



Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Materi Kebijakan Moneter Dan Kebijakan Fiskal Kelas XI SMAN 1 Grogol

Septya Putri Dwi Prayoga¹, M. Anas², Bayu Surindra³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Septyaputri73@gmail.com¹, anas@unpkediri.ac.id², bayusurindra@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop learning media in the form of animated videos on monetary policy and fiscal policy materials. The development of the media is based on the finding that the lecture method still dominates learning, thus reducing student interest and understanding. Through the stages of needs analysis, design, expert validation, and limited and expanded trials, the results obtained that the animated video media were declared feasible with a valid to very valid category. The trial results showed a significant increase in student understanding as indicated by an increase in the average pretest to posttest score, as well as positive student responses with an average percentage of 88.5%. The implications of this study indicate that animated video media can be an interactive and interesting learning alternative, reduce dependence on the lecture method, and support teachers to be more creative in designing digital learning. It is recommended that teachers, schools, and researchers can further optimize and develop similar media to support more effective economic learning.

Keywords: : learning media, animated videos, monetary policy, fiscal policy, student understanding

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Pengembangan media didasari oleh temuan bahwa metode ceramah masih mendominasi pembelajaran sehingga menurunkan minat dan pemahaman siswa. Melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, serta uji coba terbatas dan perluasan, diperoleh hasil bahwa media video animasi dinyatakan layak dengan kategori valid hingga sangat valid. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata pretest ke posttest, serta respon positif siswa dengan rata-rata persentase sebesar 88,5%. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang interaktif dan menarik, mengurangi ketergantungan pada metode ceramah, serta mendukung guru lebih kreatif dalam merancang pembelajaran digital. Disarankan agar guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya dapat mengoptimalkan dan mengembangkan media serupa untuk mendukung pembelajaran ekonomi yang lebih efektif.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, kebijakan moneter, kebijakan fiskal, pemahaman siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini menuntut adanya inovasi dalam penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Rustandi, 2021). Salah satu teknologi yang sedang berkembang pesat dan menjadi populer di kalangan generasi muda adalah perangkat mobile



berbasis Android (Nurrita, 2020). Ketersediaan perangkat-perangkat ini memungkinkan adanya berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah dan fleksibel, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing pengguna (Putri et al., 2022). Sekolah menengah merupakan tahap kritis dalam pembentukan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap berbagai mata pelajaran, termasuk ekonomi (Astuti et al., 2024). Meskipun mata pelajaran ini dianggap penting dalam pemahaman konsep-konsep dasar ekonomi, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang disajikan karena kurangnya ketertarikan terhadap metode pembelajaran yang konvensional (Rustandi, 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif seperti permainan edukatif telah menjadi perhatian yang meningkat (Prasetya et al., 2020). Permainan edukatif menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam dengan menggabungkan aspek hiburan dan tujuan pembelajaran (Putriani et al., 2017). Namun, masih terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukatif yang lebih beragam, terutama yang dapat diakses melalui perangkat mobile seperti Android, untuk memfasilitasi pembelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah (Dalimunthe et al., 2021). Dengan mempertimbangkan tren penggunaan teknologi Android yang semakin meluas di kalangan siswa dan potensi permainan edukatif sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif (Zahwa, 2022).

Namun, dalam konteks pembelajaran ekonomi di sekolah menengah, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Menurut (Rustandi, 2021), pendidikan di era digital telah mengalami transformasi signifikan, di mana teknologi menjadi salah satu faktor utama dalam mengubah cara kita belajar dan mengajar (Said, 2023). Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjadi pilihan, tetapi juga sebuah kebutuhan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masyarakat global yang semakin terkoneksi (Prahara & Jamil, 2018). Sebagai contoh, platform Android telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memberikan akses mudah dan fleksibel ke berbagai aplikasi, namun pembelajaran ekonomi sering kali menghadapi kesulitan dalam menarik minat siswa (Fakhruzzaki, 2018). Mata pelajaran ini sering dianggap abstrak dan sulit dipahami karena keterkaitannya dengan konsep-konsep teoritis yang kompleks dan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa (Permatasari et al., 2024).

METODE

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 (Muhammin 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada siswa kelas XI di SMAN 1 Grogol, terlihat adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran digital pada mata pelajaran ekonomi, terutama pada materi Kebijakan moneter dan kebijakan fiskal . Untuk menjawab kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media belajar berupa video animasi. Media ini dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Video animasi ini dapat digunakan secara offline, berukuran file kecil sehingga tidak memakan banyak ruang penyimpanan, dan mudah diakses oleh para siswa. Visualisasi melalui animasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, setiap slide materi dilengkapi dengan narasi audio guna membantu siswa memahami materi kebijakan moneter dan fiskal dengan lebih mudah.



Gambar 1 tampilan awal media video animasi



Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal didasari oleh temuan di lapangan bahwa metode ceramah masih mendominasi proses pembelajaran sehingga membuat siswa cepat merasa bosan. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media video animasi dinyatakan layak digunakan dengan kategori valid dan sangat valid. Selain itu, hasil uji coba terbatas dan uji coba perluasan membuktikan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa yang terlihat dari kenaikan nilai rata-rata pretest ke posttest serta respon siswa yang sangat positif dengan rata-rata persentase mencapai 88,5%.

Dengan demikian, media video animasi efektif digunakan sebagai penunjang pembelajaran ekonomi khususnya pada materi kebijakan moneter dan fiskal. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga mampu mengatasi kejemuhan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dilakukan sebagai respons terhadap temuan studi pendahuluan yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa akibat metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah. Kondisi tersebut menimbulkan kejemuhan dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak dan konseptual.



Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan mudah diakses, tetapi juga mampu memvisualisasikan konsep-konsep ekonomi secara lebih konkret dan komunikatif. Media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini memenuhi kebutuhan tersebut, dengan keunggulan berupa ukuran file kecil, aksesibilitas offline, tampilan visual yang menarik, serta dukungan narasi audio untuk memperkuat pemahaman siswa.

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, melalui uji coba terbatas dan uji coba perluasan, ditemukan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, sebagaimana terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest. Respon siswa terhadap media juga sangat positif, dengan rata-rata persentase mencapai 88,5%, yang menunjukkan bahwa media ini mampu menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dengan demikian, media video animasi terbukti efektif dan dapat dijadikan sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi kebijakan moneter dan fiskal. Kehadiran media ini diharapkan tidak hanya menjadi pelengkap dalam proses pembelajaran, tetapi juga sebagai inovasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Guru disarankan menggunakan media video animasi ini secara optimal agar pembelajaran materi kebijakan moneter dan fiskal lebih mudah dipahami oleh siswa. Pihak sekolah diharapkan mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas yang memadai seperti proyektor, laptop, dan akses internet. Penelitian serupa dapat dilakukan pada materi ekonomi lainnya atau jenjang kelas yang berbeda untuk mengetahui efektivitas media video animasi secara lebih luas. Siswa juga disarankan untuk memanfaatkan media ini tidak hanya saat pembelajaran di kelas, tetapi juga sebagai bahan belajar mandiri di rumah. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menyempurnakan media ini dengan menambahkan unsur interaktif atau fitur evaluasi langsung dalam video animasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.



DAFTAR RUJUKAN

- Nurrita, T. (2020). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Prasetya, E., Sugara, A., & Pratiwi, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle*. 2(2), 121–126.
<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Putriani, D., Waryanto, N. H., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas 8. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1–10.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 57–60.
- Zahwa, F. A. (2022). *PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. 19(01), 61–78.
- 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>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17.
<https://doi.org/10.24114/jtkp.v8i1.26777>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99.
<https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Permatasari, I., Hakim, L., Aryaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KELAS V SEKOLAH DASAR*. 10(April), 479–492.
- Prahara, R. S., & Jamil, A. S. (2018). Konsep Pembelajaran Ekonomi Berbasis Ekonomi Kreatif. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IIJSE)*, 1(1), 7–18. <https://doi.org/10.31538/ijse.v1i1.68>
- Putri, I. P., Nurasyah, I., & Sutisnawati, A. (2022). Media Pop-Up Book Berbasis Wayang Sukuraga: Dimensi Aneka Global Dalam Kurikulum Prototipe Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 543–551.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2417>
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 57–60.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- 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>

Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>

Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>

Permatasari, I., Hakim, L., Ayaningrum, K., & Nurrita, T. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI KELAS V SEKOLAH DASAR*. 10(April), 479–492.

Prahara, R. S., & Jamil, A. S. (2018). Konsep Pembelajaran Ekonomi Berbasis Ekonomi Kreatif. *Indonesian Interdisciplinary Journal of Sharia Economics (IIJSE)*, 1(1), 7–18. <https://doi.org/10.31538/iijse.v1i1.68>

Putri, I. P., Nurasyah, I., & Sutisnawati, A. (2022). Media Pop-Up Book Berbasis Wayang Sukuraga: Dimensi Aneka Global Dalam Kurikulum Prototipe Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 543–551. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2417>

Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 57–60.

Said, S. (2023). Peran Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>