

FILE TURUNKAN PLAGIASI SEPTYA.pdf

by Turnitin Arise

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan generasi yang cerdas, kreatif, dan siap menghadapi tantangan global (Kibari & Ratumbusang, 2023). Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu bentuk inovasi yang relevan dan penting saat ini adalah pemanfaatan teknologi dalam penyusunan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Hasmalena et al., 2023).

Menurut (Fatmawati, 2021) salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran adalah bagaimana menyampaikan materi pelajaran yang abstrak dan kompleks secara efektif kepada peserta didik. Dalam konteks pembelajaran ekonomi di tingkat SMA, terdapat sejumlah materi yang memerlukan pendekatan penyampaian yang lebih visual dan interaktif, salah satunya adalah materi kebijakan fiskal. Kebijakan moneter dan fiskal sebagai bagian dari materi pelajaran ekonomi kelas XI mencakup konsep-konsep seperti pajak, pengeluaran pemerintah, dan pengaruhnya terhadap perekonomian nasional. Materi ini tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga memerlukan pemahaman konseptual dan aplikatif.

Namun, berdasarkan pengamatan di lapangan, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep kebijakan moneter dan kebijakan fiskal karena metode penyampainnya yang masih dominan bersifat ceramah atau tekstual. Hal ini menjadi salah satu permasalahan utama dalam proses pembelajaran ekonomi, karena

metode yang kurang bervariasi sering kali membuat siswa cepat bosan, kurang fokus, dan mengalami kesulitan dalam memahami keterkaitan antara konsep. Padahal, siswa akan lebih cepat menangkap materi pembelajaran jika disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif, seperti animasi dan ilustrasi visual yang sesuai dengan konteks. Dengan demikian, kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman konseptual menjadi sangat penting, terlebih dalam materi ekonomi yang banyak bersinggungan dengan fenomena makro.

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, muncul berbagai alternatif media pembelajaran yang lebih modern, salah satunya adalah video animasi interaktif (Tantina & Yulia Eka Yanti, 2022). Media ini menggabungkan elemen visual, audio, dan interaksi pengguna, sehingga menjadikannya lebih menarik dibandingkan media konvensional. Dalam video animasi, informasi dapat disampaikan secara dinamis dan kontekstual, misalnya dengan menghadirkan ilustrasi peran pemerintah dalam mengatur kebijakan moneter dan fiskal melalui simulasi animasi. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya membaca atau mendengarkan, tetapi juga melihat dan mengalami proses belajar yang lebih hidup. Hal ini tentu akan membantu meningkatkan daya serap, konsentrasi, dan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari.

Sebagai salah satu sekolah menengah atas yang terus berupaya meningkatkan kualitas belajarnya, SMAN 1 Grogol dihadapkan pada tuntutan untuk memperbaharui strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik saat ini. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran ekonomi di kelas XI di sekolah ini masih banyak bergantung pada metode ceramah dan buku teks. Meskipun metode tersebut tidak sepenuhnya keliru, namun pendekatan yang monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa seringkali membuat minat belajar menurun,

pemahaman materi menjadi dangkal dan hasil belajar kurang maksimal. Hal ini khususnya dirasakan pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal yang membutuhkan kemampuan analisis dan pola pikir logis di bidang ekonomi, sehingga memerlukan pendekatan belajar yang lebih visual, komunikatif, dan interaktif. Dari hasil pengamatan pula, terlihat bahwa siswa sebenarnya lebih antusias dan merasa senang ketika belajar menggunakan media pembelajaran yang menarik karena ¹¹ dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Untuk itu, penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan. Media ini dirancang ¹⁸ tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mendorong interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Misalnya, siswa dapat menyaksikan ilustrasi bagaimana anggaran negara disusun, bagaimana pemerintah memungut pajak, dan bagaimana pengeluaran negara memengaruhi pertumbuhan ekonomi. Dalam ⁸ video animasi, konsep-konsep tersebut dapat divisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak dan suara narasi yang mudah dipahami. Selain itu, interaktivitas dalam media ini dapat mencakup kuis singkat, tombol pilihan, dan simulasi sederhana yang dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar (Astuti et al., 2024).

Lebih jauh lagi, penyusunan media pembelajaran berbasis video animasi juga ¹⁰ mendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang kini menjadi salah satu kompetensi penting dalam kurikulum Merdeka Belajar (Lestari et al., 2023). Melalui penggunaan media berbasis teknologi, guru juga ³ didorong untuk lebih kreatif dan adaptif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan ⁶ siswa. Dengan adanya media ini, proses pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga ¹⁷ dapat dilanjutkan secara mandiri oleh siswa di luar jam sekolah melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone (Indriawati et al., 2023).

Dengan mempertimbangkan pentingnya inovasi dalam pembelajaran dan kebutuhan siswa akan media yang lebih komunikatif dan mudah dipahami, maka penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi kebijakan moneter dan fiskal sangat relevan untuk dikembangkan. Inovasi ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat menjadi contoh penerapan teknologi dalam pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik generasi digital saat ini.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bentuk media pembelajaran video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas XI SMAN 1 Grogol, serta dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kebijakan fiskal. Selain itu, hasil dari penyusunan media ini diharapkan juga dapat dijadikan referensi atau acuan bagi guru-guru lain dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di bidang studi ekonomi maupun mata pelajaran lainnya. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti mengambil judul “Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Materi Kebijakan moneter dan fiskal Kelas XI SMAN 1 GROGOL”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas **identifikasi masalah** dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran ekonomi pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga pembelajaran kurang menarik.

2. Peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep kebijakan moneter dan kebijakan fiskal karena materi bersifat abstrak dan memerlukan pemahaman konseptual yang kuat.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih rendah.
4. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran ekonomi.
5. Belum tersedia media pembelajaran berbasis video animasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas XI pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal di SMAN 1 Grogol.
6. Diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal.

C. BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian hanya berfokus pada pengembangan dan penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi **kebijakan moneter dan kebijakan fiskal** untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan **PowerPoint** yang dikonversi menjadi video animasi dengan bantuan aplikasi **CapCut**, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta diujicobakan kepada peserta didik. Penelitian ini dibatasi pada penilaian kelayakan media berdasarkan validasi ahli dan respons peserta didik terhadap penggunaan media dalam pembelajaran, tanpa membahas pengembangan materi ekonomi di luar topik kebijakan moneter dan kebijakan fiskal maupun faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar peserta didik.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka yang telah dijabarkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI SMAN 1 GROGOL?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI SMAN 1 GROGOL?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian ini, yaitu untuk :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI SMAN 1 GROGOL
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI SMAN 1 GROGOL

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan ekonomi dan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan ilmiah bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya video animasi interaktif. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat teori bahwa penggunaan media visual dan interaktif

dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat kompleks atau abstrak.

2. Manfaat Praktis

- a) **Bagi Guru:** Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kebijakan moneter dan fiskal secara lebih efektif dan efisien.
- b) **Bagi Siswa:** Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa dalam mempelajari materi ekonomi, khususnya kebijakan fiskal.
- c) **Bagi Sekolah:** Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai contoh pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah, serta mendorong penerapan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.
- d) **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Penelitian ini dapat menjadi dasar atau rujukan dalam pengembangan media pembelajaran sejenis pada materi atau mata pelajaran lainnya, baik dalam bentuk maupun pendekatan pengembangannya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Menurut (Kiftia & Rukmi, 2022) media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik. Media ini dapat berbentuk bahan cetak, audio, visual, hingga media elektronik yang berfungsi untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Menurut (Andrasari, 2022) media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan interaktif. Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang minat dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Melalui media pembelajaran, informasi yang kompleks atau abstrak dapat dijelaskan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Sebagaimana disarankan oleh (Mawaddah et al., 2024) media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Penggunaan media yang sesuai dapat mengatasi keterbatasan dalam penyampaian materi secara konvensional, terutama dalam materi yang sulit atau membutuhkan visualisasi. Sebagai contoh, dalam materi pelajaran ekonomi atau kebijakan fiskal, konsep-konsep yang bersifat abstrak dan teoritis bisa lebih mudah dipahami jika dipresentasikan dalam bentuk media yang visual dan interaktif, seperti video animasi (Lukman et al., 2019).

Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa. Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda, ada yang lebih mudah memahami materi dengan cara mendengar (auditori), melihat (visual), atau mencoba langsung (kinestetik) (Nuswantoro & Wicaksono, 2019). Oleh karena itu, penting untuk memilih media pembelajaran yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar tersebut. Penggunaan media yang bervariasi akan memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan cara yang paling sesuai dengan cara belajar mereka (Andrasari, 2022).

Dalam konteks pembelajaran modern, teknologi juga berperan besar dalam perkembangan media pembelajaran (Saputra & Manuaba, 2021). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Misalnya, media pembelajaran berbasis video animasi dapat menggabungkan berbagai elemen visual dan suara untuk menjelaskan materi dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif. Menurut (Masykuroh & Dara Fatmilatun, 2022) penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman konsep-konsep yang bersifat kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memberikan pengalaman yang lebih variatif bagi siswa, serta membantu mereka untuk lebih mudah memahami materi. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan karakteristik materi, proses belajar mengajar akan menjadi lebih menyenangkan dan produktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

2. Video Animasi dalam Pembelajaran

Video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang semakin populer digunakan dalam dunia pendidikan, terutama karena kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara visual, dinamis, dan menarik. Sebagai media yang memadukan unsur gambar bergerak, teks, suara, dan efek visual lainnya, video animasi mampu menjelaskan konsep-konsep abstrak secara konkret dan menyenangkan (Lukman et al., 2019). Keunggulan utama dari video animasi adalah kemampuannya menyederhanakan materi yang kompleks dan menyajikannya dalam bentuk narasi visual yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sangat relevan terutama dalam pembelajaran di bidang ilmu sosial seperti ekonomi, di mana siswa sering dihadapkan pada konsep dan istilah yang sulit dibayangkan secara langsung.

Menurut (Awalia et al., 2019) pembelajaran melalui video animasi memanfaatkan prinsip multimedia learning, yaitu bahwa siswa akan belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar yang disajikan bersama-sama, dibandingkan hanya dengan kata-kata saja. Dengan kata lain, ketika elemen visual dan audio digabungkan dalam satu media pembelajaran, daya serap siswa terhadap informasi akan meningkat secara signifikan. Video animasi juga mampu menstimulasi lebih banyak indera secara bersamaan, yang berarti proses kognitif siswa dapat berlangsung lebih optimal karena mereka tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat dan merespons isi materi secara aktif (Cholik & Umaroh, 2023).

Selain itu, video animasi memungkinkan penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih kontekstual dan relevan. Misalnya, dalam materi kebijakan fiskal, konsep seperti pajak, pengeluaran pemerintah, dan dampaknya terhadap perekonomian nasional dapat divisualisasikan dalam bentuk cerita atau simulasi

grafis yang interaktif (Mahayati et al., 2023). Hal ini akan membantu siswa menghubungkan materi dengan situasi nyata dan memperkuat pemahaman mereka. Video animasi juga dapat digunakan untuk menyajikan eksperimen, perbandingan data, ilustrasi peristiwa sejarah ekonomi, atau simulasi kebijakan dengan cara yang tidak bisa dilakukan melalui media cetak atau ceramah konvensional.

Video animasi juga memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, karena dapat diakses berulang-ulang oleh siswa sesuai kebutuhan mereka. Ini sangat membantu dalam pembelajaran mandiri, terutama bagi siswa yang memiliki kecepatan belajar yang berbeda-beda (Annisa, 2021). Penggunaan video animasi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat dengan materi yang disampaikan, mereka cenderung akan lebih fokus dan mempertahankan informasi yang dipelajari lebih lama (Supriyani et al., 2021).

Dengan segala keunggulannya tersebut, video animasi bukan hanya menjadi pelengkap, melainkan dapat berfungsi sebagai media utama dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi yang menuntut pemahaman logis, visualisasi, dan penalaran tingkat tinggi. Dalam konteks pembelajaran ekonomi di tingkat SMA, seperti pada materi kebijakan fiskal, penggunaan video animasi sebagai media interaktif dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

3. Materi Kebijakan moneter dan fiskal

Kebijakan moneter adalah langkah yang diambil oleh otoritas moneter (Bank Sentral) dalam mengatur jumlah uang yang beredar dan tingkat suku bunga untuk mencapai stabilitas ekonomi, seperti mengendalikan inflasi, menjaga kestabilan nilai tukar, serta mendukung pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Instrumen utama

dalam kebijakan ini mencakup operasi pasar terbuka, penetapan suku bunga acuan, dan pengaturan cadangan wajib minimum perbankan (Lukman et al., 2019). Menurut Awalia et al. (2019), kebijakan moneter memainkan peran penting dalam mempengaruhi permintaan agregat melalui pengendalian likuiditas dan suku bunga, yang pada akhirnya berdampak pada stabilitas harga dan aktivitas ekonomi masyarakat.

Selain kebijakan moneter, pemerintah juga menerapkan kebijakan fiskal sebagai instrumen penting dalam mengelola perekonomian. Kebijakan fiskal merujuk pada tindakan pemerintah dalam mengatur pengeluaran dan penerimaan negara (pajak) guna mencapai stabilitas dan pertumbuhan ekonomi. Instrumen kebijakan fiskal meliputi anggaran belanja negara, subsidi, serta tarif pajak, yang dapat digunakan untuk merangsang atau menahan laju kegiatan ekonomi tergantung pada kondisi yang dihadapi. Misalnya, ketika terjadi resesi, pemerintah dapat meningkatkan belanja negara atau menurunkan pajak guna mendorong permintaan agregat, sedangkan dalam kondisi inflasi, pengurangan belanja atau peningkatan pajak dapat membantu menstabilkan harga. Oleh karena itu, kebijakan moneter dan fiskal saling melengkapi dalam menjaga keseimbangan ekonomi makro.

Dalam konteks pembelajaran ekonomi di tingkat SMA, khususnya kelas XI, materi kebijakan moneter dan fiskal merupakan bagian penting dari kurikulum yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman dasar mengenai bagaimana pemerintah dan bank sentral mengelola kestabilan ekonomi melalui instrumen fiskal dan moneter. Namun, kedua topik ini sering kali dianggap sulit dan membingungkan oleh peserta didik karena sifat konsepnya yang abstrak dan teoritis, serta melibatkan istilah ekonomi makro yang kompleks. Misalnya, pemahaman tentang bagaimana penurunan suku bunga atau peningkatan belanja negara dapat merangsang

pertumbuhan ekonomi memerlukan pemikiran analitis dan pemahaman sistemik yang tidak selalu mudah dikuasai siswa.

Untuk menjembatani kesenjangan pemahaman tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menyederhanakan konsep-konsep rumit secara menarik dan efektif. Salah satu solusi yang tepat adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi. Dengan bantuan visualisasi, proses-proses dalam kebijakan moneter dan fiskal dapat digambarkan secara konkret, seperti ilustrasi peran bank sentral dalam menyerap likuiditas melalui operasi pasar terbuka, atau dampak dari kebijakan fiskal ekspansif terhadap peningkatan permintaan masyarakat. Penyajian berbasis animasi ini memungkinkan siswa memahami konsep-konsep ekonomi yang kompleks dalam bentuk visual yang lebih mudah dicerna.

Lebih dari itu, media animasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat dalam kuis, simulasi interaktif, atau studi kasus yang disisipkan dalam video. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif dan kontekstual yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajar yang aktif membangun pengetahuannya sendiri. Dengan demikian, penggunaan video animasi tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna terhadap materi kebijakan moneter dan fiskal.

Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi dalam penyampaian materi kebijakan moneter dan fiskal merupakan strategi inovatif yang relevan dengan karakteristik peserta didik saat ini. Selain membantu memahami konsep yang sulit, metode ini juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

B. KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini bukanlah yang pertama kali dilakukan, berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu.

Tabel 2.1 kajian penelitian terdahulu

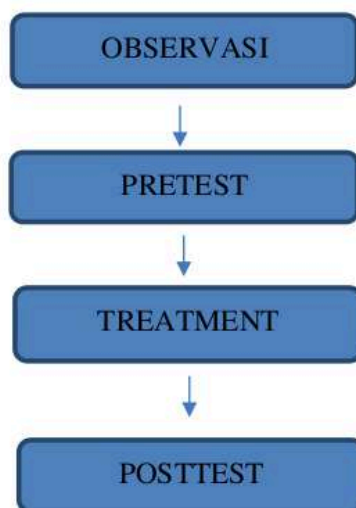
Peneliti	Judul	Hasil
(Rochmania & Restian, 2022)	Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi mampu membuat siswa berfikir kreatif. Karena video animasi merupakan media yang baik untuk digunakan. Sedangkan berdasarkan deskriptif, diperoleh bahwasanya penggunaan video animasi efektif untuk materi Keragaman Rumah adat di Indonesia.
(Supriyani et al., 2021)	Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran	Hasil analisis uji validitas yang dilaksanakan diketahui bahwa video animasi pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar IPA SD kelas V yang dikembangkan memperoleh hasil validitas rata-rata sebesar 4,56 dengan kualifikasi “sangat tinggi”. Sehingga
(Annisa, 2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Saintifik Untuk Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini dilakukan menggunakan alpha test untuk memvalidasi media yang melibatkan 3 validator diperoleh skor rata-rata validator sebesar 91% dengan kriteria “sangat valid”. Beta test dilakukan dengan memberikan angket respon peserta didik untuk penilaian kepraktisan, diperoleh skor 98% dengan kriteria “sangat praktis”. Field

(Mahayati et al., 2023)	Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi	Disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi memang berpengaruh dalam proses pembelajaran. Sebagian besar yang menggunakan media pembelajaran tersebut merasa senang dan lebih aktif. Akan tetapi, pendidik tetaplah yang menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran.
(Cholik & Umaroh, 2023)	Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa merasa puas dan efektif menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di perguruan tinggi.
(Awalia et al., 2019)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hemat Energi Listrik Pada Anak Usia Dini	skor sebesar 93% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil uji validasi dan uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi tentang hemat energi listrik dapat dikategorikan “sangat valid” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada metode pembelajaran yang digunakan, materi yang diterapkan dalam proses pembelajaran, serta teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh hasil penelitian. Selain itu, objek dan langkah pelaksanaan penelitian juga memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan tujuan penelitian masing-masing. Adapun persamaan dari kedua penelitian tersebut adalah sama-sama menitikberatkan pada hasil belajar siswa sebagai indikator keberhasilan penerapan pembelajaran yang dilakukan.

C. KERANGKA BERPIKIR

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada media yang digunakan untuk menyampaikan materi tersebut. Dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi kebijakan fiskal, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak dan teoritis. Hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar dan hasil belajar siswa pada materi tersebut.



Gambar 2.1 gambar kerangka konseptual

Media pembelajaran berperan penting dalam membantu proses internalisasi materi, terutama ketika digunakan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kompleksitas materi. Salah satu media yang potensial digunakan dalam pembelajaran ekonomi adalah video animasi. Video animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi secara visual dan dinamis, serta mampu menyederhanakan konsep-konsep ekonomi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa karena sifatnya yang menarik dan interaktif.

Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang sesuai, guru dapat menyusun media pembelajaran interaktif berbasis video animasi untuk menyampaikan materi kebijakan fiskal. Media ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami isi materi secara lebih menyeluruh dan menyenangkan. Oleh karena itu, penyusunan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kebijakan moneter dan fiskal menjadi langkah penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. MODEL EKSPERIMEN

Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen, yakni jenis desain penelitian yang menyerupai eksperimen murni namun tidak sepenuhnya memenuhi syarat-syarat ketat yang berlaku dalam eksperimen sejati, terutama dalam hal pengendalian variabel luar atau variabel pengganggu (Muhaimin et al., 2023). Pada penelitian quasi eksperimen, peneliti tidak dapat melakukan pengacakan secara penuh terhadap kelompok subjek, sebagaimana yang dilakukan dalam eksperimen murni. Dalam studi ini, rancangan yang digunakan adalah one group pretest-posttest. Desain one group pretest-posttest merupakan bentuk penelitian quasi eksperimen yang bertujuan mengamati pengaruh suatu perlakuan terhadap satu kelompok subjek. Pendekatan ini dilakukan dengan cara memberikan pengukuran awal (pretest), lalu perlakuan atau intervensi, dan kemudian pengukuran akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan.

Proses penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang relevan dan merumuskannya menjadi tujuan serta pertanyaan penelitian. Tahap selanjutnya adalah melakukan telaah pustaka guna memperdalam pemahaman teoritis, menemukan variabel yang relevan, serta menyusun hipotesis jika diperlukan. Setelah itu, peneliti menyusun rancangan eksperimen, termasuk pengaturan pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan, serta posttest terhadap kelompok yang sama. Tahap berikutnya adalah menyusun dan mengembangkan instrumen penelitian, seperti angket, tes, atau lembar observasi. Instrumen tersebut perlu diuji terlebih dahulu untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam penelitian

utama. Setelah instrumen dinyatakan layak, barulah penelitian dilaksanakan dimulai dengan pemberian pretest, lalu intervensi, dan diakhiri dengan posttest untuk melihat dampaknya.

Alasan penggunaan model ini adalah karena desain ini tersusun secara sistematis dan terprogram, sehingga sesuai untuk digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Terutama ketika berkaitan dengan pengembangan media atau sumber belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik proses pembelajaran.



Gambar 3.1 tahapan model

Sumber: (Harjanti & Anggraini, 2020)

Keterangan :

Pretest = pengukuran sebelum perlakuan

Treatment = perlakuan atau *intervensi*

Posttest = pengukuran setelah perlakuan

B. PROSEDUR PENYUSUNAN

Menurut (Anwar et al., 2022), pelaksanaan eksperimen produk dalam penelitian ini mengikuti alur desain one group pretest-posttest yang terdiri dari beberapa tahapan sistematis. Tahapan pertama dimulai dengan mengidentifikasi dan merumuskan masalah yang menjadi fokus utama penelitian. Permasalahan tersebut dipilih berdasarkan kondisi nyata di lapangan yang relevan dengan konteks pembelajaran, kemudian dirumuskan dalam bentuk tujuan serta arah penelitian yang jelas. Setelah masalah ditentukan, peneliti melakukan studi literatur secara mendalam guna

memperoleh landasan teori yang kuat. Kajian ini mencakup berbagai teori, konsep, dan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan langsung dengan topik yang sedang dikaji. Hal ini bertujuan untuk memperkuat dasar teoritis dan mencegah terjadinya pengulangan tema yang sudah diteliti sebelumnya.

Tahap selanjutnya adalah penyusunan desain penelitian yang memuat langkah-langkah pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan berupa intervensi, serta posttest. Dalam tahap ini pula ditetapkan metode analisis data yang akan digunakan untuk mengolah dan menafsirkan hasil penelitian. Kemudian peneliti menentukan subjek penelitian beserta teknik pengambilan datanya. Penetapan ini dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian karakteristik subjek terhadap tujuan penelitian, serta metode pengumpulan data yang paling relevan untuk menggambarkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Langkah berikutnya adalah pengembangan instrumen penelitian, seperti angket, tes, atau lembar observasi, yang disusun berdasarkan indikator yang sesuai dengan variabel yang diteliti. Instrumen ini kemudian diuji dalam skala terbatas untuk menilai validitas dan reliabilitasnya. Uji coba ini bertujuan memastikan bahwa instrumen mampu memberikan hasil yang akurat dan konsisten. Setelah instrumen dinyatakan layak, penelitian dilanjutkan ke tahap pelaksanaan, yaitu dimulai dengan pemberian pretest kepada subjek penelitian, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan atau intervensi, dan diakhiri dengan posttest untuk mengetahui sejauh mana perubahan atau peningkatan yang terjadi sebagai dampak dari perlakuan tersebut.

C. DESAIN PENYUSUNAN

Desain penyusunan media pembelajaran dalam penelitian ini mengikuti alur pengembangan yang sistematis, dimulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi. Pada tahap awal, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran berdasarkan

permasalahan yang ditemukan di lapangan, khususnya berkaitan dengan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi kebijakan moneter. Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti merancang media pembelajaran berbasis video animasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kompetensi dasar dalam kurikulum.

Setelah tahap perencanaan, proses dilanjutkan dengan pengumpulan materi ajar yang relevan, penyusunan naskah video (storyboard), serta desain visual yang komunikatif dan mudah dipahami. Peneliti kemudian mengembangkan media dalam bentuk video animasi interaktif yang memuat ilustrasi, narasi, dan elemen grafis yang mendukung pemahaman konsep-konsep ekonomi yang abstrak. Penyusunan media ini menggunakan perangkat lunak animasi yang memungkinkan integrasi antara gambar, suara, dan teks secara sinkron.

Tahap berikutnya adalah validasi oleh ahli, baik dari segi materi maupun media. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan isi dan kualitas tampilan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Saran dan masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk sebelum diuji coba. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba skala luas, guna memperoleh tanggapan awal dan evaluasi efektivitas media dalam konteks pembelajaran nyata.

Proses penyusunan media diakhiri dengan analisis hasil uji coba dan penyempurnaan akhir. Dari hasil evaluasi, media pembelajaran diperbaiki sesuai kebutuhan dan hasil tanggapan siswa maupun validator, sehingga media akhir yang dihasilkan siap digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada topik kebijakan moneter.

D. LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Grogol yang berlokasi di Kecamatan Grogol, Kabupaten Kediri. Dalam penelitian ini, dilakukan dua tahap uji coba yang

terdiri dari uji coba terbatas dan uji coba skala luas. Uji coba terbatas melibatkan lima orang siswa kelas X yang dipilih tanpa mempertimbangkan tingkat kemampuan akademik, melainkan semata-mata untuk menilai kelayakan awal dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang telah berfungsi dengan baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, pada tahap uji coba skala luas, peneliti melibatkan satu kelas X secara keseluruhan yang berjumlah 20 siswa. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh gambaran lebih luas mengenai efektivitas dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya.

E. METODE, UJI COBA, DAN ATAU VALIDASI PRODUK

a. Desain Uji Coba

Rancangan pengujian dalam penelitian ini dimanfaatkan untuk mengevaluasi kualitas media yang telah dikembangkan, yakni media berbentuk video animasi. Proses uji coba terhadap media ini menurut (Wiryaningtyas et al., 2023) dilakukan melalui sejumlah tahapan berikut.

- a) Uji ahli media : Tahap ini melibatkan seorang ahli di bidang media pembelajaran untuk menilai aspek teknis dan estetika dari video animasi yang dikembangkan. Penilaian mencakup kualitas visual, audio, animasi, kejelasan pesan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Masukan dari ahli digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum digunakan lebih lanjut.
- b) Uji ahli materi : Dalam tahap ini, seorang ahli di bidang ekonomi atau pendidikan ekonomi menelaah isi materi dalam video animasi. Tujuannya adalah memastikan bahwa konten yang disampaikan sesuai dengan kurikulum,

akurat secara keilmuan, dan dapat dipahami oleh peserta didik. Evaluasi ini juga mencakup kesesuaian istilah, struktur penyampaian materi, dan tingkat kedalaman pembahasan.

- c) Uji coba terbatas (small group trial) : Media diuji coba kepada sekelompok kecil siswa dari kelas yang menjadi target pengguna. Tujuannya adalah mengamati respon siswa terhadap media, baik dari segi daya tarik, kemudahan memahami materi, maupun interaktivitas. Hasil dari uji coba ini digunakan untuk melakukan revisi lebih lanjut sebelum media digunakan dalam skala lebih luas.
- d) Uji coba luas (field trial) : Setelah melewati tahap revisi berdasarkan uji coba terbatas, media kemudian diujikan pada kelompok siswa yang lebih besar. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya dan melihat dampaknya terhadap pemahaman serta hasil belajar siswa secara keseluruhan.

b. Uji Coba Model/ Produk

Proses pengujian produk bertujuan untuk memperoleh data yang akan digunakan sebagai acuan dalam menilai apakah produk hasil eksperimen layak digunakan. Dalam tahap ini, sangat penting untuk memperhatikan rancangan uji coba serta karakteristik subjek yang menjadi sasaran pengujian.

c. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMAN 1 Grogol. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu tektik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. (Sugiyono, 2018)

d. Kelayakan Produk

Setelah proses pembuatan produk selesai, media yang telah dikembangkan akan melalui tahap evaluasi oleh validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai berbagai aspek dari desain media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan. Proses validasi mencakup pemberian penilaian, tanggapan, kritik, serta saran dari para ahli terhadap kualitas dan kelayakan media tersebut. Hasil dari evaluasi ini menjadi dasar untuk menilai apakah media pembelajaran sudah memenuhi kriteria kelayakan atau masih memerlukan revisi. Masukan yang diperoleh dari para validator sangat penting dalam proses penyempurnaan media sebelum dilanjutkan ke tahap pengujian berikutnya.

e. Instrumen Pengumpulan Data Angket

1. Eksperimen Instrumen Penilaian Validator

Penelitian ini memanfaatkan eksperimen terhadap instrumen media pembelajaran yang dikembangkan berbasis video animasi. Oleh karena itu yang digunakan mencakup penilaian dari para validator, baik dari ahli media maupun ahli materi guna mendukung eksperimen terhadap media tersebut.

2. Kelayakan Instrumen

Kelayakan instrumen dalam penelitian ini meliputi : (1) kelayakan terhadap penilaian media pembelajaran berbasis video animasi, dan (2) hasil kelayakan menunjukkan bahwa instrumen tersebut telah memenuhi kriteria sebagai alat yang valid untuk menilai media pembelajaran.

a. Instrumen penilaian ahli media

Menurut (Fadilah Muttaqien Purwakarta et al., n.d.), terdapat lima aspek utama yang digunakan dalam penilaian media, yaitu format, isi, bahasa, kepraktisan, dan efektifitas. Adapun kisi-kisi lembar validasi media disusun berdasarkan kelima indikator tersebut.

Tabel 3.2 instrumen penilaian ahli media

No	Aspek	Indikator Penilaian
1	Tampilan media	a. Media yang ditampilkan menarik b. Jenis font mudah dibaca c. Kemenarikan video animasi
2	Penggunaan Media	a. Media praktis untuk digunakan

b. Instrumen penilaian ahli materi

Menurut (Tegeh & Kirna, 2019) terdapat tiga indikator utama yang diperhatikan dalam penilaian materi, yaitu kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran yang dipilih, ketepatan atau keakuratan isi materi, serta kelengkapan materi pendukung. Adapun kisi-kisi lembar validasi materi disusun berdasarkan ketiga aspek tersebut

Tabel 3.3 instrumen penilaian ahli materi

No	Aspek	Indikator Penilaian
1	Kesesuaian materi	a. Kesesuaian materi b. Materi yang urut c. Bahasa yang digunakan sesuai d. Kemenarikan video yang disajikan

f. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data kevalidan

Menurut (Sugihartini & Yudiana, 2018) Data yang akurat sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan penelitian. Oleh sebab itu, penyajian data harus dilakukan secara cermat agar menghasilkan analisis yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan. Penilaian terhadap validitas dilakukan dengan menggunakan data angket dari para validator yang disusun dalam skala likert. (Sugiyono, 2019).

Tabel 3.5 Kriteria skala likert

No	Aspek
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

Setelah didapatkan hasil maka angket selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus menurut (Sugiyono, 2018):

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

Keterangan :

P = Presentase yang dicar

$\sum xi$ = Jumlah skor dalam satu item

$\sum x$ = Jumlah total skor

100 % = Bilangan kontan

Sedangkan kriteria respon siswa terhadap produk eksperimen yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi

Nilai	Aspek
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber : (Sugiyono,2019)

2. Analisis Data Respon siswa

Tanggapan siswa dianalisis dengan menghitung pilihan jawaban yang paling dominan atau paling banyak dipilih, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan persentase respon siswa berdasarkan data tersebut

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

Keterangan :

P = Presentase yang dicari

$\sum x_i$ = Jumlah skor dalam satu item

$\sum x$ = Jumlah total skor

100 % = Bilangan konstan

Sedangkan kriteria respon siswa terhadap produk eksperimen yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi

Nilai	Aspek
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber : (Sugiyono,2019)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. DATA PRODUK HASIL PENYUSUNAN

Peneliti melaksanakan studi lapangan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pengembangan media digital berbasis video pembelajaran PPT pada materi kebijakan ekonomi moneter dan fiskal. Kegiatan observasi ini digunakan sebagai salah satu metode penelitian guna mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan. Observasi dilaksanakan pada tanggal 14-17 Juli 2025 dengan melibatkan guru dan siswa kelas XI SMA 1 Grogol Kabupaten Kediri sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil studi lapangan tersebut, peneliti memperoleh temuan sebagai berikut:

1. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMA 1 GROGOL, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, metode ceramah masih mendominasi kegiatan belajar mengajar, yang kemudian dilanjutkan dengan pemberian latihan soal yang bersumber dari buku teks siswa. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang variatif sehingga siswa cenderung lebih cepat merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran ekonomi masih menghadapi beberapa tantangan, antara lain penggunaan metode pembelajaran yang belum cukup bervariasi, keterbatasan sumber belajar yang tersedia, serta pemanfaatan media digital yang belum optimal. Faktor-faktor

tersebut berpotensi memengaruhi efektivitas pembelajaran dan tingkat keterlibatan siswa dalam memahami materi pembelajaran ekonomi khususnya pada materi kebijakan fiskal.

2. Analisis kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis kinerja yang telah dilakukan, peneliti menganalisis kebutuhan dalam pengembangan media digital berbasis aplikasi android.

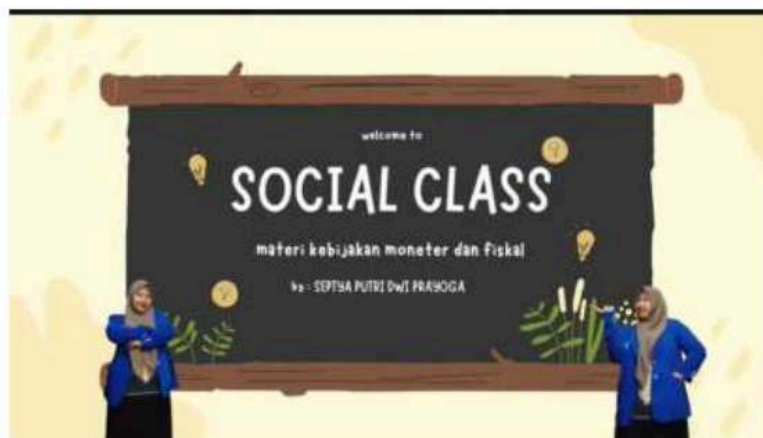
Adapun kebutuhan yang diperlukan yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media : a) *Microsoft word*
b) *Microsoft Power Point*
c) *Video editor*
- 2) Uji coba media : *Smarthpone*

3. Desain Awal (*draft*) Model

Desain awal pada pengembangan aplikasi Video Animasi Kebijakan Moneter dan Fiskal sebelum divalidasi oleh validator ahli media, ahli materi dan ahli praktisi adalah sebagai berikut:

a. Tampilan Awal



Gambar 4.1 Tampilan Awal Media

Pada halaman awal, media pembelajaran *Video animasi* menampilkan tampilan beranda yang akan pertama kali dilihat oleh pengguna saat aplikasi dibuka. Halaman ini berfungsi sebagai pengantar yang memberikan informasi mengenai identitas media pembelajaran serta materi yang akan dipelajari oleh siswa, yaitu Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal. Tampilan awal dirancang dengan memperhatikan aspek visual yang menarik melalui penggunaan kombinasi warna, ilustrasi, dan tata letak yang sederhana sehingga dapat menciptakan kesan positif bagi pengguna.

Selain berfungsi sebagai identitas media, halaman awal juga bertujuan untuk membangun motivasi dan minat belajar siswa sebelum memasuki materi pembelajaran. Desain yang menarik diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Pada halaman ini, siswa dapat mengenali tema pembelajaran yang akan dipelajari sehingga memiliki gambaran awal mengenai isi materi yang tersedia dalam media.

b. Tampilan Materi



Gambar 4.1 Tampilan Materi

Halaman materi menampilkan topik pembelajaran yang akan dipelajari oleh siswa, yaitu Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal. Pada halaman ini, siswa

diperkenalkan dengan materi yang membahas berbagai kebijakan ekonomi yang digunakan pemerintah dan bank sentral untuk menjaga stabilitas perekonomian, mengendalikan inflasi, meningkatkan pertumbuhan ekonomi, serta mengatasi berbagai permasalahan ekonomi yang terjadi di masyarakat.

Tampilan halaman materi dirancang dengan memadukan unsur visual yang menarik dan tata letak yang sederhana sehingga memudahkan siswa dalam memahami fokus pembelajaran. Judul materi ditampilkan secara jelas sebagai identitas topik yang sedang dipelajari, disertai dengan elemen grafis pendukung yang bertujuan meningkatkan daya tarik visual media pembelajaran. Desain tersebut diharapkan dapat membantu siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain berfungsi sebagai pengenalan materi, halaman ini juga memberikan gambaran kepada siswa mengenai ruang lingkup pembahasan yang akan dipelajari pada kegiatan pembelajaran. Dengan adanya halaman materi yang informatif dan menarik, siswa diharapkan dapat lebih siap dalam mempelajari konsep-konsep yang berkaitan dengan kebijakan moneter dan kebijakan fiskal serta memahami peran kedua kebijakan tersebut dalam menjaga kestabilan perekonomian suatu negara.

c. Tampilan Akhir



Gambar 4.3 Tampilan Akhir Media

Halaman akhir merupakan tampilan penutup pada media pembelajaran *Video animasi* setelah siswa menyelesaikan seluruh rangkaian materi mengenai Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal. Halaman ini berfungsi sebagai penanda berakhirnya kegiatan pembelajaran sekaligus memberikan kesan akhir yang positif kepada siswa setelah mempelajari materi yang tersedia dalam media.

Pada halaman ini, siswa memperoleh informasi bahwa seluruh materi telah selesai dipelajari. Tampilan akhir dirancang dengan desain yang sederhana namun tetap menarik agar memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan hingga tahap akhir penggunaan media. Selain itu, halaman ini juga menjadi bentuk apresiasi terhadap partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui media digital yang telah dikembangkan.

Keberadaan halaman akhir diharapkan dapat memberikan penutup yang jelas terhadap proses pembelajaran sehingga siswa memahami bahwa seluruh materi dan aktivitas pembelajaran telah selesai dilaksanakan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Video animasi* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur, mulai dari pengenalan materi hingga tahap penutup pembelajaran.

B. DATA UJI COBA

1. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas terhadap media video animasi dilaksanakan bersama lima orangsiswa kelas XI SMAN 1 Grogol. Peserta uji coba terbatas ini dipilih secara acak. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan untuk memperoleh gambaran



tanggapan siswa mengenai media video animasi yang dikembangkan peneliti, sebelum nantinya diterapkan dalam uji coba yang lebih luas pada siswa kelas XI.

Gambar 4.4 Uji Coba Terbatas

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Terbatas

No	Kriteria	Siswa				
		1	2	3	4	5
1	Media	20	19	18	20	22
2	Materi	12	16	14	13	12
Total		32	35	32	33	34
Persentase Total Skor		80%	87%	80%	82,5%	85%
Nilai Persentase Rata-rata		82,9%				

Pada tabel diketahui bahwa hasil uji coba yang dilakukan pada siswa memperoleh hasil 82,9% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran pada materi yang diteliti. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, media *Video animasi* dinilai telah memenuhi kriteria yang ditetapkan sehingga tidak memerlukan revisi lebih lanjut. Selanjutnya, peneliti melaksanakan

uji coba skala luas yang melibatkan seluruh siswa kelas XI sebagai subjek penelitian untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal.

2. Uji Coba Perluasan

Uji coba skala luas dilaksanakan setelah tahap uji coba terbatas selesai dilakukan. Kegiatan ini melibatkan 20 siswa kelas XI SMA Grogol yang menjadi subjek penelitian dan bertujuan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran *Video animasi*. Uji coba skala luas dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu sesuai jadwal pembelajaran yang berlaku di sekolah.

Pada pertemuan pertama, siswa terlebih dahulu mengerjakan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka sebelum menggunakan media pembelajaran. Setelah kegiatan *pretest* selesai, siswa mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *Video animasi* pada materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa mempelajari materi yang tersedia pada media secara mandiri maupun dengan bimbingan guru.

Pada pertemuan kedua, siswa mengerjakan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur peningkatan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Video animasi*. Setelah menyelesaikan *posttest*, siswa diminta mengisi angket respons untuk memberikan penilaian terhadap aspek tampilan, kemudahan penggunaan, penyajian materi, serta kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil *pretest*, *posttest*, dan angket respons siswa selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh nilai rata-rata pada *pretest* yaitu 54,83 dan pada nilai *posttest* yaitu 75,16. Sedangkan untuk hasil respon siswa diperoleh 88,12% dengan kategori sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi

efektif digunakan untuk memunjang pemahaman siswa pada materi kebijakan moneter dan fiskal.

C. ANALISIS DATA

Setelah proses pengembangan media pembelajaran *Video animasi* selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah uji validasi untuk memastikan kelayakan media sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian kelayakan media mengacu pada hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran, serta respons siswa setelah menggunakan media tersebut. Hasil validasi dan respons siswa digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah media *Video animasi* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal. Berikut disajikan hasil validasi dan respons siswa terhadap media yang telah dikembangkan.

1. Uji Validasi Media

Uji coba validasi media dilakukan sebanyak satu kali. Adapun aspek yang digunakan pada penilaian ini yaitu meliputi format, isi, bahasa, praktis, dan efektif. Berikut adalah tabel hasil validasi media:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian pemilihan warna desain				✓
2	Daya dukung terhadap pembelajaran			✓	
3	Media Video Animasi <i>Video animasi</i> sesuai dengan materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI SMAN 1 Grogol			✓	
4	Kemudahan media digunakan dalam materi kebijakan moneter dan				✓

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
	kebijakan fiskal kelas XI SMAN 1 Grogol				
5	Media pembelajaran membuat materi menjadi mudah dipahami				✓
6	Kemudahan media untuk diinstal				✓
7	Kejelasan pemilihan <i>font</i> huruf dan angka			✓	
8	Kemenarikan tampilan Media Video Animasi <i>Video animasi</i>			✓	
9	Keruntutan Media Video Animasi <i>Video animasi</i>			✓	
10	Kepraktisan Media Video Animasi <i>Video animasi</i>			✓	
Jumlah		34			

Setelah diketahui jumlah akan dihitung skor persentase menggunakan rumus menurut (Arikunto, 2003) dan diperoleh hasil 85% dengan kategori valid dapat digunakan.

2. Uji Validasi Materi

Uji validasi materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Video animasi*. Proses validasi ini dilaksanakan sebanyak satu kali oleh ahli materi. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, ketepatan serta keakuratan penyajian materi, kelengkapan materi, penggunaan bahasa, serta relevansi materi pendukung yang disajikan dalam media. Hasil validasi materi digunakan sebagai dasar untuk memastikan bahwa materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal yang dikembangkan telah sesuai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tabel berikut menyajikan hasil validasi materi tersebut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dengan tujuan pembelajaran				✓
2	Kemenarikan media pembelajaran video animasi				✓
3	Media video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
4	Bahasa yang digunakan pada video animasi mudah dipahami			✓	
5	Contoh yang disertakan dalam media sudah sesuai dengan isi materi				✓
6	Penjelasan sudah sesuai dengan isi materi				✓
7	Materi tersusun secara runtut			✓	
8	Materi mudah dipahami				✓
9	Materi sesuai dengan kurikulum di sekolah				✓
10	Media pembelajaran mudah dipahami siswa				✓
Jumlah		39			

Berdasarkan jumlah skor yang diperoleh jumlah akan dihitung skor persentase menggunakan rumus menurut (Arikunto, 2003) dan diperoleh hasil 97,5% dengan kategori valid dapat digunakan tanpa revisi.

3. Uji Respon Siswa

Uji respons siswa dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Video /animasi* yang telah dikembangkan. Pengumpulan data respons

siswa dilakukan melalui penyebaran angket setelah pelaksanaan uji coba skala luas. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai penilaian siswa terhadap aspek tampilan, kemudahan penggunaan, penyajian materi, serta manfaat media dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil angket respons siswa kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat penerimaan dan kelayakan media pembelajaran *Video animasi* pada materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal. Berikut merupakan hasil uji respons siswa skala kecil terhadap media pembelajaran *Video animasi*. Uji coba ini hanya melihatkan 5 siswa yang di[ilih secara acak.

Tabel 4.3 Hasil Respon Ssiwa Uji Coba Terbatas

1 No	Nama	Butir Pertanyaan										Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Zalfa Naufal Ardhan Khakim	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32	80 %
2	Ahmad yanuar Rezanika	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	34	85%
3	Elsa kartika andiyanti	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	36	90%
4	Talitha Anggun Salsabila	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35	87,5%
5	Yohan Andhika	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32	80%

Berdasarkan table diatas diperoleh skor rata-rata 84,5%. Skor ini termasuk dalam kategori sangat valid. Setelah dilakukan ujicoba skala kecil akan dilanjutkan uji coba skala luas yang melibatkan seluruh siswa satu kelas XI IPS SMAN I Grogol . berikut merupakan hasil uji coba perluasan.

Tabel 4.4 Hasil Respon Ssiwa Uji Coba Skala Luas

1 No	Nama	Butir Pertanyaan										Jumlah	Persentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Adit Dwi Hariyanto	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	36	90 %
2	Ahmad yanuar Rezanika	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	34	85%
3	Andreas Very Santoso	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	36	90%
4	Chaila Mirza Alieva	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35	87,5%
5	Elsa kartika andiyanti	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	36	90%
6	Farras Anjana Alodia Islami	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	35	87,5%
7	Lelly Sania Ulfa	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87,5%
8	Naufal Rafi Ahmad Krisdayanti	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	34	85%
9	Melina Ajeng Anggraini	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5%
10	Mohammad Reyhan F.	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	35	87,5%
11	Nafa Aska Asqia	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5%
12	Naufal Rafi Ahmad	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	35	87,5%

13	Risma Febriana	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	34	85%
14	Salma Saida Ramadhani	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5%
15	Sri Utami	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32	80%
16	Talitha Anggun Salsabila	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	33	82,5%
17	Yohan Andhika	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	36	90%
18	Yoki Ferdiano Briantara	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87,5%
19	Yosi Cucu Perdana Putra	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	36	90%
20	Zalfa Naufal Ardhan Khakim	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	35	87,5%

Berdasarkan table diatas diperoleh skor rata-rata 88,125%. Skor ini termasuk dalam kategori sangat valid.

D. REVISI PRODUK

Berdasarkan hasil evaluasi secara menyeluruh yang melibatkan ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, serta respons siswa, media pembelajaran *Video animasi* berbasis aplikasi Android dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi materi, desain tampilan, fitur pembelajaran, serta kemudahan penggunaan. Selain itu, respons positif yang diberikan siswa menunjukkan bahwa media dapat diterima dengan baik dan membantu proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran *Video animasi* dapat

diimplementasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif pada materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal tanpa memerlukan revisi yang berarti.

E. KAJIAN PRODUK AKHIR

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi pada materi **Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal** untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol. Media ini dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak melalui penyajian materi yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan **Microsoft PowerPoint** sebagai perangkat utama dalam pembuatan materi, ilustrasi, animasi, serta penyusunan alur pembelajaran. Selanjutnya, hasil desain tersebut dikonversi menjadi video animasi menggunakan aplikasi **CapCut** sehingga menghasilkan media pembelajaran yang memadukan unsur teks, gambar, animasi, transisi, musik latar, dan narasi secara terpadu.

Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki struktur penyajian yang sistematis, dimulai dari tampilan pembuka yang berisi identitas media dan judul materi, dilanjutkan dengan penyampaian kompetensi pembelajaran serta isi materi mengenai kebijakan moneter dan kebijakan fiskal, kemudian diakhiri dengan tampilan penutup sebagai penanda berakhirnya proses pembelajaran. Penyajian materi dibuat secara runtut dengan memanfaatkan ilustrasi visual, ikon, animasi, serta contoh-contoh yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mampu membantu peserta didik memahami hubungan antara konsep ekonomi dengan fenomena nyata. Desain media juga disusun menggunakan kombinasi warna yang menarik, pemilihan jenis huruf yang mudah dibaca, serta tata letak yang sederhana agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman tanpa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi.

Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar **85%** dengan kategori **valid**, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kualitas visual, kepraktisan, serta efektivitas penyajian materi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar **97,5%** dengan kategori **sangat valid**, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kurikulum yang berlaku, serta memiliki tingkat keakuratan dan keruntutan penyampaian yang baik. Berdasarkan kedua hasil validasi tersebut, media pembelajaran dinyatakan layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dengan revisi yang sangat minimal.

Setelah dinyatakan layak, media pembelajaran diujicobakan kepada peserta didik melalui dua tahapan, yaitu uji coba terbatas dan uji coba skala luas. Uji coba terbatas yang melibatkan lima peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar **82,9%** dengan kategori **sangat valid**, yang menunjukkan bahwa media telah diterima dengan baik oleh pengguna awal. Selanjutnya, pada uji coba skala luas yang melibatkan 20 peserta didik kelas XI, media digunakan dalam proses pembelajaran selama dua kali pertemuan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yang ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata **pretest** sebesar **54,83** menjadi **75,16** pada **posttest**. Selain itu, hasil angket respons peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar **88,125%** dengan kategori **sangat valid**, yang menunjukkan bahwa peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap tampilan media, kemudahan penggunaan, penyajian materi, serta manfaat media dalam membantu memahami materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal.

Berdasarkan seluruh tahapan pengembangan, validasi, dan uji coba yang telah dilakukan, produk akhir berupa media pembelajaran berbasis video animasi dinyatakan memenuhi

kriteria sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi. Media ini tidak hanya memiliki kualitas isi dan tampilan yang baik, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran ekonomi di kelas XI SMAN 1 Grogol, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Media pembelajaran berbasis video pembelajaran *Video animasi* pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dikembangkan menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum memperoleh perlakuan. Selanjutnya, peserta didik menggunakan video pembelajaran *Video Animasi* dalam kegiatan pembelajaran, kemudian diberikan *posttest* untuk mengukur perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan.

Video pembelajaran *Video Animasi* dibuat menggunakan perangkat lunak PowerPoint yang kemudian dikonversi menjadi video animasi melalui Capcut. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMA 1 Grogol, video pembelajaran *Video Animasi* dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Sementara itu, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid dan hanya memerlukan revisi minor. Secara keseluruhan, rata-rata persentase hasil validasi mencapai 91,25% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Selain itu, hasil angket respons peserta didik menunjukkan persentase sebesar 88,125% yang berada pada kategori valid. Efektivitas aplikasi juga terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 71,4 pada *pretest* menjadi 79,5 pada *posttest*. Dengan demikian, video

pembelajaran Video Animasi terbukti mampu mendukung peningkatan pemahaman peserta didik pada materi kebijakan moneter dan kebijak fiskal kelas XI.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

- 1 Aplikasi *Video Animasi* dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur penilaian otomatis serta umpan balik langsung agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.
- 2 Uji coba aplikasi sebaiknya dilakukan pada sekolah maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga dapat diketahui tingkat efektivitasnya secara lebih luas. Selain itu, guru disarankan memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pendukung pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.
- 3 Pengembang perlu melakukan pembaruan secara berkala terhadap isi materi maupun tampilan aplikasi agar tetap relevan dengan perkembangan kurikulum dan kebutuhan peserta didik.
- 4 Penelitian berikutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol sehingga hasil penelitian dapat memberikan bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

FILE TURUNKAN PLAGIASI SEPTYA.pdf

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

2

proceeding.unpkediri.ac.id

Internet Source

3

zombiedoc.com

Internet Source

4

Purwanto, Guntur Dwi. "Inovasi Pendidikan Vokasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Pesantren di Kabupaten Cilacap.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)

Publication

5

repository.syekhnurjati.ac.id

Internet Source

6

www.coursehero.com

Internet Source

7

journal.univgresik.ac.id

Internet Source

8

Nurul Izara, Abdul Rahman, Nuraini Nuraini, Azizah Azizah, Dyah Aini Purbarani. "Animated Video Media Produces High Science And Social Studies Assessment Scores", Academia Open, 2026

Publication

9

jurnal2.untagsmg.ac.id

Internet Source

10

text-id.123dok.com

Internet Source

11

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

12

www.dkk-bpp.com

Internet Source

13

pa-blitar.net

Internet Source

14 repository.unissula.ac.id
Internet Source

15 jurnalmahasiswa.unesa.ac.id
Internet Source

16 radarsemarang.jawapos.com
Internet Source

17 www.scribd.com
Internet Source

18 www.slideshare.net
Internet Source

Exclude quotes	Off
Exclude bibliography	On

Exclude matches	Off
-----------------	-----