

Eksplorasi Konsep Psikologi Kepribadian: Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Raissa Dwifandra Putri^{1*}, Laila Indra Lestari², Helga Graciani Hidajat³, Aan Fardani Ubaidillah⁴

^{1*,2,3}Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

⁴Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Okt 26, 2024

Accepted Nov 12, 2024

Published Online Des 28, 2024

Keywords:

Media Pembelajaran

Psikologi Kepribadian

Video Animasi

ABSTRACT

Pengembangan media pembelajaran sangat penting di era teknologi saat ini. Dengan pesatnya kemajuan teknologi, inovasi pembelajaran berbasis teknologi perlu dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran berbasis multimedia, yang bermanfaat dalam membantu siswa mengatasi keterbatasan memori kerja. Visualisasi seperti animasi dapat memudahkan siswa memahami informasi yang kompleks, misalnya dalam mata kuliah Psikologi Kepribadian, yang memiliki banyak konsep dan teori yang perlu dipahami mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang mampu membantu mahasiswa dalam memahami teori psikologi kepribadian dengan lebih sederhana. Metode yang digunakan oleh peneliti berupa metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development; R & D*), dengan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Subjek dari penelitian ini ialah mahasiswa S1 Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Malang dengan objek penelitian ialah mata kuliah Psikologi Kepribadian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner uji validasi media pembelajaran. Hasil uji ahli (1 ahli media dan 2 ahli materi) hingga hasil uji coba pemakaian pada 33 mahasiswa mendapatkan persentase > 81%. Hal ini menunjukkan video animasi yang dikembangkan untuk pembelajaran mata kuliah Psikologi Kepribadian secara media maupun materi memenuhi standar kualitas yang baik dan sangat layak untuk digunakan. Video pembelajaran yang dirancang khusus untuk mata kuliah Psikologi Kepribadian ini menggunakan pendekatan visual dan auditory yang membantu mahasiswa memahami konsep-konsep kepribadian yang abstrak dengan lebih jelas. Selain itu, video pembelajaran ini juga memberikan fleksibilitas belajar yang dapat membantu mahasiswa mengelola waktu dan kecepatan belajar sesuai kebutuhan masing-masing.

This is an open access under the [CC-BY-SA](#) licence



Corresponding Author:

Raissa Dwifandra Putri,

Fakultas Psikologi,

Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Jl. Tangerang No.3, 65113, Malang, Indonesia

Email: raissa.dwifandra.fpsi@um.ac.id

Putri, R. D., Lestari, L. I., Hidajat, H. G., & Ubaidillah, A. F. (2024). Eksplorasi Konsep Psikologi Kepribadian: Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3). <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2202>

Eksplorasi Konsep Psikologi Kepribadian: Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

1. Pendahuluan

Pengembangan media pembelajaran di era perkembangan teknologi saat ini menjadi suatu hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Sebab seiring dengan masifnya perkembangan teknologi, inovasi pembelajaran berbasis teknologi juga perlu dikembangkan agar mampu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik saat ini (Crawford et al., 2020). Peserta didik saat ini terbiasa dengan menggunakan konten digital dan visual dalam menyerap berbagai informasi sehingga dengan adanya inovasi pembelajaran berbasis media digital akan lebih dapat memudahkan dan memotivasi peserta didik untuk mestimulasi keingintahuan serta kreativitasnya dalam proses belajar (Voogt et al., 2013). Hal ini juga sejalan dengan Budiarto et al. (2020), bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi untuk menjawab kebutuhan generasi yang memiliki literasi digital dan teknologi yang baik. Terdapat beragam contoh inovasi media pembelajaran yang dikembangkan saat ini, seperti *augmentend reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) (de Moraes Rossetto et al., 2023); *multimedia learning* (Mayer, 2014); *game-based learning* (Chen & Tu, 2021); *e-learning* dan Learning Management System (Aljawarneh, 2020).

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia (*multimedia learning*) ditemukan dapat memberikan manfaat seperti membantu peserta didik untuk mengatasi keterbatasan dari *working memory*. Melalui pembelajaran berbasis multimedia peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar secara bertahap dan efektif (Mayer, 2019). Pembelajaran berbasis multimedia sendiri merupakan salah satu pendekatan dalam proses belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, audio, dan juga animasi, yang digunakan secara bersamaan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa (Mayer, 2009). Pembelajaran berbasis multimedia ini dinilai dapat memberikan beberapa manfaat bagi siswa, seperti meningkatkan retensi dan pemahaman siswa (Mayer, 2014). Hal ini dikarenakan proses belajar dengan menggabungkan gambar secara visual dan verbal akan membuat proses belajar lebih efektif dibanding dengan tayangan teks saja (bin Abdul Samat & Abdul Aziz, 2020). Selanjutnya, pembelajaran berbasis multimedia juga ditemukan dapat mengurangi beban kognitif yang dialami siswa ketika berusaha memahami setiap informasi yang sulit (Paas & Sweller, 2014). Tampilan visual berupa animasi dapat menyederhanakan kesulitan siswa menangkap setiap informasi, sebab informasi tersebut diubah dalam bagian-bagian dan disertai dengan gambar agar lebih mudah dipahami.

Berdasarkan kebermanfaatan dari pembelajaran berbasis multimedia pada peserta didik, peneliti ingin mengaplikasikan pembelajaran berbasis multimedia ini pada salah satu mata kuliah di Program Studi S1 Psikologi, yaitu Psikologi Kepribadian. Psikologi Kepribadian merupakan kajian ilmu dalam psikologi yang mempelajari tentang faktor – faktor yang membentuk perilaku atau kepribadian manusia. Mata kuliah ini dipilih karena mempertimbangkan beberapa hal, seperti mata kuliah ini juga merupakan mata kuliah dasar yang perlu dipahami bagi mahasiswa S1 Psikologi karena berkorelasi dengan mata kuliah lainnya di bidang Psikologi. Sehingga pemahaman terkait teori ini menjadi penting sebagai landasan pengetahuan dasar yang dimiliki mahasiswa Psikologi. Selanjutnya, mata kuliah psikologi kepribadian juga berisi beragam perspektif dari para teoritikus dalam memandang kepribadian manusia, sehingga hal ini menjadikan mata kuliah ini cukup kompleks dan menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa untuk dapat memahami setiap konsep yang digagas oleh para teoretikus. Terlebih, harapan yang dapat dicapai dari mata kuliah ini ialah mahasiswa mampu mengaplikasikan konsep terkait psikologi kepribadian dalam melihat fenomena sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara kepada tiga orang mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Malang (UM) didapatkan bahwa mahasiswa memiliki tantangan tersendiri dalam mempelajari mata kuliah psikologi kepribadian karena harus memahami berbagai pandangan tentang pembentukan kepribadian manusia yang tidak hanya berasal dari satu tokoh. Selain itu, mahasiswa juga menjawab bahwa peran media dalam pembelajaran juga akan sangat membantu dalam memberi kemudahan pembelajaran mata kuliah ini. Hal ini berkaitan dengan gaya pembelajaran mahasiswa yang cenderung lebih menyukai media pembelajaran yang menarik, seperti gambar ataupun audio. Sehingga, teknologi dapat menjadi salah satu alat yang membantu mengakomodasi perbedaan gaya belajar beragam yang dimiliki oleh mahasiswa.

Materi Psikologi Kepribadian mencakup konsep yang kompleks dan abstrak. Diharapkan bahwa ini dapat memfasilitasi mahasiswa memahami materi dengan lebih jelas dan mendalam. Konten digital yang interaktif seperti video animasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman bagi peserta didik, seperti mahasiswa. Pada mata kuliah Psikologi Kepribadian, misalnya, penggunaan multimedia sangat relevan karena materi yang kompleks membutuhkan pendekatan yang mampu menyederhanakan konsep melalui animasi dan visualisasi (bin Abdul Samat & Abdul Aziz, 2020). Di Fakultas Psikologi Universitas Negeri Malang, mahasiswa menyatakan perlunya media yang mendukung pemahaman melalui visual dan audio, mengingat beragam gaya belajar mahasiswa dan tantangan dalam memahami berbagai teori psikologi kepribadian. Meski *multimedia learning*

telah banyak diimplementasikan dalam berbagai mata kuliah, khusus untuk Psikologi Kepribadian, media pembelajaran berbasis video animasi masih minim. Ini menimbulkan peluang untuk mengembangkan media inovatif yang dirancang khusus untuk mempermudah mahasiswa memahami teori kepribadian dalam konteks aplikasi sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu membantu mahasiswa dalam memahami teori psikologi kepribadian dengan lebih sederhana. Pengembangan video animasi untuk mata kuliah Psikologi Kepribadian diharapkan mampu menjadi inovasi pembelajaran bagi mahasiswa dan membantu dalam menjawab tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mempelajarinya.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dengan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) (Thiagarajan et al., 1974). *Define* merupakan suatu tahapan yang dilakukan peneliti untuk menganalisis kebutuhan. Hal – hal yang dilakukan peneliti meliputi identifikasi masalah dan pengumpulan informasi. Selanjutnya tahap *design* merupakan suatu tahapan yang dilakukan peneliti meliputi desain produk serta validasi desain dan materi. Pada tahap *develop*, peneliti melakukan pengembangan produk melalui uji coba produk secara terbatas dan direvisi berdasarkan hasil uji coba tersebut. Pada tahap akhir ialah *disseminate*, yaitu peneliti melakukan uji coba pemakaian dan penyempurnaan produk. Video animasi yang dikembangkan berisi perpaduan teks, visual, serta audio yang berkaitan dengan teori psikologi kepribadian manusia. Penelitian dilakukan pada bulan Agustus - Oktober 2024. Subjek dari penelitian ini ialah mahasiswa S1 Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang. Sementara, objek dari penelitian ini ialah Mata Kuliah Psikologi Kepribadian

Pada tahap awal, peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait pengembangan video pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan pengembangan media dengan merancang dan membuat video animasi. Untuk menilai kualitas serta kelayakan dari video animasi yang telah dikembangkan, peneliti menggunakan kuesioner untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan acuan dari uji kelayakan untuk pengembangan media pembelajaran. Pengisian jawaban kuesioner menggunakan skala likert, dengan rentang nilai 1 yang menggambarkan sangat tidak layak hingga nilai 5 yang menggambarkan sangat layak. Penilaian kelayakan video dilakukan dengan melibatkan ahli media dan ahli materi. Kemudian, uji coba produk terbatas dilakukan kepada pengguna, yaitu mahasiswa S1 Psikologi, Universitas Negeri Malang, sejumlah 5 orang. Analisis data dilakukan dengan menghitung

presentase dari skor pengisian kuesioner kelayakan pengembangan video oleh masing-masing validator, yang kemudian akan dicocokkan dengan kategori kriteria kelayakan pengembangan media.

Tabel 1. Kriteria Kelayakaan Pengembangan Media

No	Presentase	Kategori
1	> 81%	Sangat Layak
2	61 – 80%	Layak
3	41 – 60%	Cukup Layak
4	21 – 40%	Tidak Layak
5	< 21%	Sangat Tidak Layak

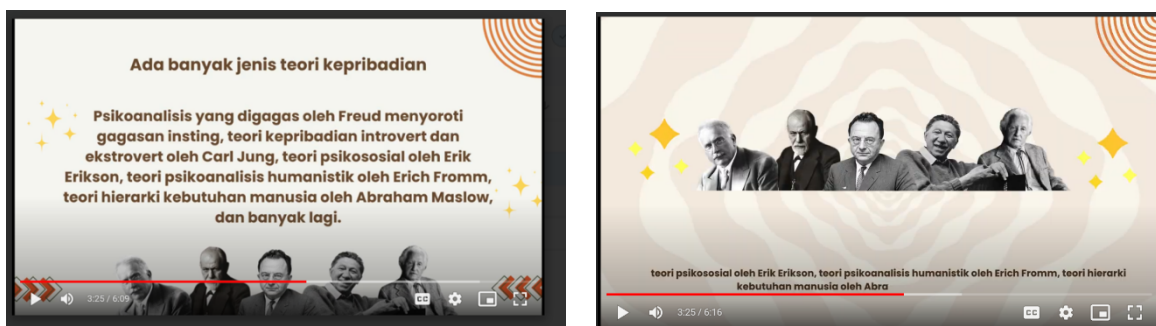
Setelah uji coba produk secara terbatas kepada pengguna, peneliti melakukan revisi produk sesuai *feedback* yang diberikan. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba pemakaian dan juga penyempurnaan produk. Uji coba pemakaian produk dilakukan pada 30 mahasiswa S1 Program Studi Psikologi, Universitas Negeri Malang. Hasil dari uji coba pemakaian akan dilakukan dengan menghitung presentase dari skor pengisian efektivitas. Kuesioner terdiri dari pernyataan tertutup dan terbuka. Setiap umpan balik yang diberikan setelah proses uji coba pemakaian akan digunakan sebagai acuan untuk penyempurnaan produk.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Pada tahap *define* berupa analisis kebutuhan dan kajian literatur. Peneliti melakukan wawancara kepada mahasiswa S1 Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Negeri Malang terkait kebutuhan dan tantangan yang dihadapi mahasiswa, khususnya saat menempuh mata kuliah Psikologi Kepribadian. Hal ini dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan serta rancangan penyelesaiannya. Salah seorang mahasiswa menjelaskan bahwa mempelajari teori dalam psikologi kepribadian ada susah dan ada tidaknya. Kesulitan dikarenakan banyak konsep dari para teoritikus yang harus dipelajari dan dipahami. Mahasiswa lain menjelaskan mempelajari psikologi kepribadian menyenangkan karena berhubungan dengan hal sehari-hari, meski terdapat kesulitan untuk *catching up* karena banyaknya konsep baru yang harus dipelajari. Salah seorang mahasiswa lain menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu membantu proses memahami beragam teori dalam psikologi kepribadian. Melalui hal ini peneliti mengidentifikasi permasalahan terkait kesulitan dalam mempelajari berbagai konsep dalam psikologi kepribadian. Setelah peneliti mengidentifikasi permasalahan, peneliti melakukan kajian literatur terkait tantangan pembelajaran serta pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang ditemukan

sebagai bentuk penyelesaian dari tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa.

Selanjutnya, pada tahap *design* peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, yaitu pengembangan video animasi. Proses pengembangan video animasi ini sendiri terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pembuatan rancangan materi pembelajaran, pemilihan animasi, pembuatan video, dan penilaian kelayakan video. Pada tahap pembuatan rancangan materi pembelajaran hingga pemilihan animasi dilakukan oleh tim peneliti. Materi pembelajaran yang dimuat dalam video animasi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dari mata kuliah Psikologi Kepribadian yang terdapat di dalam Rancangan Pembelajaran Semester (RPS). Untuk pembuatan video, tim peneliti melibatkan ahli pembuat video, setiap hasil pembuatan video dari ahli akan di *review* kembali oleh tim peneliti untuk proses penyempurnaannya. Video yang telah di *review* dan direvisi akan menjadi video yang diuji kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna (Gambar 1).



Gambar 1. Video animasi yang telah dibuat (sisi kiri) dan direvisi berdasarkan hasil *review* internal oleh tim peneliti (sisi kanan)

Demikian halnya pada pengembangan video ini, peneliti mencoba mempertimbangkan padanan dari segi visual dan audio yang baik dan dapat diterima oleh pengguna nantinya. Uji kelayakan video animasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan pengguna. Pengujian ahli media dilakukan oleh satu orang dosen Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang yang ahli di bidang media pembelajaran. Hasil uji kelayakan ahli media menunjukkan presentase sebesar 93% (Tabel 2). Hal ini menunjukkan bahwa video animasi sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Hasil
Tampilan visual	25	25	100%	Sangat Layak
Kualitas Audio & Teknis	25	25	100%	Sangat Layak
Interaktif	18	25	72%	Layak
Efektivitas Media dalam Mendukung Pembelajaran	20	20	100%	Sangat Layak
Total	88	95	93%	Sangat Layak

Selanjutnya, uji materi dilakukan oleh dua orang dosen dari Fakultas Psikologi Universitas Negeri Malang. Hasil uji kelayakan ahli materi menunjukkan presentase sebesar 92% (Tabel 3), hal ini menunjukkan bahwa video animasi sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tabel 3 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Hasil
Kesesuaian, Keakuratan, dan Kedalaman Materi	47	50	94%	Sangat Layak
Penyajian Materi	37	40	93%	Sangat Layak
Relevansi dengan Kebutuhan Mahasiswa	36	40	90%	Sangat Layak
Efektivitas Media dalam Mendukung Pembelajaran	45	50	90%	Sangat Layak
Total	165	180	92%	Sangat Layak

Setelah tahap *design*, peneliti melakukan tahap *develop*, yaitu melakukan pengembangan produk melalui uji coba produk secara terbatas. Uji coba produk secara terbatas dilakukan pada 5 orang mahasiswa S1 Program Studi Psikologi, Universitas Negeri Malang. Berdasarkan hasil uji coba didapatkan rata-rata persentase sebesar 86% sehingga hal ini menunjukkan bahwa video animasi ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran mahasiswa (Tabel 4). Terdapat beberapa masukan khususnya dalam aspek media, seperti penempatan *subtitle*, penambahan kuis atau soal untuk menjadi lebih interaktif, dan kualitas audio. Hal ini kemudian dijadikan bahan perbaikan oleh peneliti.

Tabel 4 Hasil Uji Coba Produk Terbatas

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Hasil
Pemahaman Materi	112	125	90%	Sangat Layak
Media	118	150	79%	Layak
Kebermanfaatan	108	125	86%	Sangat Layak
Teknis	115	125	92%	Sangat Layak
Total	453	525	86%	Sangat Layak

Pada tahap akhir ialah *disseminate*, pada tahap ini peneliti melakukan uji coba pemakaian kepada 33 mahasiswa S1 Psikologi angkatan 2024. Partisipan pada tahapan ini dipilih mengingat bahwa mata kuliah Psikologi Kepribadian merupakan mata kuliah yang diampu oleh mahasiswa di semester 1. Hasil uji coba pemakaian didapatkan bahwa video animasi tergolong sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran psikologi kepribadian. Adapun rata-rata besaran presentase dari uji coba pemakaian ialah sebesar 88% (Tabel 5).

Tabel 5 Hasil Uji Coba Produk Pemakaian

Aspek	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Hasil
Pemahaman Materi	764	850	90%	Sangat Layak
Media	857	1020	84%	Sangat Layak
Kebermanfaatan	850	850	88%	Sangat Layak
Teknis	850	850	89%	Sangat Layak
Total	3125	3570	88%	Sangat Layak

Pemilihan video pembelajaran dengan model video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dipilih dengan harapan mampu mengatasi tantangan dalam pembelajaran pada mata kuliah psikologi kepribadian. Berdasarkan konsep dari *Multimedia Learning Theory*, adanya penggunaan elemen visual dan verbal yang dipadukan bersama-sama dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik (Mayer, 2009). Pemilihan video animasi ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wang et al. (2019) bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran pada mahasiswa kedokteran menunjukkan pemrolehan hasil tes yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal itu juga selaras dengan teori *Dual Coding* bahwa informasi yang disampaikan secara visual dan verbal diproses pada dua saluran otak yang berbeda sehingga hal ini membantu untuk meningkatkan penyimpanan informasi pada memori jangka panjang (Clark & Paivio, 1991). Studi yang dilakukan oleh Liu & Elms (2019) juga menjelaskan bahwa video animasi mampu meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa berupa peningkatan minat, pemahaman yang lebih baik, hingga fleksibilitas dalam melakukan pembelajaran mandiri.

Hasil uji ahli media dan materi menunjukkan bahwa video animasi sangat layak digunakan. Terdapat beberapa prinsip dalam pengembangan video pembelajaran yang perlu diperhatikan, yaitu seperti menggunakan gambar dan juga teks secara bersama-sama, menggunakan narasi audio, dan mempertimbangkan kesesuaian narasi teks dengan elemen yang sesuai (Mayer, 2009). Kesesuaian antar gambar, teks, dan juga narasi audio akan membuat video animasi menjadi menarik dan juga informatif untuk ditonton. Oleh karena itu, video animasi ini dinilai sangat layak untuk digunakan.

Pada saat uji coba produk secara terbatas maupun uji coba pemakaian produk, didapatkan hasil bahwa video animasi sangat layak untuk digunakan. Jika dilihat dari aspek pemahaman materi, aspek tersebut memiliki nilai persentase tertinggi diantara aspek lainnya pada uji coba produk terbatas maupun pada saat uji coba produk pemakaian. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mampu memahami setiap pemaparan materi yang disajikan pada video. Sebuah studi menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam bentuk

video merupakan hal yang menjadi perhatian saat ini karena adanya persepsi bahwa penggunaan video sangat mudah untuk dipahami (Sari et al., 2017). Studi pada mahasiswa di Ghana juga menunjukkan bahwa video membuat mahasiswa memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah dan dapat berfungsi sebagai bahan referensi yang berguna (Boateng et al., 2016).

Selanjutnya, jika melihat dari aspek kebermanfaatan bagi mahasiswa, hasil uji coba produk terbatas maupun uji coba pemakaian menunjukkan nilai sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi dinilai memberikan kebermanfaatan bagi mahasiswa. Sebab, penggunaan video animasi dapat mengurangi kebosanan mahasiswa saat belajar (Safitri et al., 2021). Studi lain menjelaskan bahwa, pembelajaran berbasis multimedia seperti video animasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik mahasiswa (Qianyi & Zhiqiang, 2024). Berdasarkan *Self Determination Theory*, motivasi intrinsik dapat dikembangkan melalui pengembangan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan, salah satunya melalui aspek interaktif pada pembelajaran berbasis multimedia. Melalui pembelajaran melalui multimedia, mahasiswa akan dapat mengatur pemahaman dan gaya belajarnya sehingga hal ini berkaitan dengan pengembangan otonomi serta kompetensi mahasiswa. Selain itu, studi lain menunjukkan bahwa motivasi belajar mahasiswa berkorelasi dengan peningkatan interaksi dalam konten pembelajaran berbasis multimedia. Terlebih, diketahui bahwa motivasi juga mampu mengembangkan kreativitas bagi mahasiswa dan rasa ingin tahu ataupun belajar sepanjang hayat di kalangan mahasiswa (Qianyi & Zhiqiang, 2024).

Oleh karena itu, video animasi ini diharapkan mampu digunakan sebagai media pembelajaran untuk tim pengajar dari Mata Kuliah Psikologi Kepribadian lainnya. Selain itu, penelitian ini juga turut memberikan sumbangsih dalam menekankan manfaat penggunaan video animasi untuk pembelajaran di era saat ini.

4. Kesimpulan dan Saran

Melalui penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi untuk pembelajaran pada mata kuliah psikologi kepribadian sangat layak untuk digunakan. Hal ini berkaitan dengan aspek pemahaman materi, kualitas media, kebermanfaatan bagi mahasiswa, serta segi teknis yang dinilai sangat layak untuk digunakan saat pembelajaran. Sehingga penggunaan video animasi bagi pembelajaran mahasiswa dinilai masih cukup berguna dan menarik minat mahasiswa serta berguna untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan pengembangan video pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ini masih memiliki keterbatasan. Seperti, proses pengembangan video

pembelajaran ini belum melihat keefektifan penggunaan video pembelajaran saat digunakan di kelas, misal dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga efektivitas video ini dalam menunjang pembelajaran Psikologi Kepribadian dapat dibuktikan dan nantinya dapat digunakan oleh tim pengajar dari Mata Kuliah Psikologi Kepribadian lainnya. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini juga dapat menjadi dasar untuk memperluas penggunaan video animasi dalam topik lain atau mata kuliah lainnya.

5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljawarneh, S. A. (2020). Reviewing and exploring innovative ubiquitous learning tools in higher education. *Journal of Computing in Higher Education*, 32(1), 57–73. <https://doi.org/10.1007/s12528-019-09207-0>
- bin Abdul Samat, M. S., & Abdul Aziz, A. (2020). The Effectiveness of Multimedia Learning in Enhancing Reading Comprehension Among Indigenous Pupils. *Arab World English Journal*, 11(2), 290–302. <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no2.20>
- Boateng, R., Boateng, S. L., Awuah, R. B., Ansong, E., & Anderson, A. B. (2016). Videos in learning in higher education: assessing perceptions and attitudes of students at the University of Ghana. *Smart Learning Environments*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0031-5>
- Budiarto, M. K., Joebagio, H., & Sudiyanto. (2020). Integration of Interactive Multimedia with Local Potential as a Learning Innovation in Digital Era. *Proceedings of the 4th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.040>
- Chen, C. C., & Tu, H. Y. (2021). The Effect of Digital Game-Based Learning on Learning Motivation and Performance Under Social Cognitive Theory and Entrepreneurial Thinking. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.750711>
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210. <https://doi.org/10.1007/BF01320076>
- Crawford, J., Butler-Henderson, K., Rudolph, J., Malkawi, B., Glowatz, M., Burton, R., Magni, P., & Lam, S. (2020). COVID-19: 20 countries' higher education intra-period digital pedagogy responses. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 3(1). <https://doi.org/10.37074/jalt.2020.3.1.7>
- de Moraes Rossetto, A. G., Martins, T. C., Silva, L. A., Leithardt, D. R. F., Bermejo-Gil, B. M., & Leithardt, V. R. Q. (2023). An analysis of the use of augmented reality and virtual reality as educational resources. *Computer Applications in Engineering Education*, 31(6), 1761–1775. <https://doi.org/10.1002/cae.22671>
- Liu, C., & Elms, P. (2019). Animating student engagement: The impacts of cartoon instructional videos on learning experience. *Research in Learning Technology*, 27(0). <https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2124>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2019). How Multimedia Can Improve Learning and Instruction. In *The*

- Cambridge Handbook of Cognition and Education* (pp. 460–479). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108235631.019>
- Paas, F., & Sweller, J. (2014). Implications of Cognitive Load Theory for Multimedia Learning. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 27–42). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.004>
- Qianyi, Z., & Zhiqiang, L. (2024). Learning motivation of college students in multimedia environment with machine learning models. *Learning and Motivation*, 88, 102046. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.102046>
- Safitri, D., Lestari, I., Maksum, A., Ibrahim, N., Marini, A., Zahari, M., & Iskandar, R. (2021). Web-Based Animation Video for Student Environmental Education at Elementary Schools. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(11), 66. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i11.22023>
- Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam smartphone pada materi sistem kekebalan tubuh manusia untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi Dan Kependidikan*, 5(1), 476–485.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University, Bloomington.
- Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century. *Journal of Computer Assisted Learning*, 29(5), 403–413. <https://doi.org/10.1111/jcal.12029>
- Wang, S., Hsu, H., & Hong, S. (2019). The Effects of Animation-based Learning on Medical Students' Learning Achievement and Retention. *Medical Education*, 53(1), 62–71.