

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
VIDEO ANIMASI PADA MATERI KEBIJAKAN MONETER
DAN FISKAL KELAS XI SMAN 1 GROGOL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Penulisan Skripsi Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Nusantara PGRI Kediri



Oleh:
SEPTYA PUTRI DWI PRAYOGA
NPM: 2112030011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

SEPTYA PUTRI DWI PRAYOGA

NPM: 2112030011

Judul:

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO
ANIMASI PADA MATERI KEBIJAKAN MONETER DAN FISKAL KELAS XI
SMAN 1 GROGOL**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 3 Juli 2026

Mengetahui,
Dosen Pembimbing 1



Dr. M. Anas, M.M, M.Si, AK, C.A
NIDN : 0028106601

Dosen Pembimbing 2



Bayu Surindra, M.Pd.
NIDN : 0711098201

Skripsi Oleh:

SEPTYA PUTRI DWI PRAYOGA
NPM: 2112030011

Judul:

**PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
VIDEO ANIMASI PADA MATERI KEBIJAKAN MONETER DAN
FISKAL KELAS XI SMAN 1 GROGOL**

Telah Dipertahankan di Depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Pada Tanggal: 28 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. M. Anas, M.M., M.Si., AK., C.A.
2. Penguji I : Drs. Zainal Arifin, M.M
3. Penguji II : Bayu Surindra, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis,



Dr. Amin Tohari, M.Si.
NIDN. 0715078102

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Septya Putri Dwi Prayoga
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri, 10 September 2002
NPM : 2112030011
Fakultas/Prodi : FEB/S1 Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 28 Juli 2026

Yang Menandatangani,


10000
METERAI
TEMPEL
E17CCADK120590235
Septya Putri Dwi Prayoga
NPM: 2112030011

MOTTO

"Start where you are. Use what you have. Do what you can."

– Arthur Ashe

"Success is not final, failure is not fatal: It is the courage to continue that counts."

– Winston Churchill

**"Saat kamu merasa tidak ada orang yang berada di pihakmu, tenanglah,
karena Allah selalu bersamamu"**

– KH. Ahmad Bahaudiin Nursalim

ABSTRAK

Septya Putri Dwi Prayoga, Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Fiskal Kelas XI SMAN 1 Grogol, 2026.

Kata Kunci: Video Animasi, Media Pembelajaran, Hasil Belajar.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, terutama pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi pada materi tersebut untuk peserta didik kelas XI. Penelitian menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respons peserta didik, serta tes hasil belajar melalui pretest dan posttest.

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Grogol dengan subjek peserta didik kelas XI. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan PowerPoint yang dikonversi menjadi video animasi melalui aplikasi CapCut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid dan hanya memerlukan revisi minor. Rata-rata persentase hasil validasi mencapai 91,25% sehingga media dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil angket respons peserta didik menunjukkan persentase sebesar 88,125% dengan kategori valid, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal yang dikembangkan menggunakan PowerPoint dan CapCut terbukti sangat layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran ekonomi kelas XI SMAN 1 Grogol. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli media sebesar 85% dan ahli materi sebesar 97,5% yang termasuk kategori sangat valid, serta respons positif peserta didik sebesar 88,125% dengan kategori valid. Dengan demikian, media video animasi mampu menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat abstrak, serta mendukung peningkatan hasil belajar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan limpahan karunia-Nya penyusunan tugas akhir skripsi dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul **“Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi pada Materi Kebijakan Moneter dan Fiskal Kelas XI SMAN 1 Grogol”** ini ditulis untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini, diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Amin Tohari, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Dr. Efa Wahyu Prastyaningtyas, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi.
4. Dr. M. Anas, M.M, M.Si, AK, C.A. selaku Dosen Pembimbing 1 yang memberikan arahan serta pemahaman sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan.
5. Bayu Surindra, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang memberikan arahan serta pemahaman sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perkuliahan.
6. Orang tua saya, Bapak dan ibu tercinta yang sudah senantiasa mendukung penulis baik dari segi kasih sayang, doa, maupun materi.
7. Kepada Tunangan penulis yang tercinta M. Affif Husaini, terima kasih untuk selalu ada dalam perjalanan hidup penulis suka maupun duka, dan menjadi donatur kedua penulis selama menjalani studi di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
8. Teruntuk sahabatku Irma Fahriana Dewi terimakasih sudah menjadi partner dan support sistem terbaik penulis, selalu ada disetiap penulis merasa putus asa, selalu memberikan dukungan agar penulis tetap berjalan maju menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

9. Kepada teman-teman seangkatan tahun 2021 yang selalu kebersamai, terima kasih atas segala dukungan dan semangat yang telah dibagi selama masa perkuliahan.
10. Terimakasih untuk teman-teman dilingkungan rumah yang selalu menemani penulis dalam berproses, dan selalu memberikan dukungan serta semangat untuk penulis sehingga penulis dapat berkembang menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
11. Terimakasih kepada penulis yang sudah berusaha bertahan sampai detik ini dan selalu berusaha bangkit ketika terjatuh dan ingin menyerah.

Penyusun menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penyusun mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 3 Juli 2026



SEPTYA PUTRI DWI PRAYOGA
NPM. 2112030011

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Video Animasi dalam Pembelajaran.....	9
3. Materi Kebijakan Moneter dan Fiskal.....	11
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	13
C. Kerangka Berpikir.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Model Eksperimen.....	17
B. Prosedur Penyusunan.....	19
C. Desain Penyusunan.....	20
D. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	21
E. Metode, Uji Coba, dan/atau Hasil Validasi.....	21
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Data Produk Hasil Penyusunan.....	28
1. Analisis Kinerja.....	28
2. Analisis Kebutuhan.....	29
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model.....	29
B. Data Uji Coba.....	32
1. Uji Coba Terbatas.....	32
2. Uji Coba Perluasan.....	33

C.	Analisis Data.....	34
1.	Uji Validasi Media.....	34
2.	Uji Validasi Materi.....	35
3.	Uji Respon Siswa.....	36
D.	Revisi Produk.....	38
E.	Kajian Produk Akhir.....	39
1.	Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi.....	39
2.	Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi.....	41
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	43
A.	Simpulan.....	43
B.	Saran.....	44
	DAFTAR PUSTAKA.....	45
	LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	13
Tabel 3. 1 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	24
Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	25
Tabel 3. 3 Instrumen Penelitian Angket / Respon Siswa.....	25
Tabel 3. 4 Kriteria Skala Likert.....	26
Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi.....	26
Tabel 3. 4 Kriteria Skala Likert.....	27
Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi.....	27
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Media.....	34
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.....	35
Tabel 4. 3 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas.....	36
Tabel 4. 4 Hasil Respon Siswa Uji Coba Skala Luas.....	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual.....	15
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Media.....	29
Gambar 4. 2 Tampilan Materi.....	30
Gambar 4. 3 Tampilan Akhir Media.....	31

BAB I

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 & 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 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 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 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 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 didorong untuk lebih kreatif dan adaptif dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan adanya media ini, proses pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga 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 di atas, 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.
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 penyusunan dan penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada materi **kebijakan moneter dan kebijakan fiskal** untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Grogol pada tahun 2025. 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 penyusunan 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 antara lain:

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 penyusunan 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 penyusunan 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 penyusunan 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 penyusunan media pembelajaran sejenis pada materi atau mata pelajaran lainnya, baik dalam bentuk maupun pendekatan penyusunannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Annisa, L. arbaatin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas Iv Sdn 104 Pekanbaru Skripsi. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau*, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., Hardiansyah, A., & Suseni, K. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “Telaah Perspektif pada Era Society 5.0”* (R. M. Alti & V. Rizki (eds.)). CV. Tohar Media.
- Astuti, M. W., Cahyadi, F., & Budiman, M. A. (2024). Media Video Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 239–247. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i2.6183>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77. <https://doi.org/10.24090/insania.v26i1.4834>
- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Laihat, L., Kurniah, N., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637–646. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>
- Indriawati, D., Giyartini, R., & Loita, A. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6300–6311. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8948%0Ahttps://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/8948/3661>
- Jabali, S. G., Supriyono, S., & Nugraheni, P. (2020). Pengembangan Media Game

- Visual Novel Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Aljabar. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2020.v2i2.185-198>
- Kibari, M. A., & Ratumbuysang. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pictory. AI pada Mata Kuliah Manajemen Koperasi dan UMKM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 867–880. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/3111%0Ahttps://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/download/311/220>
- Kiftia, S. M., & Rukmi, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Teks Eksplanasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 10(8), 1763–1776.
- Lestari, R., Jasiah, J., Rizal, S. U., & Syar, N. I. (2023). Pengembangan Media Berbasis Video pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan di Kelas V SD. *Jurnal Holistika*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.1.34-43>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Mahayati, E., Atok, K. K., Firmansyah, F. A., Ariyanto, S. R., & Rozi, F. (2023). Efektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 10(1), 102–108. <https://doi.org/10.36706/jipf.v10i1.20170>
- Masykuroh, K., & Dara Fatmilatun. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hemat Energi Listrik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 144–152. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.48720>
- Mawaddah, I. A., Rohana, & Rizhardi, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Saintifik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1093>
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jpgsd*, 7(4), 3161–3170.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

Basicedu, 6(3), 3435–3444. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2578>

Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10–16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>

Sugiyono. (2018). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.

Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 523–533. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.40974>

Tantina, T. M., & Yulia Eka Yanti. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Kinemaster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 606–618. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.189>

Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>

