

Pengembangan Penggunaan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Materi Konsep Permintaan Dan Penawaran Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Ma Al-Khairiyah Nw Putri Rajak

Rafiqatun Khaeriyah¹, Danang Prio Utomo², Huzain Jailani³, Laila Iswanda⁴, Lilik Rispita Putri,⁵

Prodi Pendidikan Ekonomi, FISE Universitas Hamzanwadi. Indonesia

Email: rafiqatunkhaira@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis animasi pada materi konsep permintaan dan penawaran, serta menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X MA Al-Khairiyah NW Putri Rajak. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam memahami materi ekonomi yang bersifat abstrak, serta dominannya metode pembelajaran konvensional yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran animasi interaktif yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan video animasi terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa yang diukur melalui angket dan observasi, serta meningkatkan prestasi belajar siswa yang dibuktikan melalui hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis animasi dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi, khususnya dalam memahami konsep permintaan dan penawaran.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Animasi, Permintaan dan Penawaran, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar

Abstract

This study aims to develop an animated-based learning video on the topic of demand and supply concepts and analyze its effect on the motivation and academic achievement of Grade X students at MA Al-Khairiyah NW Putri Rajak. The background of this research stems from the low interest and learning outcomes of students in understanding abstract economic concepts and the dominance of conventional teaching methods currently used. The study employs Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The product developed was an interactive animated learning video validated by content and media experts. The trial results indicate that the developed media is suitable for use in learning. The use of animated videos has been

proven to enhance students' learning motivation, as measured through questionnaires and observations, as well as improve learning achievement, as evidenced by pretest and posttest results. Therefore, animated-based learning videos can serve as an innovative solution to increase the effectiveness of economics education, particularly in understanding the concepts of demand and supply.

Keywords: Learning Video, Animation, Demand and Supply, Learning Motivation, Academic Achievement

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki dampak yang besar terhadap kualitas proses pembelajaran. Tanggung jawab untuk meningkatkan mutu pembelajaran menjadi tugas bersama, terutama para pendidik yang berperan sebagai ujung tombak dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut (Dawolo et al. 2025), modernisasi pendidikan melalui penerapan inovasi berbasis teknologi membuka peluang pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Saat ini, Guru tidak lagi berfungsi sebagai satu-satunya sumber pendidikan; mereka sekarang bertindak sebagai fasilitator yang membantu menghubungkan siswa dengan berbagai sumber belajar. Beragam sumber pembelajaran dapat digunakan agar siswa lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Oleh karena itu, peran utama guru adalah merancang, menemukan dan membuat aktivitas yang menantang, dan mendorong siswa berpikir logis, sekaligus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*enjoyable learning*), sehingga peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar (Susana and Masruri 2020).

Video animasi adalah salah satu jenis inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia, yang mengombinasikan elemen visual dan audio untuk mempermudah pemahaman materi. Video merupakan rangkaian gambar bergerak yang disertai suara, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Limbong and Simarmata 2020). Sementara itu, animasi adalah sekumpulan gambar yang dibuat sedemikian rupa sehingga menciptakan efek gerakan. Dengan demikian, video animasi dapat dipahami sebagai perpaduan banyak item yang disusun secara terstruktur agar dapat bergerak mengikuti alur yang telah dirancang. Penggunaan alat Pendidikan berbasis video animasi ini terbukti memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar ekonomi, yang terlihat dari tingginya antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran (Mashuri 2020). Namun banyak video yang tersedia belum sepenuhnya memenuhi persyaratan untuk media pembelajaran yang baik.

Menurut (Farida, Destiniar, and Fuadiah 2022) Teknologi internet dapat digunakan oleh guru, khususnya platform YouTube sebagai media penyampaian materi konsep permintaan dan

penawaran melalui video pembelajaran. Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran memberikan berbagai banyak kelebihan, seperti penyampaian materi yang lebih mudah dimengerti dan menyenangkan, kegiatan belajar mengajar yang lebih responsif, efisiensi waktu dan tenaga, peningkatan kualitas belajar, serta fleksibilitas yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, media ini juga dapat mendorong siswa untuk melihat pelajaran dengan cara yang lebih positif, sekaligus mendorong guru untuk menjadi lebih inovatif, aktif, dan produktif. Meski demikian, masih terdapat banyak video di youtube yang belum sepenuhnya memenuhi standar sebagai media pembelajaran yang berkualitas.

Media pendidikan yang tidak menarik dan tidak menyenangkan dapat membuat peserta didik enggan mempelajari materi, terutama pada topik yang bersifat abstrak seperti konsep permintaan dan penawaran. Kondisi ini, jika dibiarkan, dapat berkontribusi pada hasil belajar yang buruk bagi siswa, seperti yang ditunjukkan oleh nilai ulangan harian yang rendah dan ketidakmampuan siswa untuk memenuhi standar Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian ini dilakukan di MA Al-Khairiyah Nw Putri Rajak, tepatnya pada kelas X dengan jumlah siswa 11 orang, yang dimana kelas tersebut diisi oleh perempuan sedangkan laki-laki pada kelas dan lembaga yang berbeda, karna pada sekolah ini perempuan dan laki-laki terpisah. Peneliti melakukan penelitian disekolah ini dengan alasan, pada saat ini metode pendidikan konvensional masih digunakan, seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi ini membuat siswa kesulitan memahami konsep abstrak, termasuk membaca grafik permintaan dan penawaran, sehingga berpengaruh pada rendahnya motivasi dan prestasi belajar. Kurangnya visualisasi dan contoh konkret menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan teori dengan kenyataan ekonomi.

Hal tersebut telah diakui sendiri oleh guru kelas X ketika wawancara dilakukan, selain itu, tantangan utama yang dihadapi dalam penggunaan metode pembelajaran konvensional adalah bagaimana menjadikan materi yang abstrak lebih mudah dipahami siswa. Sebagaimana yang dilihat oleh guru, mereka kesulitan membaca grafik permintaan dan penawaran, serta memahami bagaimana faktor-faktor seperti harga dan jumlah barang dapat berubah. Selain itu, metode pembelajaran yang bersifat pasif mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada penurunan motivasi belajar dan prestasi belajar yang buruk. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa selama pembelajaran, yang biasanya diukur melalui nilai tugas, ujian, atau keterampilan yang mereka kuasai.

Berdasarkan pada hasil kuesioner kebutuhan siswa terhadap pengembangan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi pada materi konsep permintaan dan penawaran tersebut dapat dilihat bahwa siswa tertarik terhadap pengembangan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi karena sesuai dengan pernyataan nomor 2 yang berisikan tentang kurang menariknya pembelajaran di kelas, membuat siswa bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran, hal itu akan menyebabkan siswa tidak dapat memahami materi. Oleh karena itu, pengembangan media video berbasis animasi dinilai relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektifitas pembelajarannya.

METODE

Studi ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan dan menguji produk pembelajaran video animasi yang efektif (Sugiyono, 2012: 407) dalam (Prananda, Wardana, and Darniyanti 2021). ADDIE adalah model pengembangan yang digunakan untuk proses pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi. Tahapannya meliputi analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Setiawan, Wiryanto, and Budiyan 2024). Fokus penelitian dan pengembangan adalah membuat produk pendidikan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Model ADDIE, di sisi lain, dipilih karena sifatnya yang sistematis dan berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui lima tahapan utama: analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan, implementasi, dan evaluasi efektivitas.

Subyek penelitian adalah murid di kelas X MA Al-Khairiyah NW Putri Rajak yang berjumlah 11 orang. Instrument penelitian meliputi angket, tes, serta validasi ahli materi dan media.

Data dianalisis menggunakan persentase untuk menilai tingkat kelayakan media, tingkat motivasi siswa, serta prestasi melalui perbandingan nilai pretest dan posttest.

Rumus penilaian per item

$$P_i = \frac{x_i}{y_i} \times 100\%$$

Rumus penilaian keseluruhan item

$$P = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{\sum_{i=1}^n y_i} \times 100\%$$

Keterangan

P_i = persentase penilaian item atau kriteria ke i

P = persentase penilaian keseluruhan

X_i = skor yang diperoleh pada item/kriteria i

Y_i = skor maksimal untuk item/kriteria ke i

- $P_i = \sum_i^n 1X_i$ = jumlah skor item/kriteria ke i
 $P_i = \sum_i^n 1X_i$ = jumlah skor maksimal untuk item/kriteria ke i
 n = jumlah total item kriteria yang dinilai dalam validasi
 i = 1.2.3.4.5. n

Untuk menentukan kesimpulan tingkat kelayakan, digunakan kriteria penilaian seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 1: Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Kriteria validasi	Keterangan
85,01-100,00	Valid	Layak/Tidak perlu direvisi
70,01-85,00	Cukup valid	Cukup Layak/Tidak perlu direvisi
50,01-70,00	Kurang valid	Kurang Layak/revisi sebagian
01,00-50,00	Tidak cukup valid	Tidak layak/ revisi total

Pengolahan sumber respon motivasi belajar siswa kegiatan ini adalah untuk melihat tingkat motivasi siswa terhadap media video pembelajaran berbasis animasi. Analisis sumber dilaksanakan dengan metode menskorkan hasil dengan respon pada angket yang telah diisi dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase peningkatan motivasi

$\sum x$: Jumlah total skor jawaban (nilai nyata)

$\sum x1$: Jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Selanjutnya, penentuan tingkat motivasi belajar dilakukan dengan mengacu pada pedoman kualifikasi berikut ini:

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Motivasi Berdasarakan Presentase

Tingkat Pencapaian	Kriteria
80 – 100%	Sangat Baik
66 – 79%	Baik
56 – 65%	Cukup Baik
40 – 55%	Kurang Baik
≤ 40	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan pada hasil kuesioner kebutuhan siswa terhadap pengembangan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi pada materi konsep permintaan dan penawaran tersebut dapat diperhatikan bahwa siswa tertarik terhadap pengembangan penggunaan media video pembelajaran berbasis animasi karena sesuai dengan pernyataan nomor 2 yang berisikan tentang kurang menariknya pembelajaran di kelas, membuat siswa bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran, hal itu akan menyebabkan siswa tidak dapat memahami materi. Oleh karena itu semua siswa setuju akan metode pengembangan penggunaan media video pembelajaran karena sesuai dengan preferensi siswa (singkat, padat, menarik, dan sebagian besar menyukai audio visual) hal tersebut berpotensi menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Tahap Rancangan (*Design*)

Dalam proses konsep ini adalah proses merancang sarana secara keseluruhan. Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa proses perancangan dengan tujuan mendesain suatu hasil yang akan di buat adalah media video pembelajaran berbasis animasi. Peneliti merancang ciptaanya melalui tahap berikut ini :

- a. Perancangan isi video
- b. Pembuatan aset desain
- c. Alur cerita yang disampaikan

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran berbasis animasi dibuat dan diuji oleh ahli media dan ahli materi.. Langkah ini dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan video animasi sebelum digunakan dalam proses pembelajaran bersama siswa.

4. Hasil Uji Coba

Sesudah rancangan peningkatan alat pembelajaran dituntaskan, oleh karena itu dilaksanakan penerapan terhadap media dengan saran mengenai peningkatan yang sudah dilaksanakan. Hasil ciptaan diimplementasikan kepada setiap validator dibidangnya yang telah ditentukan sebagai validator.

a. Validasi Ahli

Pada tahap ini validator melihat tingkat kelayakan media pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan rumus persentase dengan instrument angket. Validator diantaranya validator media serta materi. Revisi berguna dalam memberikan penilaian

terhadap kepatasan hasil media penajaran setelah direvisi sebelum diimplementasikan kepada siswa.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi penilaian kualitas media

Penilai	Persentase Nilai	Kriteria/Kategori
Ahli Media	94,16%	Layak/tidak perlu revisi
Ahli Materi	82,63%	Cukup layak/tidak perlu revisi

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil evaluasi produk sebesar 94,16% dengan kategori layak/tidak perlu direvisi, sedangkan ahli materi 82,63% dengan kategori cukup layak/tidak perlu revisi.

b. Hasil Motivasi Belajar

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{339}{550} \times 100\% = 71,45 \%$$

Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mencapai presentase 71,45%. Berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh (Kustyamegasari & Setyawan, 2020), presentase tersebut termasuk dalam jenis baik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan video instruksional berbasis animasi mampu mendorong motivasi belajar siswa.

c. Hasil Prestasi Belajar

Tabel 4. Rekapitulasi hasil pretest dan posttest

Jenis Tes	Persentase Ketuntasaan
Pretest	0%
Posttest	90,91%

5. Hasil Evaluasi

Proses evaluasi dilakukan dengan melihat hasil validasi dari ahli media dan ahli materi, yang termasuk masukan atau rekomendasi dari validator mengenai kekurangan dalam media yang dikembangkan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi apakah media yang

dibuat telah memenuhi standar yang diperlukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi konsep permintaan dan penawaran yang dibantu oleh video animasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan data implementasi dan perhitungan yang telah dipaparkan sebelumnya, penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis video animasi pada materi konsep permintaan dan penawaran di kelas X MA Al-Khairiyah NW Putri Rajak dinyatakan layak, dengan persentase validasi sebesar 94,16% dari ahli media serta 82,63% dari ahli materi. Penggunaan media berbasis video animasi ini juga terbukti menarik dalam proses pembelajaran, terlihat dari motivasi belajar siswa yang mencapai 71,45% dengan kategori baik dan layak untuk diterapkan. Media ini juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa., yang ditunjukkan dengan ketuntasan belajar setelah penggunaan media mencapai 90,91%. Diharapkan bahwa media pembelajaran ini akan bermanfaat bagi siswa dan guru serta peneliti lain sebagai sumber pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Mereka juga dapat membantu guru lebih memahami bagaimana memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran dan mendorong pengembangan referensi yang lebih kreatif, menarik, dan efektif di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Dawolo, Surya Rahmani, Yumni Febriani Tanjung, Yusnidar Gea, and Mohammad Al Farabi. 2025. "Meningkatkan Mutu Madrasah Melalui Inovasi Kurikulum Dan Metode Pembelajaran" 8: 1836–41.
- Farida, Cici, Destiniar Destiniar, and Nyaiyu Fahriza Fuadiah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Penyajian Data." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2 (1): 53–66.
- Limbong, Tonni, and Janner Simarmata. 2020. *Media Dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Mashuri, Delila Khoiriyah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (5): 893–903.
- Almira, Aishah, and Ayu Purwantara. n.d. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATERI BANGUN RUANG SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD Aishah Almira Ayu Purwantara," 1614–24.

- Prananda, Gingga, Ali Wardana, and Yulia Darniyanti. 2021. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1." *Jurnal Dharma PGSD* 1 (1): 38–45.
- Ni'mah, Asa Mardiyatim, and Supriyo Supriyo. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Classpoint Pada Materi Relasi Dan Fungsi Di Smpn 4 Pasuruan." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 8 (1): 46–55.
- Setiawan, Budi, Alfaro Hernandez Wiryanto, and Agustina Budiyan. 2024. "PkM Penataan Dan Pengembangan Homestay Di Kampung Wisata Ekowisata Keranggan Kota Tangerang Selatan." *Ikra-Ith Abdimas* 8 (2): 110–17.
- Susana, Fitria Endang, and Muhsinatun Siasah Masruri. 2015. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi SMA/MA Dengan Materi Permintaan Dan Penawaran." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2 (1): 64–73.
- Jannah, Diar Miftachul, Muhammad Thamrin Hidayat, Muslimin Ibrahim, and Suharmono Kasiyun. 2021. "Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5 (5): 3378–84. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1350>.
- Tampubolon, Budiman. 2020. "Motivasi Belajar Dan Tingkat Belajar Mandiri Dalam Kaitannya Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa." *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 5 (2): 34. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v5i2.1920>.
- Rahman, Sunarti. 2022. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Faisal, Muhammad, Lisda Ramdhani, and Hardyanti Hardyanti. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 1 (4): 18–22.
- Anwar, Aep Saepul. 2020. "Pengembangan Sikap Profesionalisme Guru Melalui Kinerja Guru Pada Satuan Pendidikan MTs Negeri 1 Serang." *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam* 2 (1): 147–73.
- Djafar, Yustrin, Syarwani Canon, and Arfan Arsyad. 2021. "Pengembangan Media Animasi Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Mts. Nurul Bahri Kabila Bone Menggunakan Model Assure." *Normalita (Jurnal Pendidikan)* 9 (1).