

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS ZEPETO MATERI INTERAKSI
SOSIAL KELAS VII SMP NEGERI 01 PAKUSARI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:
Muslihatin
NIM. T20189067

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS ZEPETO MATERI INTERAKSI
SOSIAL KELAS VII SMP NEGERI 1 PAKUSARI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Muslihatin
NIM. T20189067

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Disetujui Pembimbing



Depict Pristine Adi, S.Pd., M.Pd.
NIP.19921105 2019031 006

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS ZEPETO MATERI INTERAKSI
SOSIAL KELAS VII SMP NEGERI 1 PAKUSARI
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Sains
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

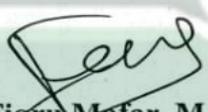
Hari : Kamis

Tanggal : 30 November 2023

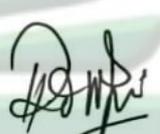
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Figru Mafar, M.IP.

NIP. 198407292019031004


Rachma Dini Fitria, M.Si

NIP. 199403032020122005

Anggota :

1. Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag ()

2. Depict Pristine Adi, M.Pd ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



MOTTO

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : Dia mengerjakan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

(QS. Al- Alaq:5)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

* Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemahnya. 96

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia-nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, rahmat serta hidayah-nya kepada insan yang penuh dengan kekurangan ini, Dengan segenap hati penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kepada kedua orang tua tercinta saya, Bapak Suharno dan Ibu Lutfiah yang tiada henti memberikan ketulusan dalam mendidik, membesarkan, membimbing, mensupport dan mendoakan, serta senantiasa memberikan semangat untuk maju dalam menggapai kesuksesan. Berkat kerja kerasnyalah dalam mencari nafkah serta kehendak Allah SWT saya bisa melanjutkan pendidikan ini dan menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kakak saya Ririn Trisnawati serta adik saya Arif Andrean terimakasih atas segala bentuk motivasi, dukungan, serta curahan kasih sayang yang selama ini kalian berikan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Muslihatin, 2023: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Zepeto* Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 01 Pakusari Tahun Pelejaran 2022/2023.

Kata Kunci: Video Animasi, *Zepeto*, dan Interaksi Sosial.

Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar bergerak seperti hidup. *Zepeto* sendiri dapat dipahami merupakan sebuah aplikasi yang memudahkan pengguna membuat animasi dan dirancang secara khusus agar bisa mengubah personalisasi pengguna menjadi sebuah karakter tiga dimensi yang dilengkapi dengan latar belakang (background), fitur play atau alat peraga dan animasi.

Tujuan peneliti dalam skripsi ini yaitu : 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran Video animasi berbasis *Zepeto* materi Interaksi Sosial kelas VII SMP Negeri 01 Pakusari Tahun Pelejaran 2022/2023. 2) Untuk mengetahui tingkat keefektifan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi *zepeto* dalam pembelajaran IPS di SMPN 01 Pakusari Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*), menggunakan 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMPN 01 Pakusari. Instrument sendiri berupa lembar validasi untuk memperoleh data kevalidan yang terdiri dari Validator ahli desain, validator ahli bahasa, dan validator ahli materi. Untuk memperoleh data keefektifan media diperoleh dari hasil tes belajar siswa.

Penelitian ini sampai pada simpulan yaitu: 1) media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis media pembelajaran. 2) Media video animasi berbasis *Zepeto* pada materi interaksi sosial telah dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dengan memperoleh skor rata-rata 82% dari ahli desain 72%, dari ahli bahasa 91,37% dan dari ahli materi 82%. Penilaian uji keefektifan diperoleh nilai rata-rata 81,31% yang termasuk kategori efektif.

KATA PENGANTAR

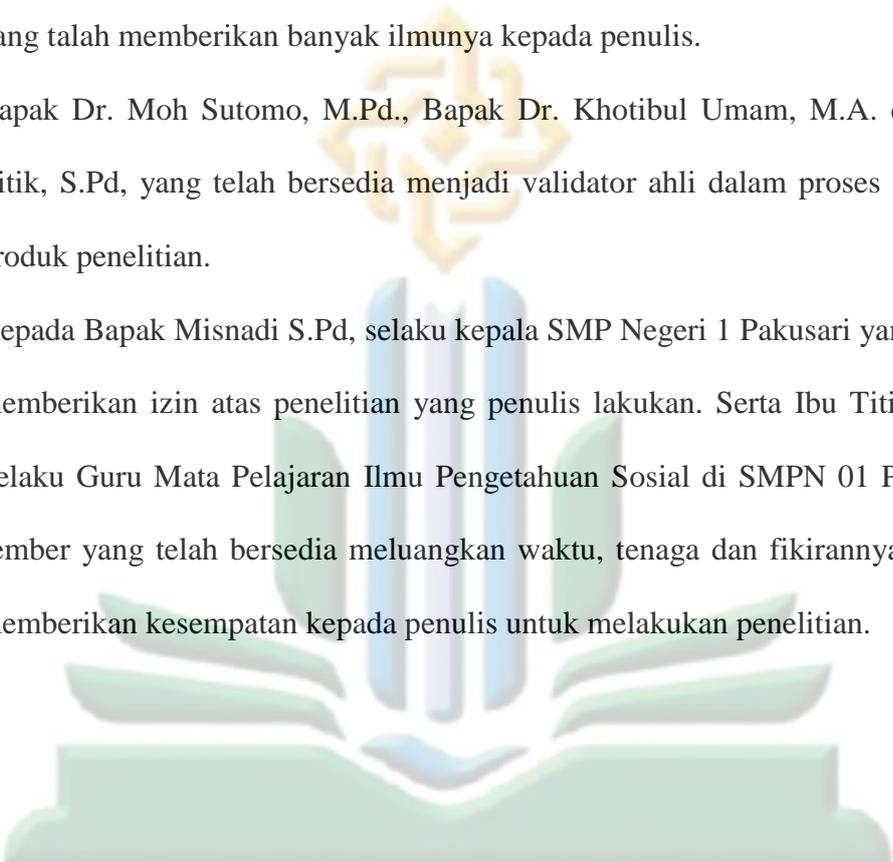
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Shalawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya, dan seluruh umat yang senantiasa menyerukan kebaikan dan istiqomah dalam melaksanakan sunnah-sunnah beliau hingga akhir zaman kelak.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak sedikit halangan atau rintangan yang peneliti hadapi, namun berkat bantuan, bimbingan, dukungan dan motivasi dari berbagai pihak penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu peneliti menyampaikan salam hormat dan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag.,M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Haji Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan kepada penulis.
2. Dr. H. Abd. Muis, S.ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember.
3. Dr. Hartono, M.Pd. selaku Dosen Ketua Jurusan Pendidikan Sains Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember.
4. Fiqru Mafar, M.IP. selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah menerima judul skripsi ini.
5. Depict Pristine Adi M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dengan sabar dan sepenuh hati memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

6. Dosen-dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis.
7. Bapak Dr. Moh Sutomo, M.Pd., Bapak Dr. Khotibul Umam, M.A. dan Ibu Titik, S.Pd, yang telah bersedia menjadi validator ahli dalam proses validasi produk penelitian.
8. Kepada Bapak Misnadi S.Pd, selaku kepala SMP Negeri 1 Pakusari yang telah memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan. Serta Ibu Titik S,Pd, Selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 01 Pakusari Jember yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan fikirannya dalam memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Peneliti dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
E. Pentingnya penelitian dan Pengembangan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	11
G. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44

A. Model Penelitian dan Pengembangan	44
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
C. Uji Coba Produk	49
D. Desain Uji Coba	49
1. Subjek Uji Coba	50
2. Jenis Data	50
3. Instrument Pengumpulan Data	51
4. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	59
A. Gambaran Objek.....	59
B. Penyajian Data Uji Coba	60
C. Analisis Data	87
D. Revisi Produk	90
BAB V KAJIAN DAN SARAN	96
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	96
B. Saran Pemanfaatan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

2.1 Tabulasi perbedaan dan persamaan peneliti	20
3.1 Angket Validasi Ahli Materi	51
3.2 Angket Validasi Ahli Media	52
3.3 Angket Validasi Ahli Bahasa	53
3.4 Angket Respon Peserta didik	56
3.5 Kriteria Tingkat Kevalidan Video Animasi Berbasis Zepeto	57
3.6 Kriteria Tingkat keefektifan video animasi berbasis Zepeto	58
3.7 Kriteria kepraktisan Video Animasi Berbasis Zepeto	51
4.1 Rancangan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	64
4.2 Indikator dan Tujuan Pembelajaran	65
4.3 Hasil Penelitian Validator I	79
4.4 Hasil Validator II	81
4.5 Hasil Validator III	82
4.6 Hasil angket respon peserta didik kecil	84
4.7 Hasil angket respon peserta didik kelompok besar	85
4.8 Hasil nilai peserta didik	86
4.9 Hasil Nilai pesertadidik	86
4.10 Hasil Validator	88

DAFTAR GAMBAR

3.1 Komponen Pengembangan Model ADDIE	45
4.1 Judul Video	69
4.2 Gambar Kompetensi Dasar (KD)	69
4.3 Gambar Tujuan pembelajaran 1	70
4.4 Gambar Tujuan pembelajaran 2	70
4.5 Gambar Tujuan pembelajaran 3	71
4.6 Gambar Tujuan pembelajaran 4	71
4.7 Gambar Tujuan pembelajaran 5	72
4.8 Gambar Halaman Google Crome	72
4.9 Gambar Login To Zepeto	73
4.10 Gambar Pilih Jenis Gender Karakter Zepeto	73
4.11 Gambar Desain karakter Zepeto	74
4.12 Gambar Mendesain Kostum karakter zepeto	74
4.13 Klaim Gift atau Koin	75
4.14 Gambar Pilih Template Baground	75
4.15 Gambar Editing Vdeo	76
4.16 Gambar Share YouTube	77
4.17 Gambar Video YouTube	77
4.18 Gambar Video Google Drive	78
4.19 Gambar Pembuka Sebulu Diperbaiki	90
4.20 Gambar Pembuka Video Setelah Diperbaiki	91
4.21 Gambar Pembuka Video Setelah Diperbaiki	91
4.22 Gambar Pembuka Video Setelah Diperbaiki	91
4.23 Gambar Pembuka Video Setelah Diperbaiki	92
4.24 Gambar Font yang Belum Diperbaiki	92
4.25 Gambar Font yang Sudah Diperbaiki	93
4.26 Gambar Belum Terdapat Gambar/Foto	93
4.27 Gambar Sudah Tedapat Gambar /Foto	94
4.28 Gambar Sebelum Pemberian Sumber Rujukan	94
4.29 Gambar Setelah Pemberian Sumber Rujukan	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada Era Modern tidak terlepas dari namanya teknologi, pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, Salah satunya dalam pendidikan khususnya pada pembelajaran. Karena pola pembelajaran saat ini semakin berkembang berbagai macam pembaruan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pembelajaran. Sebagaimana dalam pasal 37 undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Sekolah adalah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa salah satunya tempat untuk mentransfer ilmu. pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak hal seperti sarana dan prasarana, media dan dll, serta kondisi lingkungan tempat sekolah tersebut berada harus terpenuhi agar pencapaian tujuan dapat optimal, Oleh karna itu diperlukan adanya

² Sekretariat Negara RI, undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.

pengembangan dalam bidang inovasi pembelajaran, karena guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi inovatif, menarik, serta mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik didalam belajar mandiri maupun disaat dalam pembelajaran. Memanfaatkan alat infomasi tidak hanya dipergunakan oleh peserta didik melainkan guru juga berkolaborasi saat proses belajar mengajar. Pendidik pun dapat memakai fasilitas tersebut untuk menambah wawasan .³

Ilmu pengetahuan sosial merupakan penyatuan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya meliputi antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hokum, filsafat ilmu politik, sosiologi, agama dan psikologi. Dimana Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi-potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengawasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara. Ips merupakan salah satu mata pelajaran yang penting disekolah, karena dengan belajar mata pelajaran ips dapat membimbing peserta didik agar dapat hidup ditengah-tengah masyarakat serta mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dalam menyelesaikan masalah sosial yang terjadi dalam lingkungan sosialnya. Nasution mendefinisikan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu politik, sejarah,

³ Nurul Fakhirah, Nurhayani H. Muhiddin, dan siti Rahma Yunus , "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game penyelamat Lingkungan (Penling)," *Jurnal IPA Terpadu* 2, No 2, <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v2i2.11168>.

sosiologi, dan antropologi dan sebagainya.⁴ Ips sendiri sebagai program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta hubungan atau interaksi antara manusia dengan lingkungan (fisik dan sosial). Sedangkan definisi IPS Menurut Ischak tidak jauh beda berbeda dengan pernyataan dari NCSS bahwa IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial dimasyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.⁵

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. pemakaian media dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran, karna pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal khususnya media pembelajaran. Dengan demikian media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah. Oleh karena itu sebagai seorang guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan

⁴ Nasution, *Kajian pembelajaran IPS disekolah*, (Surabaya: Unesa University press, 2011), 1.

⁵Yulia Siska, *Konsep Dasar Ips*, (Gharudawacana: Yogyakarta, 2016),7.

sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.⁶ Dan Penggunaan media pembelajaran tentunya memiliki tujuan agar peserta didik dapat tertarik serta dapat membuat peserta didik semangat dalam proses pembelajaran dikelas.

Menurut Briggs berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat mempertunjukkan pesan guna merangsang peseserta didik untuk belajar. Media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran terkadang terdapat ketidakjelasan terhadap bahan yang disampaikan. Oleh sebab itu, hal tersebut dapat dibantu melalui penggunaan media pembelajaran sebagai perantara. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat lebih memahami materi dan bahan yang belum atau kurang jelas disampaikan oleh pendidik. Dengan tersampainya materi dengan baik maka akan tercapai juga tujuan pembelajaran yang telah difokuskan. Oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi penting sebagai salah satu sistem pembelajaran termasuk dalam pembelajaran IPS.⁷

Media animasi termasuk jenis media visual audio, karna terdapat gerakan gambar dan suara. Media video animasi merupakan media yang dapat membantu mempermudah penyampaian informasi/pesan kepada siswa melalui video/film kartun yang bergerak Karakteristik yang terdapat pada video

⁶ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *MISYAKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (2018):172.

⁷ Herman Mardiana, *Pengembangan media pembelajaran berbasis FEATURE Video dalam mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri Pagerwoj*, *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 16, No. 2, 2019, 89.

animasi ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam artian bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna, maupun bentuk gambarnya. Sedangkan sifatnya yang informatif karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. Jadi video animasi tersebut dapat dijadikan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan.⁸

Zepeto sendiri merupakan aplikasi Game karakter 3D, zepeto sendiri sebagai jejaring sosial yang memungkinkan pengguna membuat avatar digital sendiri sesuai ke ingininan pengguna. Tidak hanya itu zepeto juga bisa di manfaatkan sebagai bahan media pembelajaran dengan berbasis animasi zepeto. Karna animasi berbasis Zepeto merupakan tampilan animasi bergerak dan video animasi pembelajaran dapat di golongan ke dalam jenis media audio visual atau media yang dapat dilihat dan didengar.⁹ Video animasi sangat berpengaruh dalam suatu proses pembelajaran karena menarik perhatian siswa. sedangkan Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak begitupun dengan zepeto (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan

⁸Agustien Relis , "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". Jurnal Edukasi Vol 1 Tahun 2018 ,19-23 <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/8010/5647>

⁹ An Nur Defi, delsina faiza, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik elektrnik", Jurnal Vocational Teknik Elektronik dan Informasi, Vol. 9, No. 2, 2021, 113.

Nasional). Sedangkan menurut pendapat yang lain animation atau animasi adalah pembuatan gambar film dari gambar statis dengan cara stop motion untuk menghasilkan gambar bergerak atau hidup bila diproyeksikan di layar.

Terdapat problematika terkait pembelajaran IPS terutama pada sekolah menengah pertama (SMP). Dimana guru sering sekali mengalami kesulitan dalam membangkitkan aktivitas suasana belajar peserta didik yang disebabkan materi pelajaran literasi.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMPN 1 pakusari, Informasi yang didapatkan yaitu Di SMPN 01 Pakusari belum menggunakan atau belum menerapkan media pembelajaran berbentuk Video animasi, pada saat wawancara dengan guru IPS kelas VII Ibu tutik menurut beliau proses pembelajaran yang di laksanakan di kelas VII sudah efektif. Namun terdapat kendala yaitu kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk pembelajaran terutama pembelajaran IPS dimana guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, serta literasi. sehingga peserta didik tampak kurang tertarik dan tidak bersemangat atau bosan untuk mengikuti proses pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan guru sudah memiliki banyak 4 tanggung jawab sehingga tidak sempat membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Untuk menghindari permasalahan tersebut maka guru harus kreatif dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan jenuh serta merasa tertarik akan pelajaran IPS.¹⁰ Namun

¹⁰ Ibu Titik diwawancari oleh penulis 18 Desember 2022

permasalahan yang sering kali terjadi dalam pembelajaran adalah adanya pengguna media pembelajaran yang tidak menarik dan, keterbatasan ketersediaan media pembelajaran itu sendiri. pada dasarnya adalah proses komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis zepeto untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar terutama pada mata pelajaran IPS di SMPN 01 Pakusari. Media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto ini merupakan media pembelajaran video animasi berbasis zepeto ini benar-benar dibutuhkan di SMPN 1 Pakusari serta dapat digunakan pada proses pembelajaran dikelas, karena disekolah tersebut memiliki sarana yang kurang memadai, seperti laptop dan proyektor yang tersedia hanya 2 perangkat. Sehingga hal tersebut mempengaruhi pembelajaran dikelas karena dapat memakan waktu dan proyektor tidak selalu tersedia setiap harinya.

Penggunaan media animasi berbasis zepeto ini mudah digunakan karna sudah dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat mudah memahami materi pembelajaran. Serta dengan adanya ketersediaan perangkat pembelajaran seperti proyektor dan laptop dengan adanya sarana tersebut dapat mempermudah guru dalam mengoperasikan media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto dan media bisa diakses dengan membagikan link pembelajaran melalui handphone agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik meskipun tidak menggunakan proyektor..

Media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto sendiri berisi materi pembelajaran ilmu pengetahuan atau IPS yang membahas materi Interaksi Sosial Kemudian di desain semenarik mungkin untuk menarik minat belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPS. Selain itu, video animasi berbasis Zepeto dilengkapi dengan penjelasan materi interaksi sosial dan contoh soal. Dan media pembelajaran yang akan dikembangkan didasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama.

Peneliti mengembangkan video animasi berbasis Zepeto pembelajaran ini karena karakteristik belajar peserta didik di tingkat SMP/MTS yang memiliki minat terhadap hal-hal yang konkrit, realistik, dan memiliki minat-minat pada mata pelajaran khusus. Pada media pembelajaran video animasi disajikan dengan karakter yang bisa bergerak, didesain dengan warna-warna menarik yang disukai oleh peserta didik tingkat Sekolah SMP/MTS. Tujuan dari pengembangan video animasi pembelajaran ini yaitu agar peserta didik lebih tertarik, lebih bersemangat, termotivasi dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya termasuk pada mata pelajaran ips. Tidak hanya itu tujuan dari pengembangan video animasi berbasis Zepeto agar dapat merangsang siswa lebih aktif khusus pada mata pelajaran IPS dan tidak hanya terfokuskan ke pada guru saja.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis

Zepeto Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMPN 1 Pakusari Tahun Pelajaran 2022/2023”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kevalidan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Pakusari Tahun Pelajaran 2022/2023 ?
2. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi *zepeto* dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Pakusari Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan ini dibuat dari masalah yang ini peneliti pecahkan melalui opsi yang dipilih. Rumusan tujuan penelitian dan pengembangan diarahkan melalui perolehan kondisi yang ideal sesuai dengan yang telah di paparkan di latar belakang masalah. Oleh sebab itu, tujuan penelitian dan pengembangan yang ingin di capai dalam penelitian ini yaitu:

1. Menguji tingkat kevalidan produk media pembelajaran video animasi berbasis *zepeto* dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Pakusari Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Mendeskripsikan tingkat keefektifan terhadap media pembelajaran berbasis video animasi *zepeto* dalam pembelajaran IPS di SMPN 1 Pakusari Tahun Pelajaran 2022/2023?

D. Spesifikasi Produk Yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan yang akan dihasilkan berbentuk video animasi berbasis zepeto. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini mempunyai spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dipergunakan dalam pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Rancangan media pembelajaran ini menggunakan video dengan rancangan semenarik mungkin agar peserta didik lebih fokus dan semangat belajar.
3. Produk media pembelajaran video animasi Berbasis *zepeto* dikemas dalam bentuk *Soft file* video dapat di simpan di laptop dan di *google drive*.
4. Media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* berisi kombinasi media berupa avatar, Audio, teks dan visual.
5. Materi yang dibuat disesuaikan dengan KI, KD dan Indikator pada pelajaran IPS
6. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam pelajaran-pelajaran di sekolah.

E. Pentingnya Penelitian dan pengembangan

Media pembelajaran video animasi berbasis zepeto menjadi salah satu cara dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan pendidik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Zepeto adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Guna menambah wawasan dan referensi mengenai media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto. Serta untuk mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat selama di bangku perkuliahan.

2. Bagi Peserta didik

Sebagai media pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran dalam kelas.

3. Bagi pendidik

Harapan peneliti dengan adanya penelitian ini yang mendeskripsikan tentang cara kerja guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dapat membantu guru memahami pentingnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

4. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini bisa sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto materi interaksi sosial adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto pada mata pelajaran IPS ini mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam dalam proses pembelajaran IPS.
- b. Dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis Zepeto yang di desain semenarik mungkin dapat membuat peserta didik fokus dan termotivasi untuk mengikuti proses belajar dan lebih mengerti terhadap materi yang disampaikan.
- c. Pengembangan media pembelajaran yang disusun secara sistematis dapat membantu para guru dan siswa untuk menuju tujuan pembelajaran IPS yang diharapkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pembuatan video animasi membutuhkan aplikasi lebih dari satu
- b. Proses pembuatan video animasi jika terdapat kesalahan maka akan memulai dari awal.
- c. Memerlukan koin lebih jika menggunakan zepeto untuk memperoleh berbagai item seperti baju, Background yang lebih beragam.

G. Definisi Istilah

Berdasarkan latar belakang dan focus penelitian diatas, maka peneliti menjelaskan beberapa definisi istilah mengenai penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran video Animasi Berbasis Zepeto Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMPN 01 Pakusari diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajara atau sebagai sarana yang digunakan untuk membantu guru dalam proses mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengetahui respon siswa dalam pembelajaran.

2. Video Animasi Zepeto

Video animasi sendiri memiliki arti yaitu sesuatu alat guna membantu proses pembelajaran yang berbentuk gambar atau animasi bergerak seolah-olah hidup. Animasi dapat memberikan objek yang biasa bergerak dan bisa berubah bentuk, warna serta ukurannya. Video animasi yang disajikan nantinya berisi video animasi bergerak yang dipadukan dengan audio serta memuat materi pembelajaran yang nantinya dapat dijadikan media yang menarik. Animasi zepeto sendiri merupakan aplikasi permainan atau game android yang penggunaanya bisa membuat berbagai karakter serta bisa mengeditnya sesuai keinginan pengguna.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran atau pengajaran IPS merupakan kegiatan guru menciptakan situasi agar siswa belajar. Pendidikan IPS mempunyai arti bahwa merupakan seleksi dan rekonstruksi dari disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu sosial, humaniora, yang

diorganisir dan disajikan secara psikologi dan ilmiah untuk tujuan pendidikan.

4. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan tindakan yang terjadi secara dua orang atau lebih yang bereaksi akan timbal balik melalui kontak langsung maupun tidak langsung. Dalam arti lain Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu maupun kelompok dengan kelompok. Karna interaksi sosial terwujud dalam aksi dan reaksi.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terhadulu yang relevansi dengan judul " terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto materi interaksi sosial kelas VII SMPN 1 Pakusari Tahun Pelajaran 2022/2023", Melalui prosedur yang yang sudah ditetapkan dapat diketahui orisinilitas serta kedudukan penelitian yang hendak dilaksanakan

Namun penulis belum pernah menemukan topik yang sama. Adapun beberapa penelitian yang anggap mempunyai relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan akan dideskripsikan di bawah ini:

1. Penelitian Skripsi ini dikemukakan oleh Fitri Dwi Cahyani pada tahun 2021 dengan judul penelitian “Pengembangan Video Animasi Pada Mata pelajaran matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi” di Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha saifudin Jambi.¹¹ Dalam penelitian ini peneliti memiliki 3 tujuan penelitian dan pengembangan yaitu: 1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada mata pelajaran matematikakelas v Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro jambi, 2) Mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran berbentuk video animasi pada mata pelajaran matematika kelas V Madrasah Ibtidaiyah

¹¹ Cahyani, Fitria Dwi, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Sifudin Jambi. 2021).

Negeri 4 Muaro Jambi, dan 3) mengetahui bagaimana respon peserta didik dengan adanya media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran matematika di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muaro Jambi. Dalam proses penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D).

Dalam penelitian Fitria Dwi Cahyani menggunakan model dari Borg & Gall yang dalam model ini di gambarkan dengan memiliki 10 prosedur pengembangan yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi masal. Pada uji coba produk yang dilakukan kepada 8 orang peserta didik pada kelas V madrasah ibtidaiyah negeri 4 Muaro Jambi. Sedangkan untuk melihat tingkat keefektifan produk menggunakan 19 orang peserta didik pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. Pengembangan video animasi dari ahli media mendapat presentase sebesar 85,93%, penilaian dari ahli materi dengan presentase 82,35%, tanggapan dari guru mata pelajaran mendapat presentase 86,67%. Dan dari uji coba pada kelompok kecil memperoleh presesntase kelayakan 88,43%, sedangkan tanggapan dari hasil uji coba pemakaian memperoleh presentase kevalidan sebesar 94,31%, hasil efektivitas pengembangan produk video animasi memperoleh presentase 91,84%.

2. Penelitian skripsi yang di lakukan oleh Berlian Sunandar, pada tahun 2020 dengan judul penelitian “Penggunaan Media Video Animasi dalam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Qur'an Nurul Huda Pesaweran” di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.¹⁰ Tujuan dalam penelitian ini yaitu guna mengetahui penggunaan media video animasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam kelas VIII SMP Quran Nurul Huda Pasaweran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi, wawancara dan dokumentasi melalui teknik analisis data yang menggunakan reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian skripsi ini menunjukkan bahwa penggunaan video dapat membantu peserta didik maupun pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Merangsang kreatifitas, semangat belajar siswa. Selain itu melalui media pembelajaran tersebut pengetahuan siswa, pemilihan materi, penyusunan bahan ajar serta penyampaian pendidik dalam menyampaikan materi memiliki kemajuan.

3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Mega Indra Suriyani pada tahun 2021, dengan judul penelitian “Pengembangan Video Animasi Terhadap Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SD Inpres Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021” di Universitas Muhamadiyah Mataram.¹² Skripsi ini bertujuan 1) mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agaman di negeriku, 2) mengetahui kevalidan

¹² Suriyani, Mega Indra, Pengembangan Video Animasi Terhadap Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SD Inpres Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021, (Skripsi: Universitas Muhamadiyah Mataram. 2021.

media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama di negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SDI Nanga Nae, 3) menguji kepraktisan media pembelajaran video animasi pada tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama negeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SDI Nanga Nae, dan yang terakhir 4) menguji keefektifan media video animasi tema 7 subtema 1 materi keragaman suku bangsa dan agama dinegeriku terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 di SDI Nanga Nae.

Dalam penelitian skripsi Mega Indra Suriyani menggunakan jenis penelitian penelitian dan pengembangan menggunakan model Dick and Carry dengan istilah ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Hasil penelitian ini ditemukan bahwa media pembelajaran video animasi dinyatakan efektif sesudah dilakukannya uji coba lapangan perolehan skor pretest 62,94 dan posttest 81,17 dengan gain standar 0,49. Hasil tes uji coba lapangan dengan perhitungan gain standar menunjukkan selisih antara pretest dan posttest termasuk dalam kategori sedang. Maka dapat disimpulkan dari aspek kognitif hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Husein Batubara (2021) yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI. kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran IPA materi metamorfosis di MI/SD, biasanya guru hanya

menjelaskan metamorfosis kupu-kupu dengan cara digambar di papan tulis atau siswa disuruh menyimak di buku ajar IPA yang sudah disediakan. Tujuan peneliti media video animasi ini diharapkan dapat membantu dan memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami materi metamorfosis kupu-kupu yang sebelumnya hanya dipaparkan media gambar di papan tulis saja.

Metode penelitian ini dengan metode penelitian research & Development (R&D) yang diterjemahkan menjadi penelitian dan pengembangan. Hasil dari penelitian ini adalah mendeskripsikan konsep-konsep apa saja dalam pembuatan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi zepeto yang digunakan untuk materi IPA Metamorfosis kupu-kupu di kelas III MI/SD. Media pembelajaran berbasis video animasi untuk siswa kelas III MI/SD tentunya dengan beberapa tahapan yaitu studi literature, pengembangan produk, validasi ahli, revisi video uji coba produk, finalisasi produk dan produk akhir atau hasil video pembelajaran yang sudah bisa digunakan oleh peserta didik khususnya kelas III MI/SD. Media video animasi materi metamorfosis kupu-kupu memperoleh nilai dari parah ahli dan peer reviewer dengan rata-rata skor 51,6 dengan presentase 86% yang termasuk dalam kategori sangat baik (SB). produk media pembelajaran video animasi layak digunakan sebagai media

pembelajaran oleh siswa MI/SD karena sudah diuji coba oleh beberapa tim ahli dan peserta didiknya itu sendiri.¹³

Tabel.2.1
Tabel Perbedaan dan Persamaan
Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Dilakukan

No	Nama Penelitian	Judul Penelitian	Persamaan penelitian	Perbedaan penelitian
1	2	3	4	5
1.	Fitria DwiCahyu	Pengembangan media pembelajaran Video animasi pada Mata pelajaran matematika pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muora Jambi	Sama-sama meneliti Mengenai penelitian Dan pengembangan Berupa video animasi -Saama-sama menggunakan versi penelitian pengembangan <i>Research & Develompent (R&D)</i> .	Model yang digunakan dalam penelitian skripsi Fitri menggunakan 4D model yaitu versi 4D, ADDIE, Dick and Carey, dan Borg and Gall. - Lokasi, waktu, dan objek penelitian
2.	Berlian sunandar	Penggunaan video animasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam Kelas VIII di SMP Qur'an Nurul Huda Pesawaran	keduanya Memiliki persamaan yakni menggunakan media pembelajaran yang berbentuk animasi	keduanya terletak pada Jenis penelitian yang dilakukan oleh berlian menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Sedangkan penelitian ini memakai jenis Penelitian <i>Research&Develop met</i> -waktu, subjek serta lokasi Penelitian yang dipilih dalam penelitian.

¹³ Hamdan Husein Batubara, Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI. (Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2021).

1	2	3	4	5
3.	Diayu pritiwi	Pengembangan Media pembelajaran Sparkol videoScribe berbasis media sosial edmodo	Memiliki persamaan yakni menggunakan media pembelajaran berbentuk video. sama-sama menggunakan penelitian pengembangan <i>Research & Develompent</i> (R&D).	Keduanya yaitu penelitian Diayuh pritiwi meneliti berbasis media sosial edmodo sedangkan penelitian ini berbasis zepeto - waktu, subjek serta lokasi penelitian yang dipilih
4.	Hamdan Husein Batubara	Pengembangan Media Video Animasi Zepeto Untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk SD/MI	Memiliki persamaan yakni menggunakan video animasi Zepeto. - sama-sama menggunakan penelitian pengembangan <i>Research & Develompent</i> (R&D)	- Perbedaan kedua penelitian terdapat pada materi serta teknik pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan angket. Penelitian lapangan secara online. Sedangkan dalam penelitian ini dilakukan secara Offline.

Berdasarkan tabel diatas dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa peneliti yang telah dipaparkan diatas maka peneliti mengemukakan beberapa atau terdapat persamaan dan juga perbedaan, salah satu penemuan yang memiliki persamaan ialah mayoritas dalam penelitian diatas yaitu penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran, adapun terdapat beberapa perbedaan yang ditemukan yaitu pembuatan media pembelajaran yaitu menggunakan situs

website atau aplikasi, selain itu juga seperti lokasi, waktu serta subyek penelitian yang dipilihpun berbeda.

Zepeto sendiri memiliki kelebihan dalam penggunaannya yaitu keragaman animasi di dalamnya, dapat membuat avatar digital atau membuat karakter sendiri sesuai keinginan pengguna, seperti wajah karakter, mimik dan gerakan wajah, gerakan tubuh, maupun asesoris berpakaian.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin “Medius” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sehingga, media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang digunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar itu dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan,

atau sikap. Jadi dapat dipahami melalui urai diatas bahwa media meliputi guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah.¹⁴

Menurut Musfiqon mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.¹⁵ Menurut Latuheru mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi, edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna. Sedangkan Gagne and Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Heinich media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (Printed Material), computer, dan instruktur. Sementara Menurut Daryanto media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.¹⁶

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Raja Wali Press, 2019), 3

¹⁵ Musfiqon, *Pengembangan media & Sumber Pembelajaran*, (PT.Prestasi Pustakaraya, Jakarta:2012)26.

¹⁶ Mustofa abi hamid, dkk. *Media pembelajaran*, (Medan :Yayasan Kita Menulis, 2020),5, https://books.google.com/books/about/Media_Pembelajaran.html?hl=id&id=npLzDwAAQBAJ#v=onepage&q&f=false.

Dari definisi-definisi yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di dalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar. dengan demikian media pendidikan merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya.

Dari paparan diatas dapat diartikan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk dengan memberikan stimulus kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas tentang media pembelajaran berikut di kemukakan Ciri-ciri umum dalam media pembelajaran yaitu:¹⁷

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.

¹⁷ Jennah Rhodatul, Media Pembelajaran, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009),3.

- b. Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- e. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar (pesan, orang, material, device, teknik dan lingkungan).
- f. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Istilah media mula mula dikenal dengan sebutan alat peraga, kemudian dikenal dengan audio visual aids (alat bantu peraga/dengar).

Kemudian dikenal dengan nama Instructional materials (materi pembelajaran). dan kini istilah yang lebih dikenal dalam dunia pendidikan nasional yaitu instructional media (media pendidikan atau media pembelajaran). secara umum media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat, yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. Memberikan gairah belajar, dan interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.

- d. Memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama antar peserta didik.¹⁸

Sedangkan Fungsi media pembelajaran Dalam proses pembelajaran, memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Menurut Levie dan Lentz, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar

¹⁸Rudy Sumiharsono , Hasbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran, (Jember: Pustaka Abadi 2017), 10-11

memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca.¹⁹

Sedangkan media fungsi media menurut Kemp & Dayton dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media dipergunakan untuk individu, kelompok atau kelompok pendengar dengan jumlah yang banyak, yaitu: 1) Memotivasi minat dan tindakan, 2) Menyajikan Informasi, dan 3) Memberikan intruksi.

3. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Berbagai ragam dan bentuk media pembelajaran, secara garis besar media pembelajaran menurut Rusman dalam Susanto dan Akmal 2019: 39, terbagi atas:

- a. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan fungsi suara, seperti radio, perekam, piringan hitam.
- b. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan penglihatan. Ada media visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak seperti, foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
- c. Media audiovisual adalah media kombinasi antar unsur suara dan gambar. Seperti rekaman video, film dan sebagainya.

¹⁹ Cecep Kustandi, Pengembangan Media pembelajaran (Jakarta: Kencana, 2020), 16

- d. Multimedia: multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.²⁰

4. Prinsip – Prinsip Dalam Membuat Media

Prinsip - Prinsip dalam membuat atau pembuatan suatu media Pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media harus didasarkan pada pada tujuan pembelajaran dan bahan belajar yang disampaikan.
2. Media yang dibuat mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Proses pembelajaran menjadi interaktif.
4. Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi yang disajikan.
5. Kepraktisan dan ketersediaan media serta media yang dibuat dapat membuat menarik perhatian siswa.

5. Video Animasi Berbasis Zepeto

- a. Pengertian Video animasi Berbasis Zepeto

Menurut Agnew dan Kellerman video animasi adalah bentuk media digital yang memperlihatkan penempatan dan keteraturan berupa gambar dalam bentuk ilusi dan fantasi video. Animasi menurut Faris dalam sudirman adalah media, media untuk menguba sesuatu

²⁰ Azhar arsyad, Media pembelajaran (Jakarta:Raja Wali Press,2019),3.

dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, samapi akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya terbatas dalam dunia animasi.²¹

Menurut Firmansyah & Kurniawan "Animasi sebenarnya adalah sebuah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Objek dalam gambar bisa berupa fotografy, gambar, tulisan, warna atau spesial efek. Peranan animasi terutama dalam dunia pendidikan sebagai salah satu media pendidikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, selaian itu media animasi memiliki kesesuaian fungsi dari penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual dan dilengkapi suara.²²

Zepeto sendiri merupakan sebuah aplikasi berbasis game karakter 3D. *Zepeto* merupakan jejaring sosial yang memungkinkan kita untuk membuat avatar digital dan melalui aplikasi ini kita dapat melakukan pertemanan. Aplikasi *Zepeto* ini keluaran dari *Snow Corporation*. *Zepeto* dapat diakses secara gratis dan sudah tersedia di Google Play Store dan App Store. *Snow Corporation* merupakan developer yang didirikan pada 2016 di Seongnam, Korea Selatan, dan beroperasi sebagai anak usaha *Naver Corporation* Arriansyah. Dalam aplikasi *Zepeto* ini kita dapat dengan bebas untuk membuat atau bebas

²¹ Faris, ahmad, ade fitria lestari, Rancangan animasi pembelajaran nteraktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. E-Journal Teknik Komputer AMIK BSI. Volume II No 1 tahun 2016, <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/363/272>

²² Utu Jerry Radita Ponza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa Vol 6 No 1 Tahun 2018 hlm. 9-19.

dalam kustomisasi setiap avatar yang kita inginkan. Melalui foto selfi yang kita unggah maka dengan cepat akan muncul avatar yang mirip dengan wajah kita. Hasil dari avatar yang kita buat dapat diunggah di jejaring sosial yang kita miliki dengan mudah seperti facebook atau instagram.

Banyak sekali aplikasi yang tersedia untuk membuat media pembelajaran baik itu berbasis game, audio, maupun video. Aplikasi yang kami gunakan dalam penelitian ini yaitu aplikasi zepetto, dimana zepetto merupakan aplikasi game tetapi bisa dimanfaatkan untuk pembuatan karakter unik sebagai bahan di video yang dibuat sebagai sarana media pembelajaran berbasis audio visual. Karna Respon positif sangat ditunjukkan oleh para siswa ketika animasi zepetto dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang berupa video animasi, Video animasi berbasis zepetto sangat membantu untuk memahami pelajaran tentang Interaksi Sosial, siswa merasa senang dan antusias karena pembelajarannya tidak monoton. Siswa dapat menyimak video dengan baik dan memahami apa isi dari materi.

b. Langkah – langkah Menggunakan Zepeto

Seperti halnya aplikasi smartphone pada umumnya, sebelum menggunakan aplikasi Zepeto pengguna harus melakukan registrasi menggunakan email atau pun dengan menghubungkan akun jejaring sosial lainnya seperti facebook.

Langkah –Langkah menggunakan atau membuat avatar zepeto di antaranya adalah:

- 1) Unduh dan instal aplikasi Zepeto dari Google Play Store atau App Store.
- 2) Registrasi dengan menggunakan email atau menghubungkan Zepeto dengan nomer telepon.
- 3) Selfie untuk membentuk karakter berdasarkan wajah Anda.
- 4) Mengedit karakter digital diri Anda agar sesuai.
- 5) Mengunjungi market untuk mengupgrade penampilan dengan membeli baju, celana, sepatu, dan lainnya.
- 6) Mumbuat emoji
- 7) berdasarkan karakter yang telah Anda buat sebelumnya dan bisa juga diedit sesuai keinginan.²³

c. Pengaruh media zepeto terhadap keefektifsn pembelajaran

Zepeto sendiri tidak hanya sebagai aplikasi game berbasis sosial tetapi animasi zepeto dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif pembelajaran karna terbukti efektif dapat membantu proses pembelajaran serta dapat menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran dikelas serta dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. karna Media Zepeto bisa membantu siswa mengembangkan abilitas sosial dan keterampilan

²³ <https://www.dafideff.com/2019/02/panduan-dan-cara-menggunakan-zepeto.html>, di akses pada tanggal 30 Desember 2022.

interpersonal, terutama jika diterapkan dalam konteks kegiatan atau proyek kelompok di dalam kelas.

Maka dari itu dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif serta keefektifan media zepeto terhadap media pembelajaran. penggunaan media video animasi berbasis Zepeto yang telah dikemas dan dikembangkan dinilai layak dipakai dan keefektif digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.²⁴

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis Zepeto merupakan Video animasi yaitu alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seolah-olah hidup. Animasi zepeto dapat memberi objek yang dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran serta warna, yang nantinya video animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi Zepeto dan pihak ke tiga untuk membuat atau mengedit.

6. Pembelajaran IPS

a. Definisi IPS

Ilmu pengetahuan sosial disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “Social studies” dalam kurikulum persekolahan di Negara lain, khususnya dinegara-negara barat seperti Australia dan amerika serikat. Nama “IPS” yang lebih dikenal Social studies dinegara lain itu merupakan istilah hasil

²⁴ Elly Saputri Mustika Sari, Nourma Oktaviarini & Eka Yulian Sari, “Pengaruh Pemanfaatan Media Interaktif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca permulaan siswa Kelas 1 SDN II Ringinpu, Jurnal Ilmiah Pendidikan dasar, Vol, 2, No, 3, 2022

keepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia dalam seminar Nasional tentang Civic Education tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. IPS sebagai mata pelajaran dipersekolahkan, pertama kali digunakan dalam kurikulum 1975. IPS sendiri pada dasarnya memiliki tugas untuk bisa membantu pembentukan pribadi siswa yang peduli terhadap kondisi masyarakat saat ini serta mampu menerapkan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial dalam memecahkan berbagai masalah yang terjadi di lingkungannya secara kritis sehingga dengan demikian peserta didik mampu menunjukkan rasa tanggung jawabnya terhadap pembangunan bangsa dan Negara.²⁵

Menurut Sapriya secara sederhana IPS diartikan sebagai sebuah mata pelajaran yang dipelajari di bangku sekolah dasar dan sekolah menengah atau suatu program studi di perguruan tinggi yang identik dengan social studies dalam kurikulum persekolahan negara lain, khususnya di negara Barat seperti di Australia dan Amerika Serikat. Sedangkan menurut Nasution IPS adalah bidang studi yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dapat dikatakan juga bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang Kurikulum 1975 mendefinisikan IPS sebagai bidang studi merupakan panduan atau fungsi dari sejumlah mata pelajaran sosial.

Sedangkan Menurut Djahiri menyatakan Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah

²⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta:Kencana), 11.

konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya, kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan. Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang dimana memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan sekolah dasar dan menengah. Menurut Soemantri yang dikutip Sapriyah menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dan disiplin ilmu-ilmu sosial dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.²⁶

Dari pemaparan di atas maka jika dipahami bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran atau bidang studi yang merupakan fusi (paduan) dan integrasi ilmu-ilmu sosial yang dikemas dengan materi yang sederhana, menarik, mudah dimengerti dan dipelajari untuk tujuan instruksional di sekolah. Latar belakang dimasukkannya IPS pada kurikulum sekolah di Indonesia (SD/MI, SMP dan SMU) berbeda dari hal serupa di Inggris dan Amerika. Perkembangan sekolah di Indonesia terjadi akibat penyelenggaraan sekolah formal selama masa penjajahan.²⁷

Pembelajaran atau pengajaran IPS merupakan kegiatan guru menciptakan situasi agar siswa belajar. Pendidikan IPS mempunyai arti bahwa merupakan seleksi dan rekonstruksi dari disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu sosial,

²⁶Sapriyah, Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran, 11

²⁷Elina Yunita Seran dan Mardawani, Konsep Dasar IPS, (Yogyakarta: CV Budi Utama. 2021), 3

humaniora, yang diorganisir dan disajikan secara psikologi dan ilmiah untuk tujuan pendidikan.²⁸

Dapat di simpulkan Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mengungkap konsep-konsep, teori-teori ilmu sosial secara terarah yang berguna memahami, mempelajari, memikirkan pemecahan masalah terutama yang ada disekitar masyarakat. Sehingga dapat memberikan kebaikan bagi masyarakat secara merata dengan tujuan mendidik anak menjadi lebih baik. berdasarkan penjelasan tersebut IPS dapat dikatakan sebagai kumpulan dari ilmu-ilmu sosial yang diolah berdasarkan prinsip pendidikan dengan tujuan untuk memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan hubungan-hubungan manusia.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di Masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi. Menurut Hartono dan Arnicon Aziz, IPS bertujuan untuk pembentukan pengetahuan dan keterampilan intelektual peserta didik.²⁹

²⁸ Yesi Budiarti, Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran, (Pendidikan Ekonomi FKIP, Universitas Muhamadiyah Metro), Vol 3 No 1. 2015. 62 ummetro.ac.idhttps://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/download/143/114

²⁹ Nasution toni, Arafa lubis maulana, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan IPS*, (Yogyakarta: Samudra biru, 2018),9 https://books.google.co.id/books/about/Konsep_Dasar_IPS.html?id=KGLEEAAAQBAJ&printsec=frontcover&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_entity&hl=id&gl=ID&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Awan mutakim merumuskan tujuan IPS, sebagai berikut:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang di adaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-maslah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.³⁰

Sedangkan tujuan IPS menurut sapriya yaitu tujuan IPS diantara lain yaitu:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berbaikatan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

³⁰ Ni'matuz Zuhro, Alfina Yuli Efiyanti, Lathif AR, Pengembangan Materi dan Metodologi Pembelajaran IPS, (Bogor:Nonpedia. 2021), 121-122

- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, ditingkat local, nasional dan global.

c. Karakteristik Pembelajaran IPS

Supardi berpendapat bahwa dalam pengembangan program pembelajaran IPS di sekolah, karakteristik pembelajaran IPS harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) IPS harus disesuaikan dengan usia, kematangan dan kebutuhan peserta didik. Misalnya, dalam mengkaji tentang demokrasi, pembelajaran IPS di SMP lebih menekankan kesadaran untuk bersikap demokratis dibandingkan mempelajari sejarah dan teori demokrasi.
- 2) Selalu berhubungan dengan hal-hal yang nyata dalam kehidupan masyarakat atau dekat dengan kehidupan peserta didik. Misalnya, mengkaji masalah pengangguran, banjir, penyakit sosial, pasar, dan sebagainya.
- 3) Berdasarkan pengetahuan kekinian atau kontekstual yang dapat mewakili pengalaman, budaya, dan kepercayaan serta norma hidup

manusia. Sebagai contoh selalu mendekatkan masalah-masalah pembelajaran dengan lingkungan kehidupan peserta didik.

- 4) Dapat membantu peserta didik dalam menggambarkan pengalaman belajar, baik dalam kegiatan kelompok besar, kelompok kecil maupun mandiri.
- 5) Bersifat multiple resource, yakni menggunakan atau memanfaatkan berbagai macam sumber (termasuk hal-hal yang ada dan terjadi di masyarakat) dan menerapkan berbagai metode.
- 6) Mengangkat contoh kasus, isu dan masalah-masalah sosial dalam rangka mendalami konsep dan materi IPS.
- 7) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kegiatan inkuiri. Oleh karena itu, proses pembelajarannya di usahakan tidak terlalu kaku (formal), tetapi banyak mengembangkan partisipasi, misalnya menggunakan role playing atau inkuiri.

Pembelajaran IPS yang sangat luas ruang lingkungannya, membahas berbagai fenomena sosial memerlukan sarana untuk melakukan kegiatan praktik, seperti mengamati atau menganalisis fenomena sosial. oleh karena itu, diperluka laboratorium IPS.³¹

³¹ Anik Widiastutik, Konsep Dasar dan Manajemen Laboratorium IPS, (Yogyakarta:UNY Press, 2019),12
https://books.google.co.id/books?id=iAgREAAAOBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.

7. Interaksi Sosial

a. Pengertian Interaksi sosial

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok. Karna interaksi sosial terwujud dalam aksi dan reaksi. Sedangkan menurut sosiologi Jhon Gillin dari Amerika Serikat, Interaksi sosial adalah hubungan antar individu, individu dan kelompok atau antar kelompok dalam suatu hubungan individu atau kelompok bekerja sama atau berkonflik, melakukan interaksi baik formal maupun informal dan langsung maupun tidak langsung. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan mungkin berkelahi. Aktivitas-aktivitas semacam itu merupakan bentuk-bentuk interaksi sosial.

Jadi interaksi sosial adalah kemampuan seorang individu dalam melakukan hubungan sosial dengan individu lain atau kelompok dengan ditandai adanya kontak sosial dan komunikasi.

b. Ciri-ciri interaksi sosial

- 1) Ada pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang
- 2) Terjadinya komunikasi di antar pelaku kontak sosial
- 3) Memiliki maksud atau tujuan yang jelas
- 4) Terdapat dimensi waktu, seperti masa kini dan mendatang.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial

Menurut Mahmud faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial antara lain:

1) Faktor imitasi

faktor imitasi adalah suatu proses belajar dengan cara meniru atau mengikuti perilaku orang lain.

2) Faktor sugesti

Sugesti adalah suatu pendapat, pandangan, dan sikap yang diberikan pada orang dan diterima oleh pihak lain sehingga orang tersebut mengikuti pandangan atau pengaruh tersebut.

3) Identifikasi dan

Identifikasi adalah suatu dorongan untuk menjadi identifikasi (sama) dengan orang lain. Proses identifikasi memerlukan suatu figur yang ideal bagi pelakunya.

4) Simpati

Faktor simpati adalah rasa tertarik pada orang lain yang seolah-olah berada dalam keadaan orang lain yang dapat memunculkan perasaan emosional tertentu (sedih, senang).

d. Syarat-Syarat Interaksi Sosial

a. Kontak Sosial

Kontak sosial adalah hubungan antara satu orang atau lebih, melalui percakapan dengan saling mengerti tentang maksud dan tujuan masing-masing. Kontak sosial dibedakan menjadi dua

yaitu, kontak sosial secara langsung maupun kontak sosial tidak langsung. Kontak sosial primer atau kontak sosial langsung yakni hubungan timbal balik antar individu atau antar kelompok masyarakat yang terjadi dengan cara tatap muka. Contohnya seperti berjabat tangan dan berbicara secara tatap muka.

Sedangkan kontak sosial sekunder atau kontak sosial tidak langsung adalah hubungan timbal balik antar individu atau antar kelompok yang dilakukan dengan bantuan perantara. Misalnya berkomunikasi melalui telepon, chattingan, atau mengirim pesan melalui orang lain.

b. Komunikasi

Komunikasi sosial adalah perasamaan pandangan antara orang-orang yang berinteraksi terhadap sesuatu. Menurut

Soekanto Komunikasi diartikan sebagai tafsiran yang diberikan seseorang terhadap perilaku orang lain yang berwujud pembicaraan, gerak-gerik atau sikap, serta perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. dalam arti lain komunikasi juga merupakan proses informasi, baik itu pesan, ide, dan gagasan dari satu sama lain. Karna proses komunikasi tersebut dapat terjadi dengan dua cara yaitu komunikasi verbal dan non-verbal.

Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi secara lisan dan tulisan. Sebagai contoh berbicara atau surat-menyurat.

Sedangkan komunikasi Non verbal adalah bentuk komunikasi dengan memakai simbol-simbol, semisal gestur tubuh, atau bahasa isyarat.

e. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

a. Bentuk interaksi sosial asosiatif

Bentuk interaksi sosial asosiatif adalah bentuk interaksi sosial yang mengarah pada kesatuan. Dimana bentuk interaksi sosial asosiatif ini bisa berupa kerja sama, asimilasi, dan akulturasi.

b. Bentuk interaksi sosial disosiatif

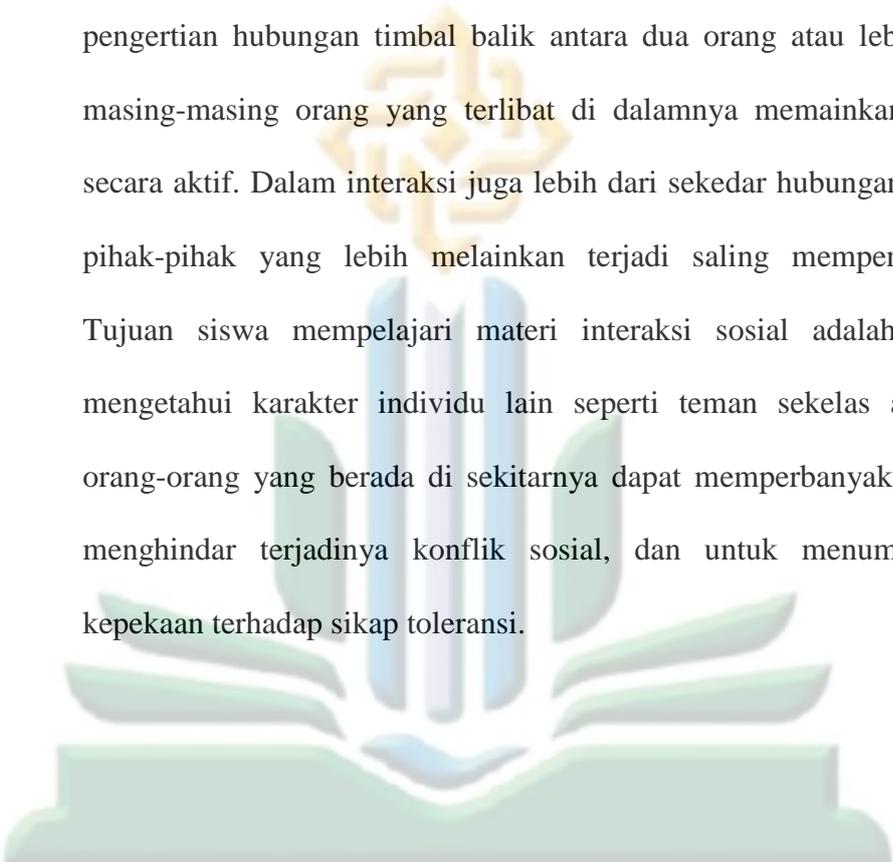
Bentuk interaksi sosial disosiatif adalah jenis interaksi sosial yang lebih mengarah kepada perpecahan, baik antar individu maupun antar kelompok. Bentuk interaksi sosial disosiatif ini meliputi persaingan (Kompetisi), Kontravensi, dan Pertentangan (Konflik).

c. Bentuk interaksi sosial akomodatif

Bentuk interaksi sosial akomodatif ini berbeda dengan kerja sama, bentuk interaksi sosial akomodatif adalah jenis interaksi sosial yang berawal dari perselisihan. Karena akomodasi adalah upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu pertikaian atau konflik karna untuk meredakan pertentangan tersebut. Seperti paksaan, kompromi, mediasi, konsiliasi.³²

³² Soejono Soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar. (Jakarta: Rajawali Press, 2012), 55

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa interaksi sosial mengandung pengertian hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi juga lebih dari sekedar hubungan antara pihak-pihak yang lebih melainkan terjadi saling mempengaruhi. Tujuan siswa mempelajari materi interaksi sosial adalah untuk mengetahui karakter individu lain seperti teman sekelas ataupun orang-orang yang berada di sekitarnya dapat memperbanyak teman, menghindari terjadinya konflik sosial, dan untuk menumbuhkan kepekaan terhadap sikap toleransi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model penelitian dan pengembangan

Model penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan, maka metode penelitiannya research and development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. guna didapat hasil produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan guna menguji keefektifitas produk tersebut supaya dapat berfungsi dilingkungan luas, maka diperlukan penelitian guna pengujian keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda ataupun perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. akan tetapi dapat pula berbentuk perangkat lunak (*software*).

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).³³

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dapat digunakan sebagai model dalam mengembangkan bahan ajar maupun metode pembelajaran. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, berdasarkan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. Tahap-tahap

³³Amir Hamzah, Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil.³³

prosedur ADDIE memiliki kiatan satu sama lain, oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjaminterciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif.³⁴

Gambar 3.1

Prosedur Penelitian Model Pengembangan ADDIE



Alasan peneliti menentukan model ADDIE sebagai metode dalam penelitian dan pengembangan ini dikarenakan model ADDIE dirasa efektif dan efisien. Serta prosesnya interaktif dimana hasil setiap tahap akan dikembangkan pada tahap akan di kembangkan pada tahap selanjutnya dengan diakhiri dengan suatu produk yang siap untuk dikembangkan.

Peneliti menentukan model ADDIE sebagai model penelitian dan pengembangan dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis Zepeto. Prosedur dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

³⁴ Robert Maribe Branch, Instructional Design: The ADDIE Approach. (London: Springer, Science, Business Media, 2009), 2

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Langkah pertama ialah tahap analisis yang dilakukan oleh pengembang untuk mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran baru dalam kegiatan belajar mengajar serta menilai kualifikasi dan tuntutan terhadap penyusunan media pembelajaran. Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis beberapa hal Langkah- langkah dalam tahapan analisis antaranya yaitu:

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik bertujuan untuk menentukan subjek penelitian yang akan menggunakan media pembelajaran video animasi. Dari analisis ini menghasilkan apa yang dibutuhkan peserta didik mengenai materi yang akan dituangkan dalam pembuatan video animasi berbasis Zepeto. Media digunakan untuk peserta didik di SMPN 01 Pakusari pada kelas VII. Video animasi ini dikembangkan untuk mengatasi masalah kurangnya bahan ajar dan media pembelajaran di sekolah tersebut.

b. Pengumpulan data tentang analisis peserta didik

Pengumpulan data ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan peserta, dan respon peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis zepeto. Serta pengumpulan data tentang daya dukung dari penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zepeto.

c. Analisis Kurikulum

Bertujuan untuk melakukan analisis kurikulum yang sedang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS SMP/MTs kelas VII yaitu masih menggunakan kurikulum 2013 yang meliputi bagian Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD), indikator, materi pelajaran yang sedang dikembangkan pada materi yang akan digunakan dalam pembuatan bahan ajar media video animasi

d. Analisis media pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan analisis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPS pada materi interaksi sosial. Serta untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan efektif atau tidak digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Pada saat melakukan observasi ialah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya animasi *zepeto* masih belum pernah dikembangkan atau guru belum pernah mengaplikasikannya media pembelajaran berbasis *zepeto*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Perancangan adalah langkah kedua dalam penelitian pengembangan model ADDIE. Tahap ini merupakan rangkaian kegiatan tekstur yang diawali dari proses sistematis yang dimulai menentukan kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI) beserta rumusan tujuan pembelajaran, menyusun materi pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap ini peneliti sudah memulai memproduksi video animasi dengan mengubah naskah menjadi sebuah program yang berisi teks, animasi, audio, dan gambar. Dalam hal ini yaitu media pembelajaran video animasi. Sebelum dilakukan pengimplementasian secara langsung pada peserta didik dalam proses pembelajaran program video animasi dilakukan pengecekan dan validasi oleh validator.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini diimplementasikan rancangan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.

5. Evaluation

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah media pembelajaran yang sedang kita kembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di

atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.³⁵

C. Uji Coba Produk

Salah satu bagian penting dalam proses penelitian dan pengembangan ialah uji coba produk, karena bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan atau tidak dalam mencapai sasaran tujuan pembelajaran dan kesesuaian penggunaan untuk mengatasi atau menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran.

D. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk sangat penting dilakukan dalam penelitian dan pengembangan untuk mengetahui sejauh mana kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh sebab itu, perlu adanya uji coba kepada sasaran produk yang telah dikembangkan. Sebelum media di uji cobakan. Produk media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan di validasi terlebih dahulu kepada ahli desain, ahli bahasa, dan ahli materi kemudian peneliti melakukan revisi sesuai sara dari para ahli media, materi dan bahasa.

Pemberian Soal peneliti menggunakan 8 orang siswa kelas VII SMPN 01 Pakusari secara acak. Setelah produk yang sudah dilakukan revisi dan mendapat kelayakan dari para ahli untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Maka peneliti melakukan uji coba produk skala besar atau uji coba keompok besar pada kelas VII di SMPN 01 Pakusari.

³⁵Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2, 35

1. Subjek Uji coba

Subjek validasi terdiri dari para ahli yaitu:

a. Ahli desain

Ahli desain sebagai validator desain video animasi berbasis Zepeto adalah dosen Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember. Kriteria dosen sebagai validator ahli yaitu dosen dengan pendidikan minimal S2 yang ahli dengan kriteria memahami terkait desain dan pakar media pembelajaran ialah Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd,

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa sebagai validator bahasa media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto ialah dosen Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq. kriteria dosen sebagai validator ahli yaitu dosen dengan pendidikan minimal S2 yang ahli bahasa yang pernah melaksanakan atau menempuh pendidikan Bahasa Indonesia yaitu Bapak Dr. Khotibul Umam, M.A.

c. Ahli Materi

Ahli materi sebagai validator materi media pembelajaran Video animasi berbasis Zepeto adalah Guru SMPN 1 Pakusari selaku guru pengampu mata pelajaran IPS VII. Validator ahli materi yaitu Ibu Titik Supriyati, S.Pd.,

d. Subjek Uji coba

Produk media pembelajaran Video animasi berbasis Zepeto yang sudah divalidasi dan direvisi maka selanjutnya akan di uji cobakan ke lapangan. Sampel yang akan menjadi uji coba media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto dalam pembelajaran IPS akan di ujikan kepada peserta didik kelas VII di SMPN 1 pakusari.

2. Jenis Data

Jenis data yang akan di peroleh dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Jenis data yang akan di peroleh dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut digunakan untuk mengukur kevalidan,kepraktisan dan keefektifan.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif berasal dari penilaian validator ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa. Data ini berupa masukan tanggapan, serta kritik dan saran.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berasal dari penilaian validator ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, dan peserta didik yang berupa angket. Data dari angket berupa skor penilaian media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto dari aspek kelayakan isi, kegrafisan dan kebahasaan.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa :

a. Wawancara

Kegiatan wawancara dapat dimanfaatkan sebagai alat pengumpul data dan informasi. Wawancara merupakan suatu kegiatan agar mendapatkan informasi secara mendalam dalam bentuk tanya jawab. Kegiatan wawancara juga dapat dilakukan secara struktur dan tidak struktur, tatap muka atau melalui via telepon. Dan data dari hasil wawancara dapat digunakan sebagai saran untuk penyusunan pada pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto.

b. Lembar angket

Angket merupakan suatu pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh suatu informasi dari responden dalam arti tentang laporan pribadinya atau hal-hal yang ingin diketahuinya. Lembar angket di gunakan untuk mengumpulkan data hasil dari validasi dari ahli bahasa, ahli desain, ahli materi dan respon peserta didik.

1) Angket Validasi Materi

Tabel 3.1
Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butiran
1.	Kesesuai materi	1. Kesesuaian dengan kompetensi dasar	1
		2. Kesesuaian materi dengan indikator	1
		3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		4. Kesesuaian materi dengan mater pembelajaran	1
		5. Kesesuaian materi dengan yang Dirumuskan	1
		6. Kesesuaian materi dengan tingkat	1

		kemampuan siswa	
		7. Materi sesuai dengan subtema yang dibahas	1
		8. Materi jelas dan spesifik	1
		9. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	1
		Jumlah	9

Sumber : Skripsi Siska Ismawati (2021)

2) Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media ini merupakan angket penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli media. Setelah data diperoleh lalu dianalisis untuk memperbaiki produk yang akan dikembangkan hingga memperoleh media yang baik untuk digunakan.

Tabel 3.2
Angket validasi ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah butir
1.	Tampilan media	Kemenaikan media	1
		Ketetapan pemilihan warna <i>Background</i>	1
2.	Visual	Kualitas gambar	1
		Keterbacaan teks	1
		Kesesuaian warna tampilan video	1
		Kualitas animasi	1
		Tata letak video	1
3.	Audio	Penggunaan bahasa mudah dipahami	1
		Kejelasan pengucapan suara	1
		Durasi video untuk pembelajaran	1
4.	Penggunaan	Dapat digunakan secara individu	1
		Dapat digunakan dimana saja	1
Jumlah Skor			12

Adopsi : Siska Ismawati (2021)

3) Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi ahli bahasa digunakan untuk kelayakan media pembelajaran animasi. Berikut kisi-kisi:

Tabel 3.3
Angket validasi Ahli bahasa

No	Aspek	Indikator	Butiran
	aspek kelayakan bahasa	Lugas	1
		Komunikatif	2
		Dialogis dan Interaktif	3
		Kesesuaian dengan peserta didik	4,5
		Jumlah	5

Sumber : diadaptasi dari anggrienda lorenza,2021

4) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Animasi berbasis Zepeto. Angket ini diisi pada akhir kegiatan uji coba.

Tabel 3.4
Angket respon peserta didik

No	Aspek penilaian	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Tampilan	Kesesuaian Kombinasi	3
		Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca	1
2.	Media	Media mempermudah pemahaman konsep	1
		kemudahan memahami pembelajaran yang terdapat dalam media zepeto	2
3.	Isi Materi	Kemudahan memahami materi	1
		Kejelasan penyampaian materi	1
		Latihan sesuai materi	1
4.	Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	1
5.	Kemanfaatan	Memotivasi pengguna untuk belajar IPS	2
		Digunakan untuk belajar mandiri	1
		Jumlah Pertanyaan	14

Sumber :diadaptasi dari anggrienda lorenza,2021

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu:

a. Teknik analisis data deskriptif kualitatif

Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai macam data kualitatif yaitu berupa saran, tanggapan, masukan dari para ahli, pendidik, serta peserta didik dalam bentuk tulisan uraian yang terdapat di dalam angket. Data tersebut nantinya digunakan sebagai acuan merevisi produk video animasi berbasis zepeto yang akan dikembangkan.

b. Teknik analisis data kuantitatif

Untuk mengelolah suatu data maka menggunakan suatu teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari suatu angket dalam bentuk Skor. Angket yang di analisis sebagai berikut:

1) Analisis kevalidan

Instrumen validasi ahli terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi menggunakan angket yang berisi pertanyaan yang di rancang oleh peneliti. Dengan menggunakan rumus yang di adopsi dari sa'dun adalah sebagai berikut:

$$V\text{-ah} = \frac{t\text{se}}{T\text{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah= Validasi ahli

Tse= total skor yang dicapai

Tsh= total skor yang diharapkan

Ketetapan dalam menganalisis data yang telah di hitung menggunakan rumus yang telah di tetapkan kemudian di ubah

menjadi data kualitatif. pedoman mengambil keputusan dari analisis data menggunakan skala kualitatif untuk menentukan apakah media pembelajaran yang telah di kembangkan direvisi atau tidak direvisi. Kriteria kevalidan kepraktisan dan kemenarikan di sajikan dalam table berikut.³⁶

Tabel 3.5
Kriteria Tingkat Kevalidan Produk Video Animasi Zepeto

Kriteria Validitas	Kualifikasi
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
00-20	Tidak Valid

Apabila hasil yang diperoleh berada pada kualifikasi tidak valid atau pada kualifikasi sangat tidak valid maka diperlukan revisi besar terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Apabila yang diperoleh kurang valid maka cukup dilakukan revisi kecil pada media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Analisis keefektifan

Menganalisis keefektifan data yang diperoleh dari hasil belajar siswa atau respon siswa dengan menghitung rata-rata hasil belajar IPS pada materi interaksi sosial menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto*.

³⁶ S.akbar, *instrument perangkat pembelajaran*, (PT.Remaja rosdakarya :bandung,2013), 83

a) Analisis angket respon peserta didik

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto maka diukur hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto. Saat penilaian respon siswa dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{T}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P =Presentase klasikal

T =Total nilai yang diperoleh

N =Total nilai maksimu

Berikut kriteria keefektifan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Video animasi berbasis Zepeto ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.6
Kriteria efektifitas penggunaan media pembelajaran video animasi

presentase %	kategori
81-100	sangat efektif
61-80	Efektif
41-60	cukup efektif
21-40	kurang efektif
0-20	tidak efektif

b) Analisis kepraktisan

Untuk menganalisis tingkat kepraktisan produk dapat diperoleh menggunakan angket respon peserta didik. Rumus tingkat kepraktisan menurut Sa'dun dan presentase setiap

respon dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh} \times 100}{\text{Total nilai}}$$

Penentuan pada analisis data yang telah dihitung menggunakan rumus yang telah ditetapkan kemudian diubah menjadi data kualitatif. Panduan dalam pengambilan keputusan dari analisis data yaitu dengan menggunakan skala kualitatif untuk menentukan apakah media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto. untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik yang telah dikembangkan perlu direvisi atau tidak. Kriteria kepraktisan disajikan dalam tabel 2.8

Tabel 3.7
Kriteria kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Berbasis *Zepeto*

Presentas %	kategori
81-100%	sangat Praktis
61-80%	Praktis
41-60%	cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	tidak Praktis

Sumber: diadaptasi dari anggrienda lorenza,2021

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah berdirinya SMPN 01 PAKUSARI

SMP Negeri 1 Pakusari berdiri pada tahun 1984/1985 atas filial SMP Negeri 2 Jember. SMP Negeri 1 Pakusari dilembagakan berdasarkan SK nomer: 0057/I04/1984 pada tanggal 20 Oktober 1984, dan masih menumpang di SD Negeri 2 Sumberpinang Pakusari. Pada bulan Januari 1986 SMP Negeri 1 Pakusari baru menempati gedung baru yang berlokasi di Desa Sumberpinang, Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember hingga sekarang.

2. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Pakusari

Berdasarkan hasil dari pernyataan diatas bahwa SMPN 1 Pakusari Memiliki Visi dan Misi sebagai berikut:

Visi yaitu: " Terwujudnya insan yang cerdas, kreatif, kompetitif berlandasan Iman dan Taqwa serta berwawasan lingkungan".

Sedangkan Misinya yaitu:

- a) Mewujudkan lulusan yang cerdas, kreatif, kompetitif, beriman dan bertaqwa.
- b) Melaksanakan revisi kurikulum sekolah secara berkala.
- c) Mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- d) Mewujudkan tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional sesuai dengan standart nasional pendidikan (SNP).

- e) Mewujudkan standar sarana prasarana sesuai ketentuan standart Nasional Pendidikan SNP.
- f) Mewujudkan sekolah yang mampu menerapkan manajemen sekolah sesuai dengan standart pengelolaan pendidikan (SNP) yaitu sesuai dengan rambu-rambu Manajemen berbasis Sekolah (MBS) yang transparan, mandiri dan akuntabel.
- g) Mewujudkan sekolah yang mampu melaksanakan kegiatan sekolah sesuai dengan standart Nasioanal pembiayaan Pendidikan.
- h) Mewujudkan program-program. Penilaian pendidikan di sekolah yang sesuai dengan Standart Nasional penilaian pendidikan (SNP).
- i) Mewujudkan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, dan rapih.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto pada materi Interaksi Sosial di kelas VII. Produk media pembelajaran yang di kembangkan layak digunakan berdasarkan validasi oleh para ahli.

Jenis penelitian yang dikembangkan adalah Research of Development (R&D) yang mengacu pada model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Adapun hasil dari tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyz*)

Tahap analisis ini adalah tahap pertama dalam mengembangkan video animasi berbasis Zepeto. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis sumber belajar. Tahap pengumpulan ini dilakukan di SMPN 01 Pakusari. Adapun hasil tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelajaran IPS di Kelas VII SMPN 01 Pakusari dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti melaksanakan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS yang ada di SMPN 01 Pakusari yaitu ibu Titik S.pd. Serta melakukan observasi awal melalui wawancara kepada salah satu siswa yang bernama kasih pada tanggal 03 Februari 2023.

Dari hasil yang di dapat peneliti ketika melakukan obsrvasi atau wawancara adalah minimnya penggunaan media dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas terutama pada kelas 7 dimana pada saat proses pembelajaran masih menggunakan PPT dan diskusi serta literasi sehingga peserta didik lebih cepat bosan, jenuh dan kurang focus pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung dikelas terutama pada pembelajaran Ilmu pengetahuan atau IPS. Tentunya materi pelajaran ips yang dipelajari peserta didik tentunya beragam dan banyak. Oleh karna itu peserta didik cenderung lebih sulit untuk memahami materi karna hanya hanya menggunakan papan tulis dan leterasi.

Untuk kemampuan peserta didik dalam menggunakan atau mengoperasikan laptop terbilang cukup baik karena pendidik yang mengajar di SMPN 1 Pakusari mampu mengoperasikan laptop serta sarana prasarana di sekolah cukup memadai seperti Lab computer, proyektor, LCD, WiFi. Untuk itu diperlukan media yang dapat menyampaikan materi praktik dengan jelas dan lengkap. Media yang sesuai dengan memenuhi kebutuhan tersebut adalah video animasi pembelajaran. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi yang dapat membantu proses pembelajaran dikelas agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Dengan adanya media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto sendiri ini dapat digunakan pada proses pembelajaran dan dapat membantu proses belajar-mengajar terutama dikelas VII di SMPN 01 Pakusari serta dapat menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dikelas.

Peserta didik di SMPN 1 Pakusari sendiri diberikan izin membawa handphone ketika disekolah. Tetapi penggunaan handphone masih jarang digunakan. Hanya saja diperlukannya proyektor di setiap kelas agar penggunaan media pembelajaran berjalan dengan maksimal.

b. Analisis kurikulum

Berdasarkan observasi awal melalui wawancara yang dilakukan peneliti kepada narasumber, diperoleh informasi bahwasanya SMPN 01 Pakusari pada tahun pelajaran 2022/2023 masih menggunakan

kurikulum K13. Begitu juga dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), dan juga menggunakan apa yang di anjurkan oleh pemerintah. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket dan lembar kerja siswa dan metode cerama serta dibantu dengan bantuan media seperti PPT.

Menurut ibu Titik supriati selaku guru mata pelajaran IPS dikelas VII C, media pembelajaran konvensional saja tentu saja tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, maka pendidik memerlukan media untuk menunjang proses pembelajaran yang dianjurkan oleh pemerintah. Hal ini tentu dapat di lihat dari proses pembelajaran ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga dari hasil ulangan harian peserta didik yang masih di bawah KKM yaitu 70 untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pendidik sendiri belum pernah malukan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Zepeto. Kemudian peneliti memberikan ide untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis zepeto dan ibu Titik supriati menyetujui karena menurut beliau dirasa perlu menggunakan media pembelajaran yang menggunakan audio dan visual yang interaktif sehingga peneliti membuat dalam media pembelajaran video animasi berbasis zepeto.

Tabel 4.1
Rancangan Kompetensi Inti (KI)
dan Kompetensi Dasar (KD)

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan (Faktual, konseptual, dan Prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4. Mencoba, mengeloah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami konsep ruang (Lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora, dan fauna) dan interaksiantarruang di indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.	4.1 Menjelaskan konsep ruang (lokasi, distribusi, pontensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksiantarruang di indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.
3.2 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	4.2 Menyajikan hasil identifikas tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnyaterhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.
3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (Produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya indonesia	4.3 Menjelaskan hasil analisis tentang konsepinteraksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatanekonomi (Produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya indonesia
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu Buddha dan Islam.

Berdasarkan tabel 4.1 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) diatas peneliti menggunakan KD 3.2 yang berbunyi " Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya" dan 4.2 Menyajikan hasil identifikas tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya". Dengan materi "Interaksi Sosial" sebagai materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Dari KD diatas maka dapat dirumuskan indicator dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.2
Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Indikator	Tujuan pembelajaran
3.2.1 memahami pengertian interaksi sosial	Siswa mampu memahami pengertian dari interaksi sosial melalui media video animasi berbasis <i>Zepeto</i> .
3.2.2 Mendiskrisikan ciri-ciri interaksisosial.	Siswa mampu Mendiskrisikan ciri-ciri interaksi sosialmelaluimedia video animasi berbasis <i>Zepeto</i> .
3.2.3 MendeskripsikanSyarat-syarat interaksi sosial dan bentuk-bentuk interaksi sosial	Siswa mampu mendeskripsikan syarat-syarat interaksi sosial dan bentuk-bentuk interaksi sosial melalui media video animas berbasis <i>Zepeto</i> .
3.2.4 menganalisis contoh interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari atau dilingkungan sekitar	4.2.4 Siswa mampu menganalisis contoh interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari atau dalam lingkungan sekitar dengan benar.

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dirumuskan indikator dan tujuan pembelajaran yang berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) 3.2

sebagaimana yang sudah dipaparkan pada tabel 4.2.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakter siswa merupakan tahap yang dilakukan peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa yang menjadi dasar peneliti untuk menyusun media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dari hasil observasi yang dilaksanakan oleh pendidik pada tanggal 06 maret 2023 ditemukan pada saat proses pembelajaran peserta didik memerlukan media yang sesuai dengan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada observasi yang dilakukan secara umum peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. akan tetapi ada sebagian peserta didik yang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu peserta didik masih kesulitan dalam menyelesaikan soal harian yang diberikan oleh pendidik mata pelajaran ips atau imu pengetahuan sosial. Oleh karna itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang ataudapat membantu proses pembelajara dikelas.

Berdasarkan analisis tersebut maka peneliti beramsumsi bahwa media pembelajaran video animasi berbasis zepeto dapat diterapkan pada peserta didik SMPN 01 Pakusari kelas VIIC diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dikelas.

d. Analisis Media Belajar

Analisis media pembelajaran yang digunakan dalam proses

kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS atau Ilmu pengetahuan sosial, seperti dijabarkan dilatar belakang masalah bahwasanya di SMPN 01 Pakusari Kelas VII C masih menggunakan media pembelajaran berupa media Slide atau PPT, Papan tulis, buku paket dan semacamnya. Fasilitas di SMPN 01 Pakusari dirasa cukup memadai seperti adanya Lab computer, LCD Proyektor masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas, karena salah satu faktornya yaitu memotong jam pembelajaran apabila peserta didik diminta untuk pindah ke ruang Lab computer atau guru yang harus membawa LCD proyektor kelas.

Peserta didik di SMPN 01 Pakusari diberikan izin untuk membawa handphone, handphone dapat digunakan di dalam kelas apabila terdapat pembelajaran yang memang memerlukan untuk menggunakan handphone seperti media pembelajaran video animasi atau semacamnya. Maka dari itu peneliti memberikan solusi agar handphone yang di miliki serta dibawa ke sekolah dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran. Yakni menjadi media untuk mengakses media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* yang dapat di akses melalui link Google Drive ataupun dalam kanal YouTube yang diberikan oleh pendidik.

2. Tahap perencanaan (*Design*)

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahap ini peneliti menyusun desain untuk mengembangkan media

pembelajaran video animasi berbasis Zepeto pada pembelajaran IPS. Hasil tahap desain yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Mencari Sumber Referensi

Dalam proses pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto pada mata pelajaran IPS, dibutuhkan tahapan untuk menyiapkan buku referensi serta materi- materi yang relevan dengan materi Interaksi sosial. Adapun sumber referensi yang digunakan dalam penyusunan materi pada video animasi berbasis Zepeto ialah:

Setiawan, Iwan, Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VII. (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan).

b. Menyusun Desain produk

Produk yang akan didesain oleh peneliti ialah media pembelajaran yang berbentuk video animasi berbasis *zepeto* dengan menggunakan bantuan Kin Master. Penyusunan desain produk ini dirancang oleh peneliti sesuai dengan materi yang dipilih oleh peneliti, yaitu Interaksi sosial. Adapun langkah-langkah pembuatan video animasi berbasis Zepeto sebagai berikut:

1) Menentukan Judul Video Animasi Berbasis *Zepeto*

Berdasarkan hasil pada tahap analisis, maka judul yang sesuai dengan hasil analisis yaitu Interaksi sosial. Gambar judul video animasi yang dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut:

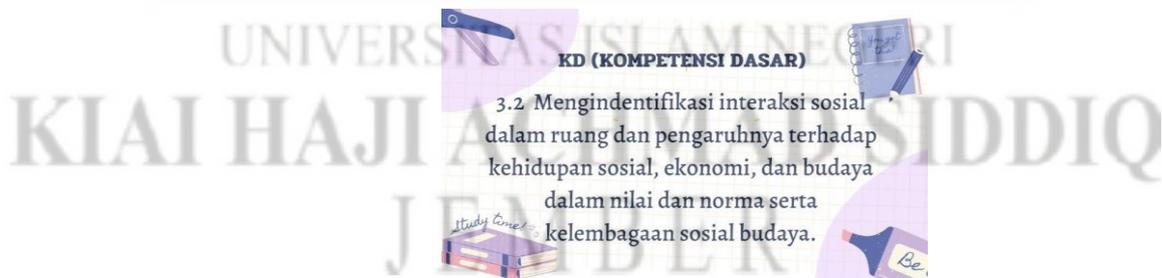


Gambar 4.1 Judul Video

Berdasarkan gambar 4.1 bahwasannya cover atau pembuka video yang bergambarkan peralatan dalam mengimplentasikan sebuah kreativitas berupa buku, pengaris, dan sebagainya. Agar menambah kesan menarik dalam pembukaan video dan sesuai dengan pembelajaran.

2) Merumuskan Kompetensi Dasar

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang sesuai adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.2
Kompetensi Dasar (KD)**

Berdasarkan gambar 4.2 sesuai dengan tahap satu analysis, pada analisis kurikulum peneliti menetapkan Kompetensi Dasar (KD) 3.2 sebagai materi yang di gunakan dalam pembuatan media video animasi berbasis *Zepeto* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

3) Merumuskan Tujuan pembelajaran



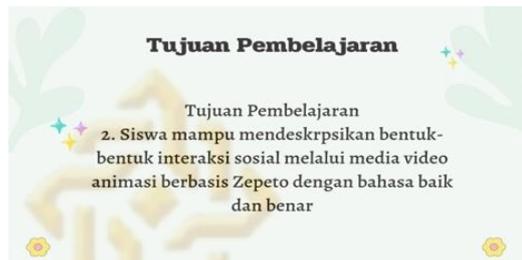
Gambar 4.3
Tujuan pembelajaran 1

Berdasarkan gambar 4.3 dapat diketahui perumusan tujuan pembelajaran yang pertama yang berbunyi "Siswa mampu mendeskripsikan definisi interaksi sosial melalui media video animasi berbasis Zepeto dengan baik dan benar".



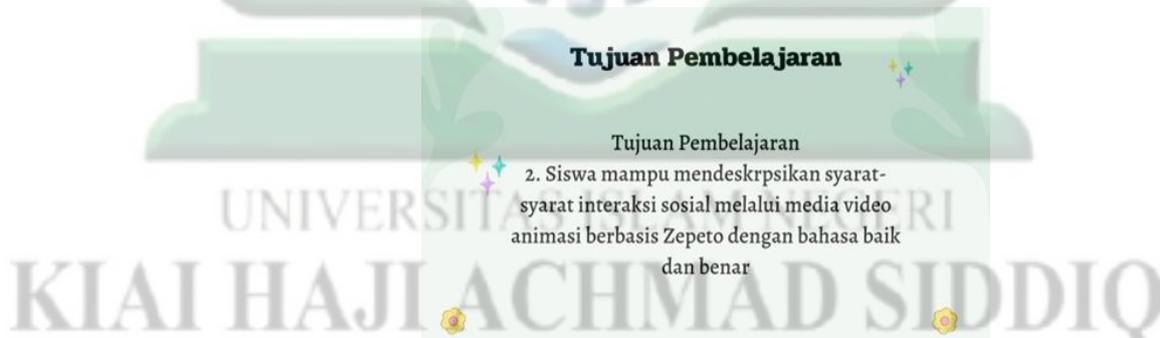
Gambar 4.4
Tujuan pembelajaran 2

Berdasarkan gambar 4.4 dapat diketahui perumusan tujuan pembelajaran yang kedua yang berbunyi "Siswa mampu mendeskripsikan ciri-ciri interaksi sosial melalui media video animasi berbasis Zepetodengan baik dan benar".



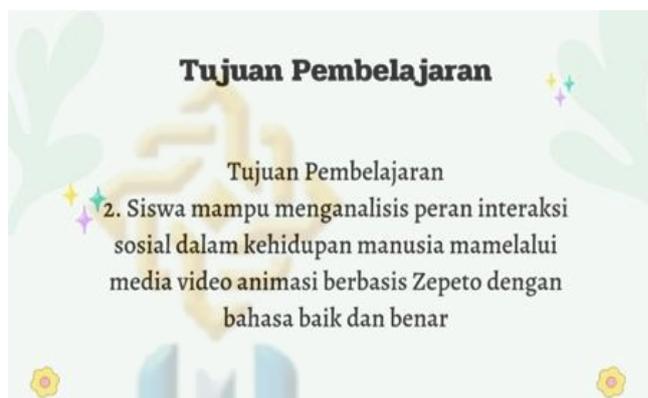
Gambar 4.5
Tujuan Pembelajaran 3

Berdasarkan gambar 4.5 dapat dirumuskan tujuan pembelajaran yang ke tiga dari kompetensi Dasar (KD) yakni "Siswa mampu mendeskripsikan bentuk-bentuk interaksi sosial melalui media video animasi berbasis Zepeto dengan bahasa baik dan benar."



Gambar 4.6
Tujuan Pembelajaran 4

Berdasarkan gambar 4.6 dapat dirumuskan dari Kompetensi Dasar (KD) 3.2 dengan tujuan pembelajaran yang ke empat ini yaitu: "Siswa mampu mendeskripsikan syarat-syarat interaksi sosial melalui video animasi *Zepeto* dengan bahasa baik dan benar".



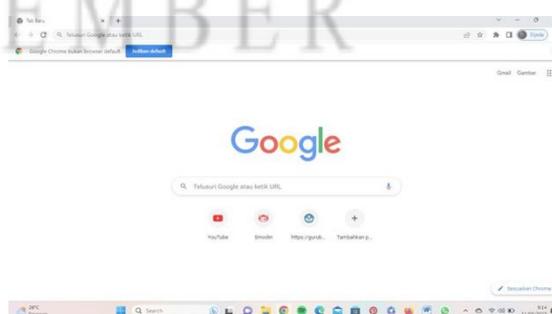
Gambar 4.7
Tujuan Pemelajaran 5

Berdasarkan gambar 4.7 dapat dirumuskan dari kompetensi Dasar (KD) 3.2 dengan tujuan pembelajaran yang ke lima yaitu: " Siswa mampu menganalisis peran interaksi sosial dalam kehidupan manusia melalui video animasi berbasis Zepeto dengan bahasa baik dan benar".

4) Menyusun Video Animasi Berbasis Zepeto

Langkah-langkah desain media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut:

a) Buka Google Crome

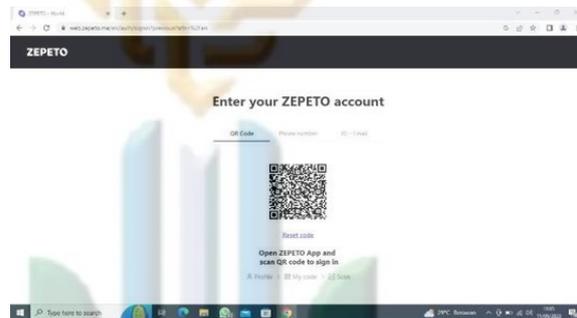


Gambar 4.8
Halaman Google Crome

Berdasarkan gambar 4.8 dipahami sebagai prosedur pertama untuk membuat media video animasi berbasis *Zepeto*.

Gambar 4.8 adalah sebuah gambar halaman Google guna membuka halaman *website Zepeto* <https://zepeto.com>.

b) Masuk dan Daftar di Web atau Aplikasi Zepeto



Gambar 4.9
Login To Zepeto

Berdasarkan gambar 4.9 sebagai prosedur ke dua dalam tahap pembuatan video animasi berbasis Zepeto yakni melakukan registrasi berupa e-mail dan pasword guna agar dapat login ke halaman website Zepeto.

c) Pilih Karakter Zepeto



Gambar 4.10
Pilih Karakter Zepeo

Berdasarkan gambar 4.10 diketahui setelah melakukan registrasi, maka akan tampil di halaman utama atau pilih karakter *website zepeto* atau aplikasi zepeto, maka memilih

karakter animasi sesuai yang di inginkan.

d) Pilih dan lakukan swafoto



Gambar 4.11
Pilih Jenis gender karakter zepeto

Berdasarkan gambar 4.11 diketahui setelah memilih atau membuat animasi, maka selanjutnya yaitu menentukan jenis atau karakter animasi Zepeto melalui diaplikasi Zepeto sesuai yang di inginkan. mengatur tampilan karakter Zepeto sesuai keinginan. Beberapa tampilan yang bisa diubah, yakni warna kulit, rambut, wajah, alis, mata, hidung, hingga bibir.

e) Membuat Kostum atau desain karkter



Gambar 4.12
Mendesain kostum karkter zepeto

Berdasarkan gambar 4.12 diketahui setelah memilih dan

membuat animasi, maka selanjutnya yaitu memilih kostum karakter atau mengatur tampilan karakter *Zepeto* sesuai keinginan, melalui aplikasi *Zepeto*.

f) Klaim Gift atau koin yang Disediakan oleh Zepeto



Gambar 4.13
Klaim Gift atau koin

Berdasarkan gambar 4.13 menunjukkan bahwa pengguna

harus mengklaim gift yang telah disediakan pada halaman aplikasi zepeto guna untuk membeli beberapa item pakaian.

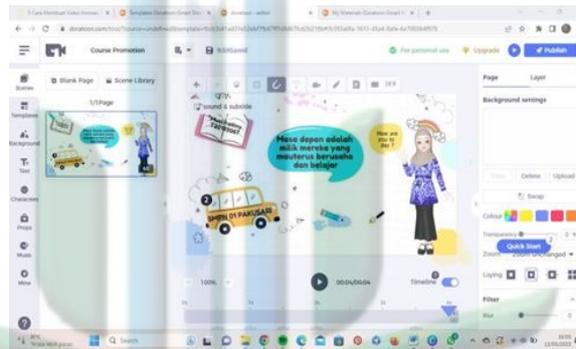
g) Pilih Background Template yang Hendak Digunakan



Gambar 4.14
Pilih Template Background

Berdasarkan gambar 4.14 diketahui bahwa pengguna harus menentukan template yang hendak digunakan sebagai media video animasi berbasis Zepeto dengan template yang sudah di sediakan.

h) Mulai Editing

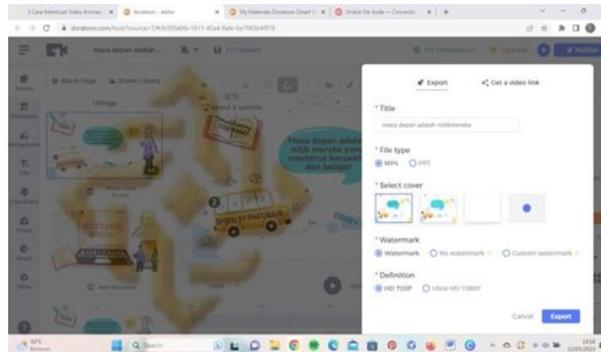


Gambar 4.15
Editing video

Berdasarkan gambar 4.15 diketahui bahwa pengguna mulai melakukan editing video pada halaman aplikasi *Zepeto* dengan menggunakan bantuan aplikasi editing *Canva* atau sebagainya sesuai template yang di unduh melalui aplikasi *Zepeto*.

i) Finis editing

Setelah Selesai Editing Keseluruhan Video Tanda Bagi Pojok Kanan atas.

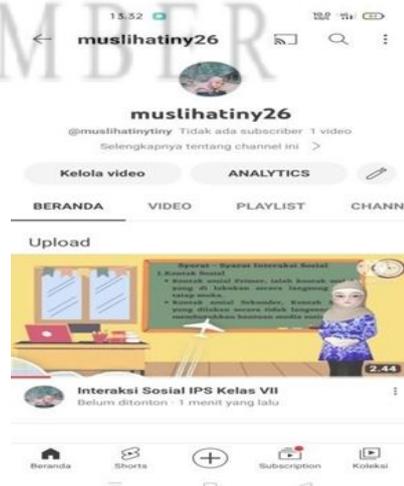


Gambar 4.16
Share YouTube

Berdasarkan gambar 4.16 diketahui bahwa setelah pengguna selesai melakukan editing pada template yang sudah dipilih, maka selanjutnya dapat diklik bagian pojok kanan atas yang berbentuk panah guna menyimpan pada halaman YouTube ataupun Google Drive.

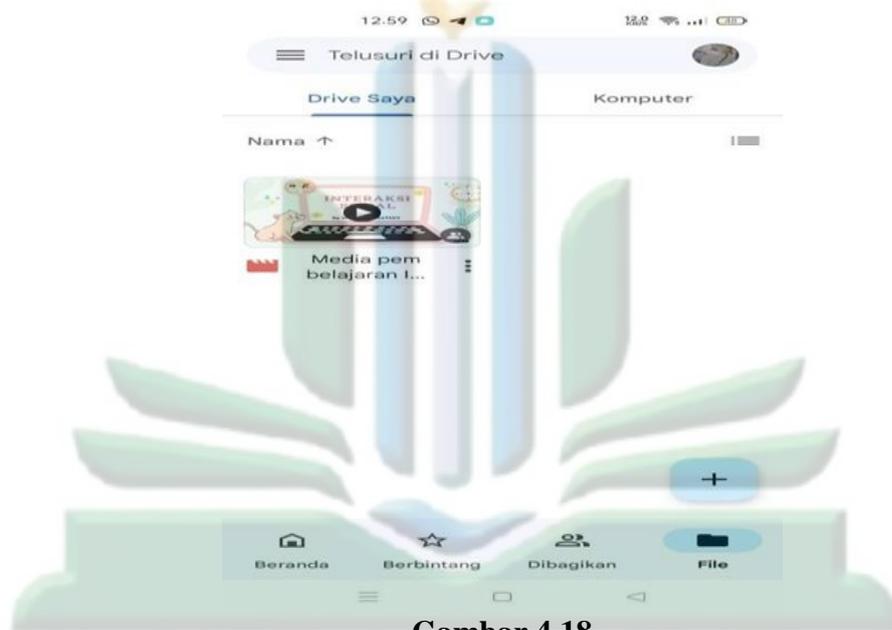
j) Finish Share di YouTube atau Google Drive

Setelah video di upload di channel YouTube yang di pilih maka video siap untuk di gunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 4.17
Video YouTube

Berdasarkan gambar 4.17 diketahui setelah berhasil membagikan pada halaman YouTube maka tampilan video animasi berbasis *Zepeto* dapat dilihat sebagaimana pada gambar 4.17.



Gambar 4.18
Video Google Drive

Berdasarkan gambar 4.8 diketahui telah berhasil dibagikan pada halaman Google Drive maka tampilan video animasi berbasis *Zepeto*. dapat dilihat sebagaimana gambar 4.18. Setelah semua langkah-langkah pengembangan dilakukan maka produk media pembelajaran dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar sebagai media pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ketiga dari model pengembangan ini yaitu Development atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan

media pembelajaran video animasi berbasis zepeto yang sudah dirancang, setelah mendapat penilaian kelayakan. Video animasi berbasis zepeto direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh masing-masing validator. Adapun langkah-langkah pengembangannya yang dilakukan sebagai berikut:

Validasi ahli yaitu tahapan untuk menentukan kevalidan produk video animasi berbasis *Zepeto* yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini video animasi berbasis *Zepeto* terlebih dahulu di validasi oleh 3 validator ahli yaitu: Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., Sebagai validator media yaitu Dosen Universitas Islam Negeri Kiai. Achmad Siddiq Jember. Bapak Dr. Khotibul Umam, M.A., Sebagai validator media ahli bahasa Selaku dosen Universitas Islam Negeri Kiai. Achmad Siddiq Jember, dan Ibu Titik Supriyati S.Pd., sebagai validator media ahli materi selaku guru mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial di SMP 01 Pakusari Jember.

a. Validasi Ahli Media (Validator I)

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., dengan memberikan penilaian dan arahan terhadap produk video animasi berbasis *Zepeto*.

Tabel 4.3
Hasil Validator 1

No	Aspek yang Dinilai	Skala
1.	Gambar dalam video animasi berbasis <i>Zepeto</i> menarik	4
2.	Gambar dalam video animasi berbasis <i>zepeto</i> mudah dipahami	4
3.	Jenis gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
4.	Kalimat yang digunakan dalam video animasi <i>zepeto</i> mudah dipahami	4

5.	Kesesuai ukuran tulisan dalam video animasi <i>zepeto</i> sudah sesuai disetiap bagiannya	4
6.	Kesesuai ukuran gambar dalam video animasi berbasis <i>zepeto</i> telah seimbang dan tata letak sebaikmungkin	3
7.	Tata letak tulisan disetiap video animasi berbasis <i>zepeto</i> seimbang	4
8.	<i>Background</i> yang digunakan dalam dalam video animasi <i>zepeto</i> dengan tema video animasi atau pembelajaran	3
9.	<i>Background</i> yang digunakan di dalam video animasi berbasis <i>Zepeto</i> menarik	3
10.	Kontras warna yang digunakan dalam video animasi <i>Zepeto</i> telah sesuai.	4
Jumlah		36

Cara mengetahui tingkat validitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 V\text{-ah} &= \frac{36}{50} \times 100\% \\
 &= 0,72 \times 100\% \\
 &= 72\%
 \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan rumus oleh ahli desain diperoleh presentase 72%. Sehingga media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto dapat di katakana memiliki kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto dapat di uji cobakan kepada peserta didik, namun dengan melalui revisi terlebih dahulu sesuai dengan saran dari ahli desain.

b. Validasi Ahli Materi (Validator II)

Validasi ahli Materi dilakukan oleh Ibu Titik supriyati S.Pd., Selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 01 Pakusari. Dengan memberikan penilaian serta arahan pada produk

video animasi berbasis *Zepeto*.

Tabel 4.4
Hasil validator II

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Kualitas Isi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD.	5
		2. Materi yang disajikan lengkap dan jelas.	4
		3. Konsep- konsep yang dijelaskan singkat dan mudah dipahami	5
2.	Keterlaksanaan	4. Kesesuaian materi dengan subjek.	5
		5. Materi yang disajikan sesuai dengan yang seharusnya diterima oleh peserta didik	5
3.	Tampilan Visual	6. Penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan.	4
		7. Penggunaan bahasa yang efektif dan (ejaan yang disempurnakan) yang benar.	5
		8. Pemilihan warna yang membedakan informasi-informasi materi yang penting	4
		9. Kesesuaian gambar dan animasi serta materi	4
Jumlah			41

Cara mengetahui tingkat validitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$V\text{-ah} = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$= 0,82 \times 100\%$$

$$= 82\%$$

Hasil dari perhitungan validasi oleh materi diperoleh media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* dengan jumlah penilaian 41 dan dengan jumlah presentase 82%. sehingga media pembelajaran Video animasi berbasis *Zepeto* dapat dikatakan memiliki kriteria sangat Valid. Dan dapat di uji cobakan kepada peserta didik, namun dengan melalui sedikit revisi terlebih dahulu sesuai dengan saran dari ahli materi.

c. Validasi Ahli Bahasa (Validator III)

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen Bapak Dr. Khotibul

Umam, M.A Dengan memberikan penilaian serta arahan terhadap produk video animasi berbasis Zepeto.

Tabel 4.5
Hasil Validator III

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian
Aspek Kelayakan Bahasa		
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	4
	2. Keefektifan kalimat	4
	3. Kebakuan kalimat	4
Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan informasi	5
Interaktif	5. Kemampuan memotivasi peserta didik	4
	6. Mendorong kemampuan berpikir kritis	5
Kesesuaian dengan Peserta Didik	7. Kesesuaian dengan kemampuan intelektual peserta didik	4
	8. Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	5
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	9. Ketepatan tata bahasa	5
	10. Ketepatan ejaan	5
Penggunaan Istilah, Simbol, dan Ikon	11. Konsistensi penggunaan istilah	4
	12. Konsistensi penggunaan ikon	4
Jumlah		53

Cara mengetahui tingkat validitas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 V\text{-ah} &= \frac{53}{58} \times 100\% \\
 &= 0,9137 \times 100\% \\
 &= 91,37\%
 \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan validasi oleh ahli bahasa diperoleh presentase 91,37% Sehingga media pembelajaran Video animasi Berbasis Zepeto memiliki kriteria sangat valid Dan dapat diuji cobakan kepada peserta didik, namun dengan melalui sedikit revisi terlebih

dahulu sesuai dengan saran dari ahli bahasa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap Keempat selanjutnya yaitu tahap implementation atau tahap pelaksanaan. Setelah mendapatkan validasi kelayakan oleh parah validator ahli. Baik dari ahli desain, ahli bahasa dan ahli materi video animasi berbasis Zepeto siap untuk di laksanakan kepada peserta didik kelas VII C di SMPN 01 Pakusari Jember.

Pada pelaksanaan tahap ini sebelum melakukan uji coba produk dalam skala besar, peneliti melakukan uji coba produk dengan skala kecil yang terdiri dari 8 orang siswa. Dengan tujuan dilakukannya uji coba produk dalam skala kecil yaitu guna mengetahui sejauh mana produk yang dihasilkan sebelum di uji cobakan dalam lingkup skala besar. Pada pelaksanaan uji coba skala besar ini. Di uji cobakan kepada perserta didik yang terdiridari 29 orang dan dilaksanakan dalam 1 x pertemuan di kelas dalam waktu (2x30 menit).

Selanjutnya proses uji coba produk dengan kelompok kecil maupun kelompok besar ini berjalan dengan lancar.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ke lima yaitu tahap evaluasi atau tahap penilaian. Penilaian produk video animasi berbasis zepeto dapat dilihat dari pengisian instrumen uji kelayakan produk, sedangkan aspek keefektifan dilihat dari hasil nilai soal yang diberikan sesudah menggunakan media. Pelaksanaan pengisian angket respon peserta didik dilaksanakan pada

tanggal 01 Maret 2023. Berikut pemaparan hasil tahap evaluation adalah sebagai berikut:

a. Angket Respon Peserta didik

Tabel 4.6
Hasil angketrespon pesrta didik uji coba kelompok kecil

No	Pernyataan	Skala penilaian					Jumlah skor.
		1	2	3	4	5	
1.	saya merasa desain <i>Zepeto</i> sangat menarik.	0	0	3	0	5	34
2.	Saya merasa media pembelajaran Video animasi berbasis <i>zepeto</i> dapat menjadi inofasi dalam pembelajaran IPS	0	0	1	0	6	33
3.	Materi yang di gunakan dalam media <i>Zepeto</i> sangat mudah di fahami.	0	0	0	2	6	38
4.	Kalimat dalam <i>zepeto</i> telah mengikuti aturan PUEBI (pedoman umum ejaan bahasa indoesia)	0	0	0	1	7	39
5.	Saya merasa kualitas gambar pada animasi <i>zepeto</i> sudah tepat.	0	0	0	1	7	39
6.	Materi yang di gunakan dalam <i>zepeto</i> sudah sesuai dengan materi Interaksi Sosial	0	0	0	1	7	39
7.	Saya merasa ukuran pada media <i>Zepeto</i> sudah tepat.	0	0	1	0	6	33
8.	Saya merasa warna yang di gunakan dalam <i>zepeto</i> sudah tepat.	0	0	0	2	4	28
9.	Saya merasa media <i>Zepeto</i> sangat kreatif dalam pembelajaran IPS.	0	0	0	3	5	37
10.	Saya merasa media <i>Zepeto</i> sangatkreatif dalam pembelajaran IPS.	0	0	0	1	5	29

Hasil respon peserta didik uji coba kelompok kecil dapat dipaparkan sebagaiberikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai presentase} &= \frac{349}{400} \times 100\% \\ &= 0,8725 \times 100\% \end{aligned}$$

=87,5%.

Hasil dari perhitungan diatas ialah berjumlah 87,5% yang masuk kedalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut maka produk tidak perlu direvisi. Sehingga dapat di uji cobakan kepada kelompok besar.

Tabel 4.7
Hasil angket respon peserta didik uji coba
kelompok besar

No	Pernyataan	Skala penilaian					Jumlah skor.
		1	2	3	4	5	
1.	saya merasa desain/Bacground <i>Zepeto</i> sangat menarik.	0	0	4	6	20	136
2.	Saya merasa media pembelajaran berbasis <i>Zepeto</i> dapat menjadi inofasi dalam pembelajaran IPS	0	0	3	8	17	119
3.	Materi yang di gunakan dalam media <i>Zepeto</i> sangat mudah di fahami.	0	0	2	5	20	126
4.	Kalimat dalam <i>animasi Zepeto</i> telah mengikuti aturan PUEBI (pedoman umum ejaan bahasa indonesia)	0	0	0	10	21	145
5.	Saya merasa kualitas gambar pada <i>animasi zepeto</i> sudah tepat.	0	1	1	8	18	127
6.	Materi yang di gunakan dalam <i>Zepeto</i> sudah sesuai dengan materi Interaksi sosial	0	0	0	4	27	151
7.	Saya merasa ukuran pada media <i>Animasi zepeto</i> sudah tepat.	0	0	2	7	22	144
8.	Saya merasa warna background yang di gunakan dalam <i>animasi Zepeto</i> sudah tepat.	0	0	1	15	15	138
9.	Saya merasa media <i>Animasi zepeto</i> sangat Kreatif dalam pembelajaran IPS.	0	0	4	11	16	136
10.	Saya merasa media <i>Animasi Zepeto</i> sangat Menarik dalam pembelajaran IPS.	0	0	1	8	22	145

Hasil respon peserta didik uji coba kelompok besar dapat dipaparkan sebagai berikut:

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{1367}{1550} \times 100\%$$

$$= 0,881\% \times 100\%$$

$$= 88,1\%$$

Hasil dari perhitungan diatas berjumlah 88,1% yang masuk kedalam kategori sangat praktis sehingga tidak perlu direvisi.

- 1) Tingkat keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis *zepeto* dalam pembelajaran IPS di SMPN 01 Pakusari untuk VII pada materi interaksi sosial. Dapat di peroleh dari penilaian pekerjaan peserta didik yang ada pada lembar soal hasil dari pengamatan media pembelajaran video animasi berbasis *zepeto*.

Tabel 4.8

Data Hasil Nilai Peserta Didik Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Total Skor	Keterangan
1.	Agil Saputra	68	Belum Tuntas
2.	Ahmad sugiarto	67	Belum Tuntas
3.	Akbar	75	Tuntas
4.	Amanda Dwi Fitriatul Hasana	61	Belum Tuntas
5.	Bima Nugroho	63	Belum Tuntas
6.	Devi Permata Sari	62	Belum Tuntas
7.	Dina Astutik	75	Tuntas
8.	Dita Mardiana Oktavia	75	Tuntas
Rata-Rata		546	

Tabel 4.9

Hasil Nilai Peserta Didik Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Total Skor	Keterangan
1.	Fitriyana Dewi	85	Tuntas
2.	Frestin Agustin	75	Tuntas
3.	Habibur Rohman	68	Belum Tuntas
4.	Hosnan	78	Tuntas
5.	Ifdatul Wasiro	85	Tuntuas

6.	Karina Putri Salsa Bilah	90	Tuntas
7.	Melly Octavianita	90	Tuntas
8.	Moch. Dzaky Rafif Prasetya	63	Belum Tuntas
9.	Moch. Habibur Rohman	65	Belum Tuntas
10.	Moch Ragil Ramadani	75	Tuntas
11.	Muhammad Adam Arafah	87	Tuntas
12.	Muhammad Imron Rofiqi	56	Belum Tuntas
13.	Muhammad Ainun Ridho	79	Tuntas
14.	Risqian Pradita F	85	Tuntas
15.	Risadatun Hikmah	100	Tuntas
16.	Nabilatul Helmia	90	Tuntas
17.	Ni Nyoman Tantri Widiani	88	Tuntas
18.	Nico Febriansyah Dwi Sufiyan	60	Belum Tuntas
19.	Siti Maisaroh	100	Tuntas
20.	Vira Maulidatul Karomah	100	Tuntas
21.	Widyatul Hasana	85	Tuntas
22.	Wira Jatmika	85	Tuntas
Rata-Rata		1789	

Berdasarkan tabel 4.9 perolehan skor dari hasil belajar memperoleh skor keseluruhan 546 dari 8 orang peserta didik, sedangkan hasil skor pada keseluruhan diperoleh skor sebesar 1789 dari jumlah seluruh peserta didik di kelas VII C yakni 22 orang siswa.

B. Analisis Data

1. Analisis kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis zepeto

a. Analisis kevalidan media pembelajaran video animasi berbasis zepeto

Hasil validasi media pembelajaran video animasi berbasis zepeto diperoleh berdasarkan rata-rata dari tiga validator yaitu:

Dr. Moh Sutomo, M.Pd sebagai ahli desain atau media Titi Supriati

S.Pd sebagai validator ahli materi dan Dr. Khotibul Umam, M.A sebagai validator ahli bahasa. Perolehan skor dari validator kemudian dijumlahkan dan dibagi sejumlah banyaknya validator. Berikut data validasi dari validator para ahli disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10
Hasil dari Validator

No	Nama Validator	Rata-Rata	Kategori
1.	Ahli Desain (Dr.Moh. Sutomo, M.Pd)	72%	Valid
2.	Ahli Bahasa (Dr.Khotibul Umam, M.A)	91,37%	Sangat Valid
3.	Ahli Materi (Titik Supriyati S.pd)	82%	Valid
Jumlah		245%	
Rata-rata		82,00%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* dinyatakan valid sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas.

2. Analisis Keefektivan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zepeto

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diketahui bahwa total nilai yang diperoleh peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{546}{800} \times 100\% \\
 &= 0,6825 \times 100\% \\
 &= 68,25\%
 \end{aligned}$$

Dari data diatas maka diperoleh data 68,25% yang dimana hal ini belum dapat dikatakan dengan kriteria efektif. Dan setelah dilakukan

pemberian media berupa media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan IPS kelas VII pada materi Interaksi sosial dapat diketahui dari data hasil nilai peserta didik pada tabel 4.9 nilai total yang didapatkan ialah untuk mengetahui hasil keefektifan suatu produk yang telah digunakan maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{1.789}{2.200} \times 100\% \\ &= 0,8131 \times 100\% \\ &= 81,31\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang di peroleh dari tabel 4.9 dengan menggunakan rumus klasikan keefektifan produk yang diperoleh yaitu 81,31%. Sehingga produk media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan IPS yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* yang telah dikembangkan valid dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS.

3. Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Zepeto*

Hasil analisis kepraktisanmedia pembelajaran video animasi berbasis *zepeto* diperoleh berdasarkan penilaian angket respon peserta didik. Hasil dari angket respon perserta didik dapat dilihat pada tabel 4.7 dapat diketahui mendapatkan skor 1367. Sedangkan hasil yang diperoleh berdasarkan perhitungan presentase klasikal kepraktisan yaitu sebesar

88,19%. Jadi produk media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto yang dikembangkan dapat dikatakan memiliki kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis zepeto pada materi interaksi sosial kelas VII dapat dinyatakan sangat praktis serta layak digunakan sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS.

C. Revisi Produk

Revisi produk sendiri adalah merupakan perbaikan produk yang dilakukan ketika memperoleh saran serta masukan oleh validator ahli. Berikut peneliti paparkan beberapa komentar baik masukan maupun komentar dari validator ahli.

1. Revisi Produk oleh Validator Desain

a. Perbaiki pembuka video (Opening Video)

Pada pembuka didalam video terlihat pembuka video yang meliputi: hanya pemberian judul materi saja, pencantuman KD, dan tujuan pembelajaran. hal ini dilihat dari gambar sebelum direvisi diperbaiki dan yang sudah diperbaiki pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.19
Pembukaan Video Sebelum Diperbaiki

Gambar diatas dapat dipahami bahwa gambar pembuka sebelum direvisi terlalu simple, dan kurang sesuai gambar pembuka seperti sapaan "Selamat Pagi" ataupun yang lainnya.



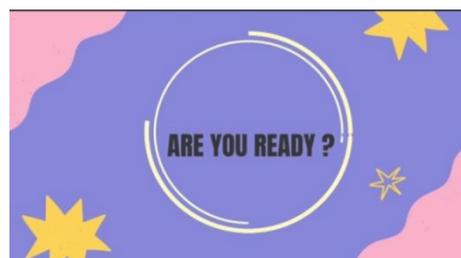
Gambar 4.20
Pembuka video setelah diperbaiki

Pada bagian yang sudah direvisi dapat dilihat terdapat gambar atau kalimat pembuka berupa alat-alat seperti pensil, buku bola dunia serta gambar dua orang sedang berinteraksi.



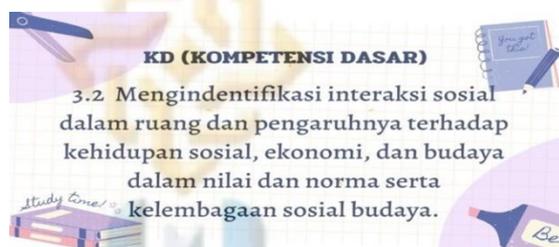
Gambar 4.21
Pembuka video setelah diperbaiki

Bagian yang sudah direvisi ialah terdapat kalimat basa-basi berupa kalimat ucapan "selamat Pagi.



Gambar 4.22
Pembuka video setelah diperbaiki

Pada bagian yang sudah direvisi video pembuka juga terdapat kalimat yang menanyakan kesiapan peserta didik " Are you ready?".



Gambar 4.23
Pembuka Video Setelah Diperbaiki

Pada pembagian pembuka yang sudah direvisi yaitu terdapat kalimat Kompetensi Dasar (KD). Sedangkan pada video pembelajaran sebelum direvisi tidak ada penulisan Kompetensi Dasar (KD).

b. Perbaiki Font

Pada bagian ini, penggunaan font belum konsisten juga ukuran font masih belum rata. Maka harus diperbaiki, salah satu gambar font yang belum diperbaiki pada gambar 4.24 dan font yang sudah diperbaiki terdapat pada gambar 4.25.



Gambar 4.24
Font yang Belum Diperbaiki

Pada bagian ini gambar 4.24 dapat dilihat bahwa font serta gambar yang dipilih masih kurang terbaca dan sesuai oleh pengguna dan penggunaan ukuran font masih belum konsisten.



Gambar 4.25

Font yang sudah diperbaiki

Bagian gambar 4,24 terlihat jelas penggunaan font yang sederhana serta ukuran font masih kurang tepat. tapi dengan mudah dapat dipahami oleh pengguna.

c. Gambar atau tampilan pada video

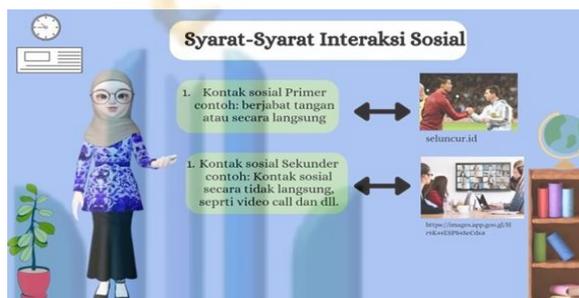
pada video sebelumnya tidak terdapat gambar atau foto hanya berupa tulisan dan suara saja serta gambar terlalu sederhana. Dan pada video yang sudah direvisi terdapat gambar. Sedangkan video yang tidak mencantumkan gambar atau foto dapat dilihat pada gambar 4.24. dan pencantuman gambar pada video dapat dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4.26

Belum terdapat gambat/foto

Pada gambar 4.26 terlihat penggunaan contoh hanya sebatas kalimat saja, peneliti belum memberikan contoh dengan memberikan gambar atau foto. Serta tampilan baground kurang tepat atau tidak sesuai.



Gambar 4.27

Gambar yang sudah terdapat gambar/foto

Gambar 4.26 sudah memiliki perbedaan yang cukup signifikan yaitu penambahan Contoh gambar/atau foto sebagai contohnya.

d. Penyamtuman sumber gambar

Pencantuman sumber rujukan pengambilan gambar perlu disertakan. Oleh karna itu, revisi pada video sebelumnya belum terdapat sumber rujukan dan tidak ada gambar atau foto, hal ini dapat dilihat pada gambar 4.26. dan pemberian sumber rujukan gambar terdapat pada gambar 4.27.



Gambar 4.28

Sebelum pemberian rujukan

Pada Gambar 4.26 dapat dilihat penggunaan gambar masih belum mencantumkan sumber rujukan pengambilan gambar.



Gambar 4.29
Sesudah pemberian rujukan

Gambar 4.27 diketahui sudah pencantuman sumber sudah dilakukan pada bagian video dibawah gambar yang di ambil.

e. Perbaikan Sound

Perbaikan Sound yang sebelum direvisi lebih keras background dari pada Sound. Sebelum direvisi background memiliki volume 38 dan sound suara 20. Setelah direvisi background bervolume 15 dan suara

170.

f. Revisi Produk oleh Ahli Bahas

- Catatan dari validator bahasa hanya terdapat pada sound suara yang kurang jelas dan keras. Selibhnya kebahasaan sudah baik.

g. Revisi produk oleh ahli Materi

- Penyajian materi melalui video ini sudah baik, hanya saja terdapat suara yang mengganggu.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Video animasi berbasis Zepeto pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi Interaksi Sosial pada kelas VII C yang telah dipaparkan dalam pembahasan sebelumnya, maka kajian yang dapat dipetik dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kevalidan Produk

Kriteria kevalidan media pembelajaran Video animasi berbasis *Zepeto* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada penelitian ini terpenuhi dikarenakan penilaian dari semua validator ahli yaitu: Validator I, Validator II, Validator III menyatakan Valid. Adapun rincian skor presentase dari masing- masing validator adalah Validator I memperoleh presentase sebesar 72%, Validator II memperoleh 91,37% dan Validator III memperoleh presentase sebesar 82%. Maka rata-rata presentase dari ketiga 81,00% dengan kriteria "Sangat Valid". Sehindgapat di simpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencapai kriteria Sangat Valid.

2. Keefektifan

Kriteria keefektifan pada penelitian ini terpenuhi karena media pembelajaran Video animasi berbasis Zepeto pada materi Interaksi

Sosial kelas VII yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 81,31%. Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Video animasi berbasis *Zepeto* pada materi Interaksi Sosial kelas VII dapat dikatakan "efektif".

B. Saran dan pemanfaatan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

3. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII disarankan untuk digunakan semaksimal mungkin oleh pendidik dalam menyusun serta mengembangkan media pembelajaran Video animasi berbasis *Zepeto* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
4. Pendidik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* sesuai dengan karakter dan kemampuan peserta didik.
5. Sebagai kelanjutan dan keterbatasan peneliti karena masih jauh dari kata sempurna, diharapkan kedepannya media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto* dapat dimodifikasi menjadi lebih baik lagi dengan sumber-sumber yang lebih banyak sehingga dapat membantu proses belajar mengajar khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

DAFTAR PUSTAKA

- An Nur Defi, d. f. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dsar Listrik Elektronik. *Jurnal Vocational Teknik Eloktronik dan Informasi*, Vol. 9, No. 2, 113-118.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007)
- Budiarti, Yesi. Pengembangan Kemampuan Kreativitas dalam Pembelajaran, (*Pendidikan Ekonomi FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro*), Vol 3 No 1. 2015. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/download/143/114>.
- Cahyani, Fitria Dwi, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi. (Skripsi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Sifudin Jambi. 2021)
- Cecep Kustandi, *Pengembangan Media pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Devisi Prenada media Gruop,2020),https://books.google.co.id/books/about/Pengembangan_Media_Pembelajaran.html?id=cCTyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&gboemv=1&redir_esc=y
- Elly Saputri Mustika Sari, Nourma Oktaviarini & Eka Yulian Sari, “Pengaruh Pemanfaatan Media Interakstif Animasi Zepeto Terhadap Kemampuan Membaca permulaan siswa Kelas 1 SDN II Ringinpitu, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dasar*, Vol, 2, No, 3, 2022.
- Faris, ahmad, ade fitria lestari, Rancangan animasi pembelajaran nteraktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *E-Journal Teknik Komputer AMIK BSI*. Volume II No 1 tahun 2016, <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/363/272>
- Fakhirah, Nurul, Nurhayani H. Muhiddin, dan Sitti Rahma Yunus. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Penyelamat Lingkungan (Penling) .” *Jurnal IPA Terpadu* 2, no. 2 (25 November 2019).<https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v2i2.11168>.
- Hamid, Mustofa abi dkk. *Media pembelajaran*, (Medan :Yayasan Kita Menulis, 2020), https://books.google.com/books/about/Media_Pembelajaran.html?hl=id&id=npLzDwAAQBAJ#v=onepage&q&f=false
- Hasbiyatul Hasanah, Rudy Sumiharsono, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi 2017), https://books.google.co.id/books/about/Media_Pembelajaran.html?id=VJtlDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&gboemv=1&redir_esc=y

Hamzah, Amir. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.2020).

Hamdan Husein Batubara, Pengembangan Media Video Animasi Zepeto untuk Materi Metamorfosis Kupu-Kupu untuk SD/MI. (Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2021).

Ismawati Siska, Pengembangan Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III Di SDN 160 Pekanbaru, (Skripsi Universitas Islam Riau)

Musfiqon, *Pengembangan media & Sumber Pembelajaran*, (PT.Prestasi Pustakarya, Jakarta:2012)

Mardiana, Herman. Pengembangan media pembelajaran berbasis FEATURE Video dalam matapelajaran IPS kelas VII SMP Negeri Pagerwoj, *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 16, No. 2, 2019

Nasution, *Kajian pembelajaran IPS disekolah*, (Surabaya: Unesa University press, 2011)

Ni'matuz Zuhro, Alfina Yuli Efiyanti, Lathif AR, *Pengembangan Materi dan Metodologi Pembelajaran IPS*, (Bogor: Nonpedia. 2021), https://books.google.co.id/books?id=SLVLEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *MISYAKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, No. 1 (2018)

Ponza, utu Jerry Radita. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesa* Vol 6 No 1 Tahun 2018

pratiwi, Diah ayu "pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe berbasis media sosial edmodo, (Skripsi universitas islam negeri raden intan lampung, 2018

Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2 : Teori dan Praktik. Pasuruan: *Lembaga academic & Research Institute*. 2020. <https://bit.ly/30googlebdoosadie>.

Relis Agustien, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi* Vol 1 Tahun 2018 , 19-23
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/8010/5647>

- Robert Maribe, Branch. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. (London: Springer, Science, Business Media, 2009), https://books.google.co.id/books/about/Instructional_Design_The_ADDIE_Approach.html?hl=id&id=mHSwJPE099EC&redir_esc=y
- Rhodatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009)
- S.akbar, *instrument perangkat pembelajaran*, (PT.Remaja rosdakarya: Bandung, 2013)
- Sapriyah, *Pendidikan IPS, Konsep dan Pembelajaran*, (PT. Remaja rosdakarya: Bandung, 2017)
- Seran Elina Yunita dan Mardawani. *Konsep Dasar IPS*. (Yogyakarta: CV Budi Utama. 2021)
- Sekretariat *Negara RI, undang-undang No. 20 tahun 2003* tentang sistem pendidikan nasional.
- Soekanto, Soejono, *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta: Rajawali Press, 2012)
- Susanto, Ahmad. *pengembangan pembelajaran IPS disekolah dasar* (Jakarta: Kenca, 2014)
- Sunandar, Berlian, *Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Qur'an Nurul Huda Pasaweran*, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2020).
- Toni Nasution, dan Maulana Arafalubis, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan IPS*, (Yogyakarta: Samudra biru, 2018), https://books.google.co.id/books/about/Konsep_Dasar_IPS.html?id=KGLEEAAAQBAJ&printsec=frontcover&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_entity&hl=id&gl=ID&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Titik Supriati Spd, diwawancari oleh penulis 29 Desember 2022
- Widiastutik, Anik. *Konsep Dasar dan Manajemen Laboratorium IPS*, (Yogyakarta: UNY Press, 2019), https://books.google.co.id/books?id=iAgREAAAQBAJ&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Yulia. Siska. *Konsep Dasar Ips*, (Gharuda wacana: Yogyakarta, 2016), https://books.google.co.id/books/about/Konsep_Dasar_IPS_untuk_SD_MI.html?id=9-kIDAAAQBAJ&redir_esc=y

LAMPIRAN-LAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muslihatin

NIM : T20189067

Program Studi : Tadris IPS

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 10 November 2023
Saya yang menyatakan



Muslihatin
T20189067

Lampiran 2 Matrik Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Tujuan peneliti dan pengembangan	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi berbasis Zepeto materi Interaksi kelas VII SMPN 01 Pakusari TahunPelajaran 2022/2023	<ol style="list-style-type: none"> Untuk Mengetahui ke validan media pembelajaran berbasis video animasi berbasis Zepeto materi Interaksi Sosial Kelas VII SMPN 01 Pakusari TahunPelajaran2022/2023 Untuk Mengetahui tingkat keefektifan produk media pembelajaran berbasis video animasi berbasis Zepeto materi Interaksi Sosial Kelas VII SMPN 01 TahunPelajaran 2022/2023 	<ol style="list-style-type: none"> Variabel bebas : Mengembangkan Video Animasi berbasis zepeto. Variabel terikat : Hasil Validasi terhadap penggunaan video animasi berbasis Zepeto. 	<ol style="list-style-type: none"> Hasil validasi Ahli terhadap Video animasi berbasis zepeto meliputi: <ol style="list-style-type: none"> Kelayakan isi materi. Kelayakan desain. Kelayakan tatabahasa. Tingkat keefektifan produk media pembelajaran berbasis video animasi berbasis Zepeto 	<ol style="list-style-type: none"> Sumber data <ol style="list-style-type: none"> Angket Validasi ahli materi. Angket validasi ahli desain. Angket validasi ahli bahasa. Angket respon peserta didik Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian : Penelitian dan pengembangan (R&D) Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE Tempat penelitian SMPN 01 Pakusari Metode pengumpulan data: Angket dan Dokumentasi. Analisis data : $V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$

Lampiran 3 Validasi desain

LEMBAR ANGGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan media pembelajaran Video Animasi berbasis Zepeto

Dalam pembelajaran IPS di SMPN 01 PAKUSARI

Tahun ajaran 2022-2023

Identitas responden

Nama :

Ahli bidang :

Petunjuk pengisian lembar validasi ahli media:

- Jawablah dengan memberi symbol (√) centang pada nomer jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan :
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = kurang baik
 - 2 = tidak baik
 - 1 = sangat tidak baik
- Mohon memberikan saran perbaikan dan komentar secara singkat dan jelas pada kolom yang di sediakan :

NO	INDIKATOR	PILIHAN JAWABAN				
		1	2	3	4	5
1.	Gambar dalam video animasi berbasis Zepeto menarik. Saran perbaikan:				✓	
2.	gambar dalam Video animasi berbasis Zepeto mudah di pahami. saran perbaikan:				✓	

<p>3.</p>	<p>jenis gambar yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan target menggunakan Video animasi zepeto.</p> <p>saran perbaikan: <i>seliap pyclass perlu di pyclass dengan video.</i></p>					<p>✓</p>
<p>4.</p>	<p>kalimat yang digunakan dalam Video animas Zepeto mudah dipahami.</p> <p>saran perbaikan: </p>					<p>✓</p>
<p>5.</p>	<p>kesesuaian ukuran tulisan dalam Video animasi zepeto sudah sesuai disetiap bagiannya.</p> <p>saran perbaikan: </p>					<p>✓</p>
<p>6.</p>	<p>kesesuaian ukuran gambar dalam Video animasi Zepeto telah seimbang dan di tata sebaik mungkin.</p> <p>saran perbaikan: <i>ulu di lebar kecil</i></p>					<p>✓</p>
<p>7.</p>	<p>tata letak tulisan di setiap video animasi berbasis Zepeto seimbang.</p> <p>saran perbaikan: </p>					<p>✓</p>
<p>8.</p>	<p>gambar yang digunakan dalam Video animasi Zepeto sesuai dengan tema video animasi</p>					<p>✓</p>

fidal tema pyclass ada video

	berbasis Zepeto atau pembelajaran. saran perbaikan:					
9.	gambar yang digunakan didalam Video animasi berbasis Zepeto menarik. saran perbaikan:			✓		
10.	kontras warna yang digunakan dalam Video animasi berbasis Zepeto telah sesuai saran perbaikan:				✓	

(sumber : skripsi fitri sholihah,2021)

Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran IPS berbasis Video animasi berbasis Zepeto di nyatakan :

(Validator dapat memberi symbol (✓) pada kolom yang di sediakan)

Layak untuk di uji coba tanpa revisi

Layak untuk uji coba frngsn di revisi sesuai saran

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember , 2023

Validator

(.....)

- Catatan pada awal:
1. perlu ada pengantar tema, dan juga submateri
 2. submateri gambar & video yg sesuai & pengantar materi.
 3. Salutation pembuka & penutup dan catatannya.

Lampiran 4 Validasi Ahli bahasa

ANGKET VALIDASI BAHASA VIDEO ANIMASI BERBASIS ZEPETO

"Penilaian Oleh Ahli Materi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Zepeto* Pada Pembelajaran IPS"

Nama Validator : Dr. Khoirul Umam, M.A .
 Ahli Bidang : Ahli Bahasa
 Satuan Pendidikan : SMPN 01 Pakusari
 Kelas : VII

Petunjuk !

1. Lembar ini di isi Oleh Valdator
2. Instrumen ini merupakan lembar penelitian validasi media pembelajaran video animasi berbasis *Zepeto*.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *Chek list* (✓) pada kolom yang sesuai
4. Apabila terdapat kritik dan saran anda silahkan isi pada kolom saran penilaian media.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.
6. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, penelitian mengucapkan terimakasih.

Keterangan :

- 5 = sangat baik
- 4 = baik
- 3 = kurang baik
- 2 = tidak baik
- 1 = sangat tidak baik

A. V

No	Indikator Penilaian	Aspek Kelayakan Bahasa	Pilihan Jawaban				
			1	2	3	4	5
1.	Lugas	1. Ketepatan Struktur kalimat				✓	
		2. Keefektifan kalimat				✓	
		3. Kebekuan pesan				✓	
2.	Komunikatif	4. Bahasa yang digunakan komunikatif					✓
3.	Diagonosa dan interaktif	5. Kemampuan Memotivasi peserta didik.				✓	
		6. Kemampuan mendorong berfikir kritis.					✓
4.	Kesesuaian dengan peserta didik	7. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual				✓	
		8. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.					✓
5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia	9. Ketepatan Tata bahasa.					✓
		10. Ketepatan Ejaan					✓
6.	Penggunaan Isitilah simbol, dan Ikon	11. Konsistensi Penggunaan Istilah				✓	
		12. Konsistensi Penggunaan				✓	

Sumber :

B. Komentor dan Saran

sewa untuk aplikasi penelitian dalam program bahasa sudah baik dan benar, bisa digunakan untuk penelitian.

Jember, 17 Mei 2023

(Dr. Khotatul Yurani)

Lampiran 5 Validasi Ahli materi

ANGKET VALIDASI MATERI VIDEO ANIMASI BERBASIS ZEPETO

"Penilaian Oleh Ahli Materi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zepeto Pada Pembelajaran IPS (Materi Interaksi Sosial) DI SMPN 01 Pakusari Tahun Pelajaran 2022/2023"

Nama Vlidator : TITIK SUPRIATI

Ahli Bidang : Ahli Materi

Satuan Pendidikan : SMPN 01 Pakusari

Kelas : VII

Petunjuk !

1. Lembar ini di isi Oleh Valdator
2. Instrumen ini merupakan lembar penelitian validasi materi pada media pembelajaran video animasi berbasis Zepeto.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *Chek list* (√) pada kolom yang sesuai
4. Apabila terdapat kritik dan saran anda silahkan isi pada kolom saran penilaian media.
5. Pada bagian simpulan, lingkari salah satu yang sesuai dengan penilaian instrument.
6. Atas ketersediaan saudara menjadi validator dari skripsi mahasiswa yang bersangkutan, penelitian mengucapkan terimakasih.

Keterangan

- 5 = sangat baik
 4 = baik
 3 = kurang baik
 2 = tidak baik
 1 = sangat tidak baik

A.

			1	2	3	4	5
1.	Kualitas Isi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD					✓
		2. Materi yang disajikan lengkap dan jelas				✓	
		3. Konsep-konsep yang dijelaskan singkat dan mudah dipahami					✓
2.	keterlaksanaan	4. kesesuaian materi dengan subjek					✓
		5. materi yang di sajikan sesuai dengan yang seharusnya diterima oleh peserta didik.					✓
3.	Tampilan Visual	6. penulisan materi tertata, menarik, dan tidak berlebihan				✓	
		7. penggunaan bahasa yang efektif dan (Ejaan yang disempurnakan) yang benar					✓
		8. pemilihan warna yang membedakan informasi-informasi materi yang penting				✓	
		9. kesesuaian gambar dan animasi dengan materi.				✓	
Jumlah Skor							

B. Komentor dan Saran

Media pembelajaran Video Animasi Berbasis Zipetonya sudah bagus hanya ada sedikit suara yang mengganggu, mohon hanya Gusaja yang di perbaiki

Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran IPS berbasis Zepeto di nyatakan :

(Validator dapat memberi lingkaran pada kolom/nomer yang di sediakan)

1. Layak untuk di uji coba tanpa revisi
- ② Layak untuk uji coba frngsn di revisi sesuai saran

Jember ,1.., 04,2023
Validator

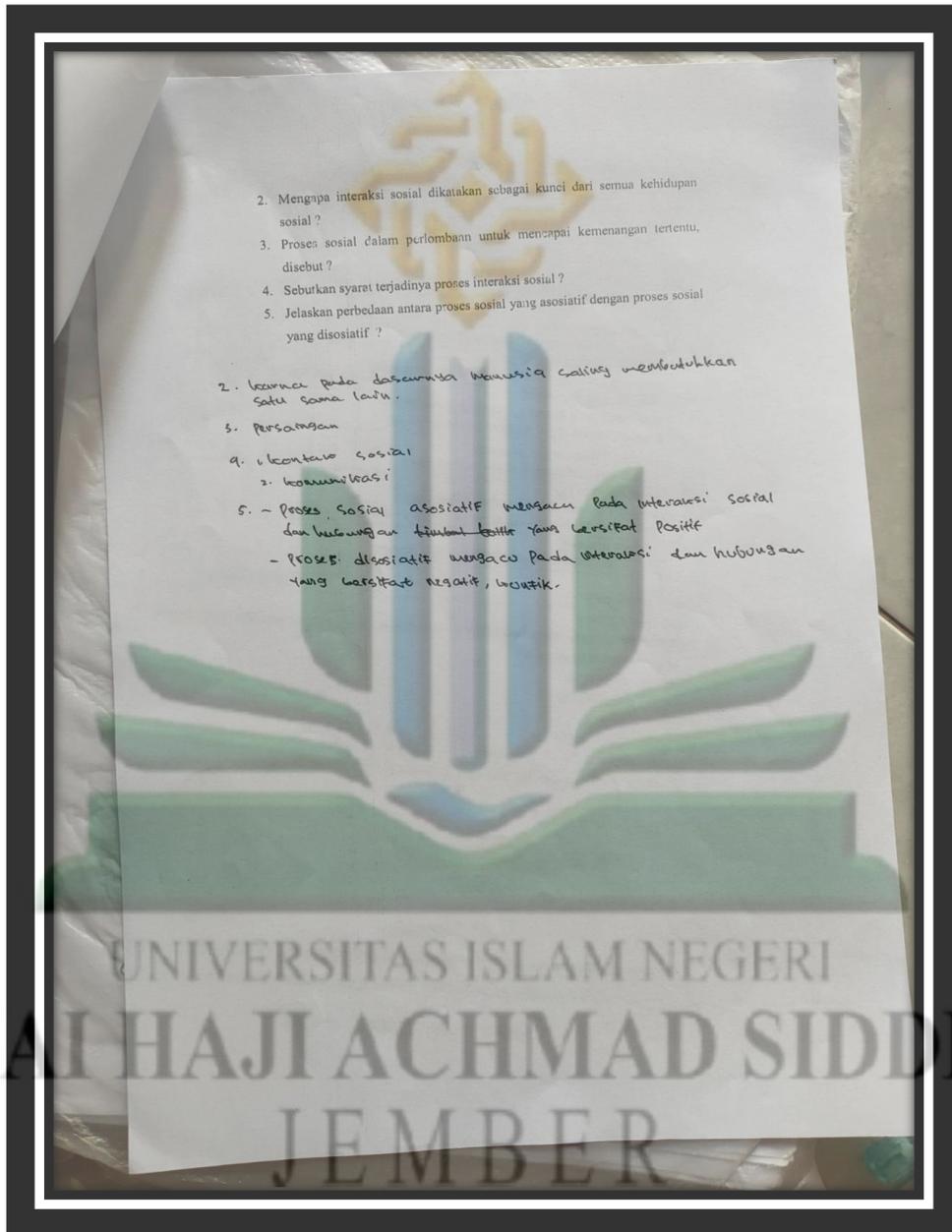


(.....TITIK SUPRIATI.....)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Gambar 6 Hasil Soal





Hasil soal dari Kelompok Kecil

Lampiran 7 Hasil soal





Gambar hasil dari kelompok besar

Lampiran 8 Dokumentasi



(Uji Kelompok Kecil)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



(Uji Coba Kelompok Besar)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 9 Produk yang Dihasilkan



Syarat-Syarat Interaksi Sosial

- 1. Kontak sosial Primer
contoh: berjabat tangan atau secara langsung
- 1. Kontak sosial Sekunder
contoh: Kontak sosial secara tidak langsung, seperti video call dan dll.

Komunikasi

Komunikasi Verbal
merupakan bentuk komunikasi secara lisan seperti berbicara

Komunikasi Nonverbal
Penyampaian pesan tanpa kata-kata atau dengan menggunakan simbol dan gestur tubuh

BENTUK - BENTUK INTERAKSI SOSIAL

- 1. **Asosiatif**
Bentuk interaksi yang mengarah pada persatuan : Contohnya kerja sama.
- 2. **Disosiatif**
Bentuk interaksi yang mengarah pada perpecahan antara individu dengan kelompok. Contohnya persaingan

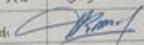
Bentuk -Bentuk interaksi sosial

Akomodasi
Bentuk interaksi yang dilakukan untuk meredakan pertentangan atau konflik. Contoh seperti mediasi.

Thanks you for watching

Lampiran 10 Jurnal Penelitian


 JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
 DI SMPN 1 PAKUSARI
 TAHUN PELAJARAN 2022/2023

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Nama Informan	TTD
1	18/11/2022	Closure/asi	TITIK S.Pd	
2	20/01/2023	Pemberian surat	MUSLIHATIN	
3	01/03/2023	Wawancara	TITIK S.Pd	
4	08/04/2023	Revisi surat	TITIK S.Pd	
5	09/04/2023	Pemberian surat	TITIK S.Pd	

Mengetahui
 Kepala SMPN 1 Pakusari

 MUSLIHATIN, S.Pd.
 NIP. 19670616 198903 1 008

Jember, 02 Juli 2023
 Peneliti:
 MUSLIHATIN
 NIM. T20189067

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 11 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN
SMPN 1 PAKUSARI
Alamat : Jl. Sumber Pinang Pakusari Jember Jawa Timur Telp. 085100762303
e-mail : smpnpakusari@gmail.com


SURAT KETERANGAN
 No. : 670/172/310.04/20523871/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Misnadi, S.Pd.
 NIP : 19670616 198803 1 008
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Muslihatin
 NIM : T20189067
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai mengadakan penelitian di SMPN 1 Pakusari pada tanggal 8 April sampai 9 April 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dipergunakan sebagaimana mestinya.


 Jember, 3 Agustus 2023
 Kepala Sekolah

MISNADI, S.Pd
 19670616 198803 1 008

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 12 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SMPN 1 Pakusari
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Semeter : VII /Ganjil
Materi Pokok : Interaksi sosial
Alokasi Waktu : 60 Menit (1 x Pertemuan)

A. KI dan KD

KI	KD
3. Memahami pengetahuan (Faktual, konseptual, dan prosedural) Berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.2. Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

KD	INDIKATOR
3.2 Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya.	3.2.1 Menjelaskan interaksi sosial dan faktor-faktor sosial, syarat-syarat interaksi sosial serta bentuk-bentuk interaksi sosial

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan tentang interaksi sosial

2. Siswa mampu menjelaskan faktor-faktor interaksi sosial
3. Siswa mampu syarat-syarat interaksi sosial dan
4. Siswa mampu mendeskripsikan bentuk-bentuk interaksi sosial

D. Rencana Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran (10 Menit)	
Pendahuluan	
Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.	
Memberikan apersepsi kepada siswa agar siap dalam mengikuti pelajaran	
Menyampaikan Motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Interaksi sosial</i>	
Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, Kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.	
Kegiatan Inti (40 Menit)	
Kegiatan Literasi	Peserta didik diberi panduan untuk melihat, mengamati gambar yang ada di video animasi, <i>Interaksi sosial</i>
CriticalThinking	Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan factual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi <i>interaksi sosial</i>
Collaboration	Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai <i>interaksi sosial</i>
Communication	Peserta didik mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian dianggap kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.

Creativity	guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait globalisasi Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.
Kegiatan Penutup 10 Menit	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merefleksi kegiatan pembelajaran. • Peserta didik dan guru menarik kesimpulan dari hasil kegiatan pembelajaran. • Guru memberikan penghargaan (Misalnya Pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan kepada siswa/kelompok yang kinerjanya baik. • Menugaskan peserta didik untuk terus mencari informasi dimana saja yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang atau yang akan pelajari • Guru menyampaikan materi pembelajaran berikutnya • Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa. 	

E. Pendekatan, Strategi, dan metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Scientific

Strategi Pembelajaran : Cooperative

Metode Pembelajaran : Video Based Learning

F. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media pembelajaran : Video animasi, Komputer/handphone, LCD, Proyektor, dan Link youtube.

2. Sumber Pembelajaran

Buku IPS Terpadu kelas 7: Setiawan, Iwan dkk. 2016. Ilmu

Pengetahuan

Sosial Kelas VII. (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan)

G. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Penilaian Sikap : Observasi dalam proses pembelajaran

2. Penilaian Pengetahuan : Tes lisan dan tes tulis bentuk uraian

3. Penilaian Keterampilan : Praktek/Rubrik

Mengetahui

Jember, 13 Februari 2023

Kepala Sekolah SMPN 1 Pakusari

Misnadi, S.pd
NIP. 196706161988031008

Titik Supriyati, S.Pd
NIP. 196510041989012001



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BIODATA PENULIS

Nama : Muslihatin
 NIM : T20189067
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : Dusun Bunder, RT/RW 002/014 Desa Sumber Pinang
 Kecamatan Pakusari Kabupaten Jember
 Email : Tinymuslihatin@gmail.com
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : UIN Khas Jember

RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD/ MI :SDN 03 Sumber Pinang (2006-2012)
2. SMP/MTs : SMPN 1 Pakusari (2012-2015)
3. SMA/ MA : MA Al-Badri Kalisat (2015-2018)
4. Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2018-2023)