sari, D. N. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat Sd/Mi*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

<https://repository.radenintan.ac.id/14075/>

Sumarni, S. (2019). *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/39153/1/SRI%20SUMARNI%20-%20MODEL%20FINAL%20HKI_2019.pdf

Sitorus, J. (2019). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ips Siswa Kelas V Di Sd N 104235 Naga Timbul Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi. Universitas Quality Medan.

<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/536/>