

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

¹Dahniati, ²Mahdar Ernita, ³Gunawan Nur

^{1,2} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Email: dahniatisyam@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media pembelajaran video animasi Berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi. Jenis penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan ahli uji praktikalitas. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Hasil validasi ahli materi dan ahli media 93,05% dengan kriteria sangat valid/sangat layak digunakan. Selanjutnya berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* kepada 20 orang siswa kelas X E2 dan 1 orang guru ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu memperlihatkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* menarik, mudah dipahami dan praktis digunakan.

Kata kunci: Media pembelajaran, Video animasi berbasis *Animaker*, Kegiatan Ekonomi

Abstract

This research was instigated with the lack of learning medium variation used by the teachers in Economics learning process at State Senior High School 3 Tapung Hulu. This research aimed at finding out the validity and practicality levels of Animaker based animation video learning medium on Economic Activity material. R&D (Research and Development) method was used in this research with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The subjects of this research were the experts of material, media, practicality test. The object was Animaker based animation video learning medium on Economic Activity material. The instruments of collecting data were material expert validation sheet, media expert validation sheet, teacher response questionnaire, and student response questionnaire. The validation results were 93,05% with very valid/very appropriate to be used criterion by material experts and criterion by media experts. Based on the result of Animaker based animation video learning medium test to 20 students at the tenth grade of class E2 and an Economics subject teacher at State Senior High School 3 Tapung Hulu, Animaker based animation video learning medium was attractive, easy to understand, and practical to be used.

Keywords: *Learning Media, Animaker Based Animation Video, Economic Activity*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang terutama dalam bidang pendidikan, karena pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Oleh karena itu penting adanya peningkatan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar meningkatkan pengetahuan, keterampilan ataupun sikap serta nilai-nilai di dalam pendidikan. Salah satu peningkatan kegiatan pembelajaran yaitu dengan adanya media pembelajaran atau bahan ajar yang sesuai dan cocok digunakan pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut diperlukan agar membantu mengatasi masalah dan mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tanpa adanya media pembelajaran, guru akan mengalami kesulitan dan membutuhkan banyak tenaga ekstra untuk menyampaikan materi pelajaran, maka dibutuhkan media atau alat untuk membantu dalam proses pembelajaran. Menurut Ega Rima Wati media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan efektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. (Ega Rima Wati. 2020).

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu, diperoleh fakta bahwa selama proses pembelajaran ekonomi guru masih menggunakan metode ceramah, terkadang guru juga menggunakan video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube* sebagai media pembelajaran jika alat penunjang dari media tersebut tersedia, Pada saat proses pembelajaran masih terdapat siswa yang ribut, mengantuk, serta tidak sedikit siswa yang izin keluar masuk kelas. Menurut Leo dan Tri hal tersebut muncul karena tidak adanya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. (Leo Charli, Dkk, 2019). Sejalan dengan pendapat Ketut Agus Supriadi Putra permasalahan yang dialami ketika menggunakan video pembelajaran yang bersumber dari *YouTube* adalah kualitas pembelajaran yang bersumber dari *YouTube* terkadang tidak sesuai dengan tingkatan atau level pelajar dan isi dari videonya tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau diinginkan. (Ketut Agus Supriadi Putra, Dkk, 2023).

Ketut Agus Supriadi Putra dalam penelitiannya menyatakan bahwa media video *YouTube* sebagai media pembelajaran memiliki tingkat keefektifan yang cukup rendah. Dengan hal ini Herwina Pulungan mengemukakan bahwa media video animasi berbasis *Animaker* lebih efektif digunakan, sebab *Animaker* memiliki karakteristik dapat menyampaikan materi melalui pesan visual sekaligus audio berupa animasi, video demonstrasi, dan fenomena. Media audio visual

sangat mendukung pembelajaran ekonomi yang memerlukan gambaran secara nyata terhadap kejadian, fenomena alam, dan lain sebagainya. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ekonomi dengan menggunakan *Animaker* berupa gambar bergerak, animasi, yang berkaitan dengan mata pelajaran ekonomi akan menarik perhatian peserta didik, meningkatkan minat belajar, mengurangi rasa bosan saat pelajaran berlangsung dan meningkatkan hasil belajar. (Herwina Pulungan, Hasanah, 2022)

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* di Sekolah Menengah Atas 3 Tapung Hulu karena adanya media ini siswa akan mudah mempelajari pembelajaran ekonomi sejalan dengan pendapat Faiz Fauzan Muhajir didalam penelitiannya bahwa *Animaker* merupakan salah satu inovasi yang dapat dijadikan alternatif untuk media pembelajaran. Aplikasi tersebut lebih mudah untuk dibuat dan diaplikasikan oleh tenaga pendidik, dimana tersedia dengan mudah di laman internet. *Animaker* merupakan salah satu aplikasi yang dapat menciptakan Gerakan-gerakan lengkap dengan suara-suara serta transisi sehingga memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian. Menggunakan aplikasi *Animaker* pada saat kegiatan belajar mengajar kepada siswa akan membuat lebih interaktif dan menarik. (Faiz Fauzan Muhajir, Dkk, 2022). Oleh sebab itu berdasarkan pendapat Faiz Fauzan Muhajir tersebut peneliti memilih media video animasi berbasis *Animaker* dalam penelitian ini karena media video animasi berbasis *Animaker* dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran dengan animasi yang menarik, sehingga hal tersebut dapat memunculkan minat siswa didalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian pada penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu yang beralamat di Jl. Pendidikan No.6 Desa Sukaramai, Kecamatan Tapung Hulu, Kabupaten Kampar, Riau.

Subjek pada penelitian ini yakni pihak-pihak yang melakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan, yaitu ahli Media Pembelajaran, Ahli Materi Pembelajaran, Ahli Praktikalitas Media Pembelajaran. Objek penelitian ini ialah media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran ekonomi materi kegiatan ekonomi.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi ialah 1 orang guru ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu dan 34 orang peserta didik kelas X E₂ Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu. Sampel pada penelitian ini ialah 1 orang guru ekonomi

Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu dan 20 orang peserta didik kelas X E2 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu. Teknik pengumpulan data yaitu cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi yang akurat untuk penelitian. Teknik yang digunakan adalah wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif dari hasil uji validitas dan uji praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pendidikan dan proses pembelajaran yang dilaksanakan memerlukan tenaga guru yang mampu dan siap berperan secara professional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Salah satu yang menunjang hal tersebut adalah media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* yang bertujuan menjelaskan dan menggambarkan tampilan yang menarik melalui video animasi. Dalam *Animaker* banyak pilihan animasi yang menarik yang bertujuan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dalam bentuk sebuah video. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran ekonomi menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* ini merupakan hasil penelitian pengembangan pada materi kegiatan ekonomi yang sudah divalidasi.

Pada penelitian ini peneliti melakukan pembatasan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* yaitu sampai tahap *Implementation* yang mana peneliti hanya melakukan sebatas pengembangan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk di implementasikan berdasarkan penilaian dari validator ahli media dan ahli materi serta responden yaitu guru ekonomi dan peserta didik. Adapun tahap-tahap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* dibahas secara rinci sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini akan dilakukan analisis kurikulum yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah. Data pada analisis kurikulum ini diperoleh dengan melakukan wawancara kepada Waka Kurikulum Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu. Peneliti menanyakan kepada waka kurikulum mengenai visi dan misi sekolah. Terkait visi dan misi yang disampaikan oleh waka kurikulum, peneliti mengaitkan hal tersebut dengan pertanyaan dengan kurikulum yang digunakan sekolah

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

untuk mencapai visi dan misi tersebut. Visi misi sekolah dapat di capai melalui kurikulum salah satunya melalui materi yang dibuat oleh guru mata pelajaran berdasarkan kurikulum yang digunakan sekolah. Materi yang akan peneliti konfirmasi dengan waka kurikulum adalah materi kegiatan ekonomi kelas X mata pelajaran ekonomi.

Tabel 1
Hasil Diskusi Dengan Wakil Kurikulum Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang di gunakan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu khususnya kelas X pada mata pelajaran ekonomi?	Kurikulum yang digunakan oleh Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu adalah kurikulum merdeka.
2.	Apa visi misi dari Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu?	Visi dari Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu adalah mewujudkan insan yang berrbudi pekerti luhur, berbudaya, berwawasan lingkungan, unggul dalam prestasi, serta kompetitif dalam dunia global.
3.	Bagaimana cara guru untuk mencapai visi misi tersebut melalui mata pelajaran yang diampu?	Cara guru mata pelajaran untuk mencapai visi misi tersebut adalah dengan mengajarkan pembelajarn yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran yang digunakan sekolah
4.	Menurut ibu apakah media pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran?	Tentu media pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan belajar karena media pembelajaran adalah salah satu yang menunjang keberhasilan belajar.

(Sumber: Hasil Wawancara Wakil Kurikulum Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Rapung Hulu)

Analisis materi bertujuan untuk menentukan materi apa yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*. Data pada analisis materi ini diperoleh dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi. Peneliti mengkonfirmasi kembali kepada guru mata pelajaran terkait apa yang disampaikan oleh waka kurikulum dengan penerapan yang dilakukan oleh gurur pada saat proses pembelajaran dikelas melalui materi kegiatan ekonomi. Hasil wawancara ini bertujuan untuk memastikan bahwa yang disampaikan oleh gurur dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran belum tepat, sehingga siswa dalam proses pembelajaran ekonomi merasa bosan dan mengakibatkan banyaknya siswa yang ribut, mengantuk serta tidak sedikikit yang izin keluar masuk kelas pada saat pembelajaran ekonomi berlangsung.

Adapun materi yang digunakan pada video animasi berbasis *Animaker* adalah materi kegiatan ekonomi kelas X mata pelajaran ekonomi. Analisis materi diawali dengan

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

menganalisis Capaian Pembelajaran kurikulum merdeka, kemudian mengkaji Tujuan Pembelajaran serta Modul Ajar materi kegiatan ekonomi kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu.

Tabel 2
Hasil Diskusi Dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah khususnya kelas X pada mata pelajaran ekonomi	Pada kelas X dan XI sudah menggunakan kurikulum merdeka
2.	Media pembelajaran apa saja yang ibu gunakan pada saat pembelajaran ekonomi? Khususnya materi kegiatan ekonomi?	Media pembelajaran pada pembelajaran ekonomi yang digunakan lebih sering kepada media- media yang ada di lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-hari peserta didik, kemudian buku paket, power point dan untuk materi kegiatan ekonomi pernah menggunakan video pembelajaran dari <i>YouTube</i> .
3.	Apakah terdapat kesulitan yang ibu alami saat menyampaikan materi dalam proses pembelajaran ekonomi?	Sejauh ini saat menyampaikan materi tidak terdapat kesulitan, akan tetapi masih terdapat beberapa siswa yang ribut, mengantuk dan ada beberapa siswa yang kurang mengerti terhadap materi yang disampaikan.
4.	Apakah sebelumnya ibu pernah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis <i>Animaker</i> ?	Sejauh ini belum pernah menggunakan media tersebut
5.	Apakah ibu setuju jika ada pengembangan media pembelajaran video?	Setuju, karena cara belajar siswa tersebut berbeda-beda dan akan lebih baik jika ada pengembangan media pembelajaran yang akan menumbuhkan semangat belajar siswa.
6.	Saya ingin merancang media pembelajaran video animasi berbasis <i>Animaker</i> , menurut ibu apakah media	Menurut saya dibutuhkan, sehingga dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan
	yang saya rancang akan dibutuhkan dalam pembelajaran ekonomi? Khususnya materi kegiatan ekonomi?	semangat belajar siswa dan membuat siswa lebih memahami materi kegiatan ekonomi yang disampaikan pada proses pembelajaran ekonomi

(Sumber: Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran Ekonomi Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan diskusi kepada peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apa kebutuhan peserta didik pada saat pembelajaran ekonomi.

Tabel 3
Hasil Diskusi Dengan Siswa Sekolah
Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu tertarik dalam mengikuti pembelajaran ekonomi?	Sedikit tertarik dalam pembelajaran ekonomi namun tidak tertarik sekali
2.	Apakah terdapat kendala pada saat mengikuti pembelajaran ekonomi?	Tidak, pembelajarannya menurut saya netral
3.	Media apa saja yang pernah digunakan guru?	Media papan tulis, media grafik, media gambar, media video, media manipulatif
4.	Guru pernah menggunakan media pembelajaran video dari <i>Youtube</i> , apakah video tersebut dapat menarik minat kamu saat belajar?	Saya tidak memahami materi pembelajaran menggunakan <i>youtube</i> tersebut sehingga kurang menarik minat karena materinya kurang jelas
5.	Jika ada pengembangan media pembelajaran video animasi apakah kamu setuju?	Setuju

(Sumber: Hasil Wawancara Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu)

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perencanaan ini merencanakan produk sesuai dengan analisis kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan materi. Peneliti merancang media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*, peneliti menyusun materi kegiatan ekonomi, kemudian setelah dilakukannya perancangan peneliti memberikan rancangan tersebut kepada rekan guru untuk dilakukan *PeerReview*. Pada tahap ini peneliti merancang dan menghasilkan 4 buah produk media pembelajaran video animasi materi kegiatan ekonomi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini merupakan proses perancangan dan *PeerReview* yang telah dilakukan pada tahap perencanaan akan diserahkan kepada ahli media terlebih dahulu kemudian ke ahli materi, selanjutnya ahli praktikalitas untuk memberikan penilaian terhadap video animasi berbasis *Animaker* melalui lembar angket validasi. Kemudian setelah dilakukannya validasi barulah peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi.

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* dengan berpedoman pada skenario media video pembelajaran yang sudah jadi. Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk berupa video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi yang telah direncanakan.

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

- a. Pembuatan video animasi berbasis *Animaker*
- b. Revisi media pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker*

Pada tahap ini video animasi berbasis *Animaker* telah di nilai oleh 3 validator ahli materi dan 3 validator ahli media, telah di revisi sebagai hasil saran dan masukan validator, saran dan perbaikan yang diberikan oleh validator

- c. Uji Validitas Video Animasi Berbasis *Animaker*

Pada tahap ini melakukan penilaian media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* yaitu validasi kepada ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*. Pada tahap uji validitas video animasi berbasis *Animaker* dilakukan oleh 3 orang ahli media yang berprofesi sebagai dosen program studi Teknik Informatika di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yaitu Bapak P, Ibu Y, dan Bapak I. Dan 3 orang ahli materi yang berprofesi sebagai dosen di Fakultas Ekonomi Sosial di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yaitu Ibu I, Ibu A, dan Ibu V yang dapat dilihat pada lampiran.

Rekap skor rata-rata penilaian keempat aspek kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4
Skor Rata-Rata Keseluruhan Validasi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Validator Materi	Skor Validator Media	Skor Rata-Rata Validasi	Keterangan
1.	Kelayakan isi	97,3%		97,3%	Sangat Valid
2.	Kelayakan Kebahasaan		86,6%	86,6%	Sangat Valid
3.	Kelayakan Penyajian	100%		100%	Sangat Valid
4.	Kelayakan Kegrafisan		88,3%	88,3%	Sangat Valid
Skor rata-rata keseluruhan validasi				93,05%	Sangat Valid

Media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* yang dikembangkan pada materi kegiatan ekonomi yang telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi dinyatakan valid dan layak untuk digunakan

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi penggunaan video animasi oleh pendidik dan peserta didik. Pada tahap ini media video animasi berbasis *Animaker* yang telah dikembangkan akan

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

di uji coba pada situasi yang nyata di kelas. Uji coba materi kegiatan ekonomi dilakukan pada siswa kelas X E2 untuk menguji kualitas produk berupa video animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran ekonomi. Berikut ini tahap implementasi yang terdiri dari 2 tahap yaitu respon pendidik dan peserta didik

a. Angket respon pendidik

Angket respon diberikan kepada 1 orang guru ekonomi kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hurlur yaitu Ibu DH. Skor penilaian oleh pendidik

Penilaian dan saran yang diberikan guru responden persentase skor total seluruh pernyataan adalah 87,27%. Merujuk pada tabel III.2 kriteria respon guru, maka rata-rata skor total tersebut berada pada range 81-100% dengan kriteria sangat praktis.

b. Angket respon peserta didik

Media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian di evaluasi satu-satu, selanjutnya akan diuji coba kepada peserta didik untuk mendapatkan respon. Pada tahap uji coba ini diberikan angket kepada 20 Peserta didik kelas X E2 di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hurlur

Penilaian dan saran yang diberikan siswa bagian desain media persentase skor total seluruh pernyataan adalah 98,5%. Merujuk pada tabel III.3 kriteria respon peserta didik, maka rata-rata skor total tersebut berada pada range 81-100% dengan kriteria sangat baik.

Penilaian dan saran yang diberikan siswa bagian desain media dan manfaat persentase skor total seluruh pernyataan adalah 97,5%. Merujuk pada tabel III.3 kriteria respon peserta didik, maka rata-rata skor total tersebut berada pada range 81-100% dengan kriteria sangat baik.

5. Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan tahap implementasi, media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap video animasi berbasis *Animaker* yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik diberikan selama tahap implementasi.

Setelah dilakukannya implementasi kepada peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik SMA Negeri 3 Tapung Hulu didapatkan hasil dari adanya pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*. Berdasarkan hasil penggunaan video animasi berbasis *Animaker* diketahui bahwasanya:

- a. Media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

- b. Media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* bisa digunakan oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun secara mandiri.
- c. Materi yang disajikan pada media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah.
- d. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* mudah dipahami oleh peserta didik
- e. Media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* menjadi salah satu alternative media pembelajaran yang kreatif dan menarik yang diterapkan di SMA Negeri 3 Tapung Hulu.

PEMBAHASAN

1. Kajian Akhir Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker*

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran ekonomi materi kegiatan ekonomi bisa digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Video animasi ini dapat digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas maupun sebagai media pembelajaran mandiri saat berada di luar jam sekolah. Pembahasan dari hasil penelitian yang menggunakan model ADDIE yang telah dilakukan, dipaparkan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti berdiskusi dengan waka kurikulum untuk berdiskusi terkait kurikulum sekolah, diskusi dengan guru mata pelajaran terkait materi pembelajaran dan proses pembelajaran ekonomi khususnya materi kegiatan ekonomi dan berdiskusi dengan beberapa siswa terkait proses pembelajaran ekonomi.

Pada tahap awal ini dilakukan analisis kurikulum yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah. Data pada analisis kurikulum ini diperoleh dengan melakukan wawancara terhadap Waka Kurikulum Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu. Peneliti menanyakan mengenai visi misi sekolah. Terkait visi misi yang disampaikan oleh waka kurikulum tersebut, peneliti mengaitkan pertanyaan dengan kurikulum yang digunakan sekolah untuk mencapai visi misi tersebut. Visi misi sekolah dapat dicapai melalui kurikulum salah satunya melalui materi yang dibuat oleh guru mata pelajaran berdasarkan kurikulum yang digunakan. Materi yang akan peneliti konfirmasi dengan waka kurikulum adalah materi kegiatan ekonomi pada mata pelajaran ekonomi kelas X.

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Analisis materi bertujuan untuk menentukan materi apa yang akan dimuat dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*. Data pada analisis materi ini diperoleh dengan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi. Peneliti mengkonfirmasi kembali kepada guru mata pelajaran terkait apa yang disampaikan oleh waka kurikulum dengan penerapan yang dilakukan oleh guru dikelas melalui materi kegiatan ekonomi. Analisis kebutuhan diskusi dengan siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran ekonomi dari pandangan siswa dan agar peneliti mengetahui apakah siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* yang dikembangkan.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah merencanakan produk sesuai dengan analisis kurikulum dan analisis materi. Pada tahap ini peneliti menyusun materi kegiatan ekonomi, kemudian setelah dilakukannya perancangan peneliti memberikan rancangan tersebut kepada rekan guru untuk dilakukan *PeerReview*. Pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun rancangan awal video animasi berbasis *Animaker*. Video animasi berbasis *Animaker* dirancang berdasarkan materi pembelajaran yang tertuang dalam modul dan buku pembelajaran ekonomi yang disediakan oleh sekolah. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, materi kegiatan ekonomi terdiri dari 4 sub materi yaitu produksi, distribusi, konsumsi, dan pelaku ekonomi. Maka video animasi berbasis *Animaker* dibagi menjadi 4 bagian, yaitu video animasi berbasis *Animaker* 1 membahas materi produksi, video animasi berbasis *Animaker* 2 membahas materi distribusi, video animasi berbasis *Animaker* 3 membahas materi konsumsi, dan video animasi berbasis *Animaker* 4 membahas materi pelaku ekonomi.

Penyusunan video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi disesuaikan dengan kepentingan peserta didik serta membantu peserta didik fokus dan mengingat konsep dan informasi. Video animasi berbasis *Animaker* telah dirancang dengan tampilan dan desain yang menarik, sound dan pengisi suara yang sesuai, pemilihan kata yang sederhana dan mudah dipahami, penambahan animasi, karakter, gambar, dan ilustrasi yang sesuai dengan materi kegiatan ekonomi, desain setiap slidanya diberi warna cerah dan beragam animasi, selain itu ditambahkan music pengiring sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk

melihat video animasi berbasis *Animaker* pada pembelajaran ekonomi di kelas.

Selanjutnya, instrumen validasi video animasi berbasis *Animaker*, lembar validasi pengguna dan angket respon peserta didik yang disusun berdasarkan BSNP Tahun 2012 yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan video animasi berbasis *Animaker* yaitu berdasarkan kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafisan, semua indikator tersebut harus dipenuhi agar dapat diklaim menjadi sebuah produk yang valid. Validator menggunakan rubrik penilaian untuk membantu mereka mengevaluasi kebermanfaatan video animasi berbasis *Animaker* dalam proses belajar mengajar dengan membandingkan jawaban yang mereka terima dengan kriteria yang ditetapkan dalam instrumen validasi dan angket respon.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah proses perancangan dan *PeerReview* yang telah dilakukan pada tahap perencanaan akan diserahkan kepada ahli media terlebih dahulu, kemudian ke ahli materi, selanjutnya kepada ahli praktikalitas untuk memberikan penilaian terhadap video animasi berbasis *Animaker* melalui lembar angket validasi. Kemudian setelah dilakukannya validasi barulah peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi. Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan proses pengembangan produk media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi. Proses pada tahap pengembangan ini adalah pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* dan uji validitas media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi.

1) Pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*

Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* ini diawali dengan Buka aplikasi menggunakan *website* di <https://www.animaker.com>, kemudian daftar menggunakan nama lengkap, *e-mail* dan *password* atau bisa menggunakan akun google, Setelah *Log In* akan tampil menu untuk membuat animasi, Kemudian klik *create a video* dan muncul dua pilihan, *blank page* dan *template*, selanjutnya Klik *Blank page*, dan muncul tampilan memilih karakter, Kemudian pilih karakter yang diinginkan, Kemudian membuat animasi sesuai dengan kreativitas dan kebutuhan, selanjutnya Proses Memasukkan Materi Pembelajaran dalam animasi, Kemudian rekam suara ataupun *backsound* yang diinginkan, Setelah selesai membuat animasi sesuai dengan

kebutuhan, klik *Download*, Kemudian pilih fitur yang akan digunakan yaitu *Download Video*. Setelah media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* di *download*, video animasi sudah selesai dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan video animasi sudah dapat dibagikan kepada peserta didik dengan memberikan *file* video atau *link Youtube* ketika video diunggah di *Youtube* untuk memudahkan peserta didik mengakses video.

2) Uji Validitas Video Animasi Berbasis *Animaker*

Pada tahap ini melakukan penilaian media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* yaitu validasi kepada ahli media dan ahli materi dengan mengisi angket dan memberikan saran terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*. Uji validitas video animasi berbasis *Animaker* dilakukan oleh 3 orang validator media yaitu Dosen Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dan 3 orang validator materi Dosen Fakultas Ekonomi Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Validator dipilih berdasarkan pengalaman yang dimiliki dalam menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Setiap validator diminta untuk menilai dan membantu validasi video animasi berbasis *Animaker* yang dibuat oleh peneliti melalui masukan dan saran. Saran yang diberikan oleh validator ditujukan untuk menjadikan video animasi berbasis *Animaker* ini lebih baik. Hasil koreksi video animasi berbasis *Animaker* diberikan dan ditampilkan kepada validator kemudian menilai kembali video animasi berbasis *Animaker* hingga dianggap valid. Lembar validasi berbasis BSNP 2012 digunakan untuk menilai kualitas video animasi berbasis *Animaker* dengan memperhatikan 4 aspek yaitu: kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafisan.

BSNP (2012) menetapkan bahwa jika bahan ajar mampu memenuhi persyaratan kelayakan, maka ditetapkan layak. Pada validasi video animasi berbasis *Animaker* meliputi aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafisan, jika hasilnya belum valid maka harus dilakukan perbaikan/revisi secara menyeluruh.

1) Aspek Kelayakan Isi

Penyusunan video animasi berbasis *Animaker* sudah sesuai dengan aspek yang tertuang dalam BSNP 2012, salah satunya penggunaan video animasi berbasis *Animaker* dapat mencapai kompetensi belajar siswa dan sudah sesuai

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

dengan pendapat validator. Pada aspek kelayakan isi ini, validator menilai materi yang ada pada video animasi berbasis *Animaker* sudah jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat mengarahkan peserta didik untuk membangun pemahaman konsep.

Validator memberikan skor 97,3% pada kriteria validasi kelayakan isi. Merujuk pada kriteria kelayakan perangkat pembelajaran pada Tabel III.1, maka skor kelayakan isi pada range persentase 81-100% dengan kriteria sangat valid. Secara keseluruhan hal ini berarti video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi telah sesuai dengan modul ekonomi, tujuan pembelajaran mata pelajaran ekonomi SMA/MA Kurikulum Merdeka.

2) Aspek Kelayakan Kebahasaan

Pada aspek kelayakan kebahasaan validator memberikan skor 86,6% nilai validasi aspek kelayakan bahasa adalah sangat valid. Merujuk pada kriteria kelayakan perangkat pembelajaran pada Tabel III.1, maka skor kelayakan bahasa pada range persentase 81-100% dengan kriteria sangat valid. Hal ini dikarenakan video animasi berbasis *Animaker* materi kegiatan ekonomi dapat dibaca, memuat informasi yang jelas, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Bahasa dalam video animasi berbasis *Animaker* bersifat komunikatif, serta dapat disesuaikan dengan tahapan perkembangan masing-masing peserta didik untuk meningkatkan pemahaman. Video animasi berbasis *Animaker* menggunakan bahasa efektif yang tersusun rapi dan mengikuti kaidah tata bahasa Indonesia yang baku. Untuk lebih menjamin agar video animasi berbasis *Animaker* mudah dipahami oleh peserta didik dan tidak menimbulkan keraguan, telah disusun dengan menggunakan pola kalimat yang tepat.

3) Aspek Kelayakan Penyajian

Pada tahap kelayakan penyajian validator memberikan skor 100% kriteria kelayakan penyajian sangat valid. Merujuk pada kriteria kelayakan perangkat pembelajaran pada Tabel III.1, maka skor kelayakan penyajian pada range persentase 81-100% dengan kriteria sangat valid. Artinya video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

konsisten dengan penyajiannya. Validator menilai video animasi berbasis *Animaker* yang dikembangkan memiliki format yang dilengkapi dengan judul materi, tujuan pembelajaran contoh serta gambar.

4) Aspek Kelayakan Kegrafisan

Gambar, huruf dan warna pada video animasi berbasis *Animaker* semuanya harus dapat dibaca agar desain dianggap berhasil dikembangkan. Pada aspek kelayakan kegrafisan validator memberikan skor 88,3% dengan kriteria sangat valid. Merujuk pada kriteria kelayakan perangkat pembelajaran pada Tabel III.1, maka skor kelayakan kegrafisan pada range 81-100% dengan kriteria sangat valid. Artinya tata letak, tulisan, gambar, dan desain video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi sudah sesuai. Jenis huruf dan ukuran yang digunakan dalam video animasi berbasis *Animaker* serta ilustrasi dan gambar yang digunakan berkualitas dan bagus.

Jumlah penilaian tim validator untuk empat kriteria kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafisan video animasi berbasis *Animaker* merupakan skor akhir dengan nilai kelayakan 97,3%, 86,6%, 100%, dan 88,3%. Jadi skor rata-rata keseluruhan validasi video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi adalah 93,05% dengan kriteria sangat valid.

d. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap penerapan kegiatan yang dilakukan adalah mengimplementasikan atau penggunaan video animasi berbasis *Animaker*. Pada tahap ini media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* yang telah dikembangkan akan diujicoba pada situasi yang nyata dikelas. Uji coba video animasi berbasis *Animaker* materi kegiatan ekonomi dilakukan pada siswa kelas X E_{r2} untuk menguji kualitas produk.

Pada tahap ini peneliti menerapkan video animasi berbasis *Animaker* dengan cara uji praktikalitas kepada pendidik dan peserta didik. Berikut ini tahapan implementasi:

1) Analisis respon pendidik

Angket yang diberikan kepada pendidik bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran video animasi berbasis

Animaker pada materi kegiatan ekonomi kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu. Berdasarkan tabulasi data respon guru skor rata-rata setiap pernyataan dengan kriteria sangat baik yaitu skor 4 dan 5 secara keseluruhan persentase ekor total seluruh pernyataan dalam angket respon pengguna oleh guru adalah 87,27%. Merujuk pada kriteria respon guru pada Tabel III.2, maka rata-rata skor total tersebut berada pada range persentase 81-100% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dapat diperoleh media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

2) Analisis respon peserta didik

Angket yang dibagikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi. Angket respon diberikan kepada peserta didik pada Desember 2023. Berdasarkan tabulasi data respon peserta didik diperoleh total skor keseluruhan yaitu 97,5%. Merujuk pada kriteria respon peserta didik pada Tabel III.3, maka rata-rata skor total tersebut berada pada range 81-100% dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dapat diperoleh media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah dilakukannya tahap penerapan/implementasi dengan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada 20 siswa SMA Negeri 3 Tapung Hulu, didapatkan hasil dari adanya pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*.

Berdasarkan hasil penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*, diketahui bahwasanya media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung, media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* bisa digunakan oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun secara mandiri, materi yang disajikan pada media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran video animasi

berbasis *Animaker* mudah dipahami oleh peserta didik, serta media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* menjadi salah satu alternative media pembelajaran yang kreatif dan menarik yang diterapkan di SMA Negeri 3 Tapung Hulu.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker*

Setiap media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran karena menampilkan materi dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai.
- b. Media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* dapat di akses dimanapun dan kapanpun
- c. Media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* dilengkapi dengan suara-suara serta music pengiring sehingga siswa tidak hanya melihat tetapi juga dapat mendengar.

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* adalah sebagai berikut:

- a. Durasi media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* terlalu sedikit, sehingga penjelasan pada video animasi lumayan cepat.
- b. Ketika jaringan disekolah bermasalah maka video animasi berbasis *Animaker* akan sulit di akses
- c. Ketika ingin menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker*, perangkat di sekolah tersebut harus memadai. Contohnya in focus.

3. Karakteristik/Ciri Khas Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* yang dikembangkan

Terdapat beberapa ciri khas dari media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* yang di kembangkan yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* yang peneliti kembangkan menyajikan contoh menggunakan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang peneliti gunakan.
- b. Suara pada video animasi berbasis *Animaker* yang peneliti kembangkan menggunakan suara peneliti pada saat menjelaskan materi-materi pada video animasi
- c. Fitur guru pada video animasi berbasis *Animaker* yang peneliti kembangkan guru menggunakan hijab dan menutup aurat hal tersebut peneliti sesuaikan dengan instansi peneliti yaitu UIN Sultan Syarif Kasim Riau

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada mata pelajaran ekonomi kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Tapung Hulu, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi dinyatakan valid karena telah memenuhi aspek kelayakan isi dengan persentase 97,3% (sangat valid), aspek kebahasaan dengan persentase 86,6% (sangat valid), aspek kelayakan penyajian dengan persentase 100% (sangat valid), dan aspek kegrafisan 88,3% (sangat valid). Hasil keseluruhan validasi oleh ahli media dan ahli materi adalah sebesar 93,05% dengan kategori sangat valid.
2. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* pada materi kegiatan ekonomi dinyatakan praktis atau layak digunakan dalam proses pembelajaran karena diperoleh skor dari respon pendidik sebesar 87,27% (sangat praktis) dan respon peserta didik sebesar 97,5% (sangat praktis).

Berdasarkan kesimpulan penelitian, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti merekomendasikan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* dengan menggunakan model ADDIE sampai kepada tahap penilaian (*evaluation*).
2. Peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Animaker* untuk menggunakan model penelitian dan materi yang lain.
3. Peneliti menyarankan kepada guru agar lebih memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik.

REFERENSI

- Alam S. 2021. *IPS Ekonomi Untuk SMA/MA Kelas X*. (Jakarta: Erlangga)
- Ana Visia Eka Putri, dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Math *Animaker* Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sinanggul. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 4, No 2
- Andi Harpeni Dewantara, dkk. 2020. Kreativitas Gurrur Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, Vol. 1, No. 1
- Ariandhini, Edwina dan Indri Anugraheni. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 8, No. 3
- Arsyad, Azhar. 2020. *Media Pembelajaran*. (Depok: Rajawali Pers)
- Badri Munawar, Ade Farid Hasyim. 2020. Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Padeglang. *Jurnal Golden Age*. Vol.4, No.2.
- BSNP. 2012. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan*
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Jurnal*. Vol 3. No 1
- Faiz Fauzan Muhajir, Budi Tjahjono, Badri Munawwar. 2022. Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada Mata Kuliah Pendidikan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*. Vol. 5, No.2
- Gandamana, Apiek dan Marisa. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *Elementary School Journal*. Vol 11. No 3
- Hamzah, Amir. 2019 *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. (Malang: Literasi Nusantara)
- Hendi Firdaus, dkk. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*. Vol 9. No 2
- Henisa Muliasari, Cahyo Hasanudin. 2023. Pemanfaatan Animaker sebagai Pengembangan

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

- Media Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Daring*.
- Herwina Pulungan, Hasanah. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*. Vol. 6, No. 2
- Kerlurt Agus Supriadi Putra, dkk. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Animaker Untuk Menuntun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Al-Irsyad Journal Of Education Science*. Vol 2 No 1
- Leo Charli, Tri Ariani, Lusi Asmara. 2019. Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*. Vol.2, No.2
- Mashuri, Delila Khoiriyah dan Budiyo. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V, *JPGSD Vol. 08, No. 05*
- Meidiana Batubara, dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Dalam Struktur Terks Negosiasi Siswa Kelas X SMAS Nurul Islam Indonesia Medan. *Jurnal Bahasa & Sastra*. Vol 2. No 2
- Mohammad Rozikin, Mochamad Ridwan. 2023. Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Melempar Dalam Permainan Bola Besar. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol. 11, No. 2
- Munir. 2015. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nila Otavia, Melva Zainil. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Topik Pecahan Senilai Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*. Vol. 5, No. 2
- Ribut Prastawi Sriwijaya, dkk. 2020. Pengembangan Media Adobe Flash Berbasis Pakem Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogy*. Vol 07. No 02
- Sa'adah, Risa Nur dan Wahyu. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara
- Sugiyono. 2017. *Buku Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta) Sukirman. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada) Wati, Erlga Rima. 2020. *Ragam Media Pembelajaran* (Surabaya: Kata Pena)
- Wiryokusumo, Iskandar. 2011. *Hakikat Pengembangan dan Pembelajaran*. (Jakarta:Rineka Cipta)

ME: Jurnal Riset Mahasiswa Pendidikan Ekonomi

Via Carviola Ramdhini dan Ahmad Fatoni, Pengaruh Intensitas menonton Video Youtube dan Kredibilitas Beauty Vlogger terhadap Keputusan Pembelian, (Jurnal SCRIPTURA, Vol.10, NO.2, 2020)

Yusuf, Muhammad dan Lukman Daris. 2018. *Analisis Data Penelitian*. Bogor: IPB Press Printing.