

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 01 JENGGAWAH  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**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  
Program Studi Tadris IPS



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

Nikmatul Munawaroh Akso

NIM. 201101090027

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
OKTOBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 01 JENGGAWAH  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**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  
Program Studi Tadris IPS

Disusun Oleh:

**Nikmatul Munawaroh Akso**

NIM. 201101090027



Di Setujui Pembimbing:

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

**Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.**

NIP. 197110151998021003

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 01 JENGGAWAH  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Gelar sarjana pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Tadris IPS

Hari: Senin

Tanggal: 28 Oktober 2024

Tim Penguji

Ketua


Sekretaris

  
**Dr. Nino Indrianto, M.Pd.**  
NIP.198005072023211018

  
**Muhammad Eka Rahman, M.SEL.**  
NIP. 198711062023211016

Anggota :

1. Dr. Mohammad Zaimi, S.Pd.I, M.Pd.I (  )

2. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd (  )

J E M B E R

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan



**Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si**  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya: Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. Hikmah adalah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dan yang batil.<sup>1</sup>



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

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Alqur'an dan Terjemah*, (Bandung : CV Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), 281.

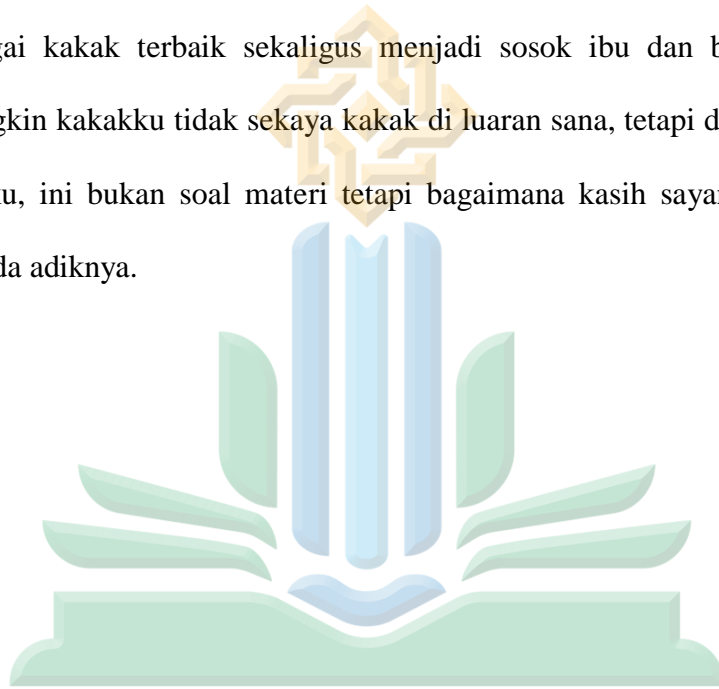
## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Penyayang, dan sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah diberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapat Rido-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi:

1. Untuk bapakku Ahmad Bukhari dan ibuku tercinta Hanifah Istiana. Meskipun perjalanan hidup kita tidak selalu mulus dan penuh tantangan, kasih sayang dan pengorbanan kalian tetap menjadi inspirasi terbesar dalam hidupku. Terima kasih atas segala dukungan doa, dan cinta yang kalian berikan, meski dalam situasi yang tidak selalu ideal. Terkhusus untuk ibuku tercinta Hanifah Istiana terima kasih atas kelembutan hati dan ketulusan cintamu yang selalu menyemangati dari aku mulai dalam kandungan, lahir bahkan sampai hari ini sungguh luar biasa perjuanganmu dalam hidupku. Perpisahan kalian tidak mengurangi rasa hormat dan cintaku kepada kalian berdua. Skripsi ini adalah bukti bahwa kasih sayang dan doa kalian tetap menjadi kekuatan besar dalam mencapai cita-citaku.
2. Terima kasih kuucapkan kepada kakek dan nenekku tercinta. Begitu hebatnya kasih sayang kalian untukku, begitu banyak pula cucuran keringat yang membasahi wajahnya, memberi cinta kasih untukku yang akan kurang kasih sayang orang tua. Menyekolahkanku hingga lulus, dan dalam setiap doa dan juga sujudku aku meminta pada Allah SWT agar nenek dan kakek panjang

umur agar mereka bisa melihat cucunya sukses dan juga ikut merasakan hasil yang kucai kelak.

3. Tak lupa juga untuk kakak perempuanku satu-satunya Siti Kamila terima kasih buat kakak yang selalu support dan selalu berusaha memenuhi ketertinggalanku dari yang lain. Terima kasih sudah hadir di kehidupanku sebagai kakak terbaik sekaligus menjadi sosok ibu dan bapak buat aku. Mungkin kakakku tidak sekaya kakak di luaran sana, tetapi dia kakak terkaya bagiku, ini bukan soal materi tetapi bagaimana kasih sayang dan cintanya kepada adiknya.



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

## ABSTRAK

Nikmatul Munawaroh Akso, 2024: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024.

**Kata Kunci:** Pengembangan Media Pembelajaran, Video Animasi, IPS

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi di SMP Negeri 01 Jenggawah didorong oleh perkembangan teknologi yang mendukung metode belajar interaktif dan visual, menarik minat siswa kelas VII. Video animasi membantu memperjelas konsep abstrak untuk materi kebutuhan manusia secara konkret, meningkatkan motivasi belajar, dan daya ingat siswa. Media ini melatar belakangi fenomena yang terjadi di SMP Negeri 01 Jenggawah untuk mendorong kreativitas dan inovasi siswa. Meski efektif, media ini juga menghadapi tantangan, seperti kurangnya minat pada animasi bagi sebagian siswa yang memiliki preferensi belajar berbeda.

Rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu: 1.) Bagaimana hasil produk pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024?. 2) Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024?. 3) Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024?

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bisa juga disebut dengan *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data menggunakan validasi para ahli (media, bahasa dan ahli pembelajaran IPS), dan respon peserta didik. Subjek penelitian siswa kelas VII SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Produk adalah media pembelajaran video animasi yang dikembangkan melalui aplikasi canva. (2) Uji validasi oleh 3 tim ahli mendapatkan presentase 91,3%, menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat valid dan layak digunakan. (3) Efektivitas hasil dari uji coba produk, yang melibatkan respons dari peserta didik, menunjukkan bahwa presentase rata-rata mencapai 95,1%. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran video animasi sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji N-gain persentase rata-rata N-Gain Score adalah 74,1%, menandakan adanya peningkatan sekitar 60% setelah implementasi media pembelajaran video animasi.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024” dengan lancar. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah mendukung dan memfasilitasi selama proses kegiatan belajar di lembaga ini.
2. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memfasilitasi proses studi di FTIK UIN KHAS Jember.
3. Dr. Hartono, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains yang telah memfasilitasi selama proses kegiatan belajar mengajar di lembaga ini.
4. Fiqru Mafar, M.IP., selaku Koordinator Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) UIN KHAS Jember yang telah memberikan wadah kepada kami untuk menggali pengalaman dan pengetahuan.



5. Mohammad Wildan Habibi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dan memberikan persetujuan judul skripsi ini.
6. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu membantu, memotivasi, dan memberi bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
7. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd., selaku Validator Ahli Media, yang telah memberikan penilaian, komentar, dan saran yang membangun terhadap instrumen untuk disajikan dalam penelitian di SMP Negeri 1 Jenggawah.
8. Shidiq Ardinata, M.Pd., S.Pd., selaku Validator Ahli Bahasa, yang telah memberikan penilaian, komentar, dan saran yang membangun terhadap instrumen untuk disajikan dalam penelitian di SMP Negeri 1 Jenggawah.
9. Heni Rinawati, S.Pd., selaku Guru IPS di SMPN 1 Jenggawah sekaligus Validator Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, komentar, dan saran yang membangun terhadap instrumen untuk disajikan dalam penelitian di SMP Negeri 1 Jenggawah.
10. Eny Rusmiati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Jenggawah yang telah membantu dalam proses penelitian.
11. Seluruh Dosen di Tadris IPS khususnya, dan Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.

Semoga segala bimbingan, motivasi, dan bantuannya dibalas oleh Allah SWT sebagai amal kebaikan. Penulis menyadari bahwa keterbatasan ilmu

pengetahuan, kemampuan, dan wawasan dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun semoga karya ini bermanfaat.

Jember, 29 Oktober 2024  
Penulis,

Nikmatul Munawaroh Akso  
NIM. 201101090027



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

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian Pengembangan .....	9
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	12
G. Definisi Istilah .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	15
B. Kajian Teori.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>44</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	44
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	45
C. Uji Coba Produk.....	50
D. Jenis Data .....	52
E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data.....	52
F. Teknik Analisis Data.....	58
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	<b>62</b>
A. Profil , Visi, Misi, dan Tujuan.....	62

B. Penyajian Data Uji Coba .....	68
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>90</b>
A. Kajian Produk yang Telah di Revisi .....	90
B. Implikasi Teoretis Terhadap Media Pembelajaran Yang Menjadi Novelty .....	95
C. Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>



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

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan dan Pesamaan dengan Penelitian Terdahulu.....	21
Table 3.1	Kriteria Skala Likert .....	55
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	55
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	56
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Ahli Bahasa.....	57
Tabel 3.5	Kisi-kisi Respon Peserta Didik.....	57
Tabel 3.6	Soal Pretets dan Posttest Peserta Didik.....	58
Tabel 3.7	Kriteria Validasi Penilaian Ahli.....	59
Tabel 3.8	Kriteria Kemenarikan.....	60
Tabel 3.9	Kriteria Tingkat Keefektivan Produk.....	61
Tabel 4.1	Jumlah Data Siswa.....	66
Tabel 4.2	Saran dan Prasaran.....	66
Tabel 4.3	Hasil Pengembangan.....	73
Tabel 4.4	Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4.5	Validasi Ahli Bahasa.....	76
Tabel 4.6	Validasi Ahli Pembelajaran.....	77
Tabel 4.7	Hasil Analisis Validator.....	78
Tabel 4.8	Hasil Pretest Peserta Didik Kelas VII.....	82
Tabel 4.9	Hasil Posttest Peserta Didik Kelas VII.....	84
Tabel 4.10	Analisis Data Menggunakan N-Gain Score.....	86
Tabel 4.11	Uji Respon Peserta Didik Kelas VII.....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Langkah-Langkah Model ADDIE.....	44
Gambar 4.1	Observasi awal pada saat pembelajaran IPS.....	80
Gambar 4.2	Pengimplementasian Pembelajaran Video Animasi.....	81
Gambar 4.3	Siswa mengerjakan angket.....	87



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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Era digital yang tengah berkembang pesat telah mengubah dinamika pembelajaran di semua tingkatan, termasuk di kalangan peserta didik kelas VII SMPN Jenggawah. Peserta didik pada era ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Keberadaan teknologi ini mempengaruhi pola pikir dan gaya belajar mereka, dengan cenderung lebih memilih pembelajaran yang dilengkapi dengan elemen visual, seperti video animasi.<sup>2</sup>

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Undang-Undang ini memberikan landasan hukum untuk penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Pada Pasal 3 ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan, membentuk karakter, dan mempersiapkan peserta didik agar mampu menjadi warga negara yang cerdas, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dapat diinterpretasikan sebagai langkah inovatif dalam mendukung tujuan tersebut.<sup>3</sup>

Materi kebutuhan manusia, menjadi inti dalam kurikulum kelas VII, melibatkan konsep-konsep yang pada umumnya bersifat abstrak. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi menjadi solusi yang efektif untuk

---

<sup>2</sup> Yohannes Marryono Jamun, "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* 10, No. 1 (2018): 48, <https://doi.org/10.36928/jpkm.v10i1.54>.

<sup>3</sup> Permendiknas, No. 20 Tahun 2003 tentang Standar Isi Satuan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.



mengatasi kendala tersebut. Visualisasi konsep-konsep ini dalam bentuk animasi mampu memberikan gambaran yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik, mempermudah mereka dalam memahami konsep tersebut. Selain itu, pentingnya keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran tidak dapat diabaikan. Video animasi menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan keterlibatan yang tinggi, peserta didik lebih cenderung aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan rasa ingin tahu yang lebih besar.<sup>4</sup>

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi juga mendukung gaya pembelajaran yang beragam. Dengan memperhatikan variasi gaya belajar peserta didik, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan kebutuhan individu. Dengan demikian, media ini dapat mengakomodasi berbagai preferensi belajar peserta didik, termasuk visual, auditori, dan kinestetik.<sup>5</sup>

Persiapan peserta didik untuk menghadapi tantangan global menjadi tujuan penting dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi tidak hanya memberikan manfaat saat ini tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan yang relevan untuk masa depan, seperti kemampuan beradaptasi dengan teknologi dan pemahaman mendalam

---

<sup>4</sup> Ratiwi Arianti, Indrawati Indrawati, and Iwan Wicaksono, "Efektivitas Media Video Animasi Materi Pemanasan Global Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika* 5, No. 2 (2020): 96, <https://mail.online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/10700>.

<sup>5</sup> Theophany Kumaat, "Belajar Menyenangkan Dengan Media Video Animasi," *Jambura Elementary Education Journal*, 1, No. 2 (2020), <https://doi.org/10.37411/jambura%20elementary%20education%20journal.v1i2.1666>.

terhadap konsep kebutuhan manusia. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam materi kebutuhan manusia diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan efektivitas pembelajaran dan kesiapan peserta didik menghadapi perubahan zaman.<sup>6</sup>

Dalam teori konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui konstruksi pengetahuan oleh individu secara aktif berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Penggunaan video animasi dapat memberikan pengalaman visual yang konkret, memungkinkan peserta didik untuk membangun pemahaman mereka sendiri terhadap konsep-konsep kebutuhan manusia. Animasi dapat menjadi alat untuk merangsang pemikiran kreatif, membantu peserta didik mengaitkan informasi dengan pengalaman pribadi mereka, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.<sup>7</sup>

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam materi kebutuhan manusia untuk peserta didik kelas VII SMPN Jenggawah memiliki pertimbangan yang signifikan dari perspektif landasan religius, khususnya dalam konteks Islam yang merupakan mayoritas agama di Indonesia. Dalam Islam, pendidikan dianggap sebagai kewajiban agama yang harus dijalani oleh setiap Muslim, dan penggunaan teknologi, termasuk media animasi, dianggap sebagai sarana untuk memperkaya dan meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan nilai-nilai agama. Konsep pengetahuan dan

---

<sup>6</sup> Limbong, Tonni, and Simarmata, "Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik," *Jurnal Yayasan Kita Menulis* (2020): 87.

<sup>7</sup> Amelia Putri Wulandari, et al., "Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar," *Journal on Education* 5, No. 2 (2023): 2848, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.9333>.

pembelajaran di dalam Islam ditekankan sebagai suatu bentuk ibadah. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dapat dilihat sebagai upaya untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang konsep-konsep kebutuhan manusia, menciptakan harmoni antara penggunaan teknologi dan pencapaian nilai-nilai keagamaan.<sup>8</sup>

Materi kebutuhan manusia, yang mencakup aspek-aspek dasar kehidupan sehari-hari, dapat disampaikan melalui animasi dengan menekankan pesan moral dan etika Islam, seperti tanggung jawab sosial, keadilan, dan persaudaraan. Dengan cara ini, media pembelajaran berbasis animasi dapat membantu peserta didik memahami dan menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pemahaman terhadap kreativitas dan inovasi juga ditekankan dalam ajaran Islam. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat dianggap sebagai bentuk kreativitas dalam menyampaikan pesan-pesan keagamaan dan moral kepada peserta didik, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menantang.<sup>9</sup>

Konsep pembelajaran seumur hidup, yang dianjurkan dalam Islam, menggambarkan pentingnya terus menerus mencari ilmu sepanjang hidup. Dalam hal ini, penggunaan teknologi pembelajaran, termasuk video animasi, dapat dianggap sebagai alat untuk mendukung konsep pembelajaran seumur hidup dan pemberdayaan peserta didik untuk terus berkembang dalam

---

<sup>8</sup> Azania Khairani, and Siti Quratul Ain, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video Scribe Untuk Statistika Siswa kelas IV," *Qalamuna-Jurnal Pendidikan* 13, No. 2 (2021): 219, <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.898>.

<sup>9</sup> Siti Rochhimah, "Pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas IV SD Sumberagung Peterongan Jombang," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019): 190.

berbagai aspek kehidupan sesuai dengan ajaran agama Islam. Melalui pemahaman dan implementasi nilai-nilai religius ini, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi diharapkan dapat menjadi sarana yang mendukung pendekatan pendidikan yang holistik, mengintegrasikan nilai-nilai agama dan pengetahuan umum untuk membentuk peserta didik yang berakhlak mulia dan berpengetahuan luas sesuai dengan ajaran agama Islam.<sup>10</sup>

Prinsip kreativitas dan inovasi juga dapat ditemukan dalam ajaran Islam. Surah Al-Baqarah (2:286) menekankan bahwa Allah tidak membebani seseorang melampaui kemampuannya. Dalam konteks ini, pengembangan media animasi dapat dianggap sebagai bentuk inovasi yang mendukung dan memahami kemampuan peserta didik.

لَا يَكْلِفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِن نَّسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ ۗ وَاعْفُ عَنَّا ۗ وَاعْفُرْ لَنَا ۗ وَارْحَمْنَا ۗ أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ ۝ ٢٨٦ □

Artinya: Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebaikan) yang dikerjakannya dan dia mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa), “Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami melakukan kesalahan. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebani kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami, maka tolonglah kami menghadapi orang-orang kafir.”<sup>11</sup>

<sup>10</sup> Sri Wulandari, and Indah Fitria Rahmah, “Efektivitas Media Video Kine Master Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring,” *Jurnal Analisa* 7, No. 1 (2021): 35, <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/analisa/index>.

<sup>11</sup> Kementerian Agama, Al-Qur’an dan Terjemahnya, Surabaya: Jabar Nur, 2017, 234.

Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam materi kebutuhan manusia untuk peserta didik kelas VII SMPN Jenggawah tidak hanya mencakup aspek teknologi dan pembelajaran, tetapi juga dapat diberi makna yang mendalam dengan mengaitkannya dengan tafsir ayat 286 Surah Al-Baqarah. Dalam ayat tersebut, terlihat kemurahan Allah yang tidak membebani hamba-Nya melampaui kemampuannya, sejalan dengan pendekatan pengajaran yang memahami kebutuhan dan kapasitas peserta didik. Ayat tersebut juga menggambarkan bahwa setiap kebaikan yang dikerjakan dalam pengembangan media pembelajaran akan mendapat balasan yang melipatgandakan pahala, memberikan dorongan moral bagi para pengembang media tersebut. Namun, sekaligus menjadi peringatan bahwa kesalahan atau kekurangan dalam pembelajaran juga memiliki konsekuensi, sejalan dengan prinsip evaluatif dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan menyematkan konsep kemurahan dan keadilan Allah, judul tersebut tidak hanya menunjukkan keterkaitan dengan ajaran agama Islam, tetapi juga memberikan dimensi etis dan moral dalam pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik kelas VII SMPN Jenggawah.<sup>12</sup>

Dari observasi terdapat temuan masalah salah satu masalah utama yang dapat muncul adalah ketersediaan dan aksesibilitas teknologi di kalangan peserta didik. Tidak semua siswa mungkin memiliki perangkat atau akses internet yang memadai untuk mengakses media pembelajaran berbasis video animasi. Ini dapat menciptakan kesenjangan dalam pengalaman

---

<sup>12</sup> Neni Nadiroti Muslihah, and Eko Fajar Suryaningrat, "Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No. 3 (2021): 570, <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/plusminus>.

pembelajaran antara siswa yang memiliki akses dan yang tidak. Tidak semua peserta didik mungkin memiliki pemahaman atau keterampilan yang sama terkait konsep animasi. Beberapa dari mereka mungkin menghadapi kesulitan dalam mengikuti atau memahami pesan yang disampaikan melalui video animasi, terutama jika mereka tidak terbiasa dengan jenis media tersebut.<sup>13</sup>

Perkembangan era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk di SMP Negeri 01 Jenggawah, di mana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi bagian penting dalam proses belajar mengajar. Siswa kelas VII saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat dekat dengan teknologi, sehingga lebih tertarik pada metode pembelajaran berbasis multimedia yang visual dan interaktif, seperti video animasi. Metode ini tidak hanya mengikuti perkembangan gaya belajar modern tetapi juga mendukung kemampuan siswa dalam memahami materi secara lebih menarik dan mudah dicerna.

Namun, dalam kenyataannya, tidak semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi, seperti gawai atau koneksi internet yang stabil, yang mendukung akses optimal terhadap video animasi. Selain itu, meskipun media video animasi sangat membantu dalam menjelaskan konsep abstrak seperti kebutuhan manusia, beberapa siswa mungkin kurang tertarik atau kurang terlibat dalam metode ini, terutama jika gaya belajar mereka berbeda. Tantangan ini membuat guru perlu lebih kreatif dan adaptif

---

<sup>13</sup> Observasi di SMPN Jenggawah, 04 Desember 2023.

dalam penerapan metode video animasi agar dapat memenuhi kebutuhan belajar yang beragam di kelas.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanatkan bahwa pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi perubahan. Penggunaan media video animasi merupakan langkah inovatif yang sesuai dengan amanat ini, di mana teknologi digunakan untuk mendukung pembelajaran secara efektif. Meskipun demikian, diperlukan evaluasi dan penyesuaian dalam prosesnya agar media ini benar-benar bermanfaat bagi seluruh siswa, terlepas dari aksesibilitas dan preferensi belajar yang bervariasi.

Beberapa peserta didik kurang aktif terlibat atau kurang tertarik pada pembelajaran berbasis video animasi. Ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya minat pada materi atau preferensi gaya pembelajaran yang berbeda. Setiap peserta didik memiliki kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Pengembangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan keberagaman ini, dan jika tidak memenuhi kebutuhan belajar individual, dapat menghasilkan ketidaksesuaian dan kurangnya efektivitas. Sistem evaluasi untuk memastikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui video animasi mungkin menjadi



tantangan. Cara mengukur pemahaman dan penguasaan konsep yang efektif perlu diintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran.<sup>14</sup>

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti tertarik mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024”.

### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil produk pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024?

### **C. Tujuan Penelitian Pengembangan**

1. Untuk mengetahui hasil produk pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024.

---

<sup>14</sup> Afriansah, et al., “Learning Trajectory of Quadrilateral Applying Realistic Mathematics Education: Origami-Based Tasks,” *Mathematics Teaching Research Journal* 13, No. 4 (2021): 53, <https://commons.hostos.cuny.edu/mtri>.

2. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024.

#### **D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Produk yang akan penulis hasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk media interaktif berbasis video animasi, dengan spesifikasinya sebagai berikut:

1. Produk hasil pengembangan dari penelitian ini adalah bahan ajar berbasis video animasi yang diterapkan pada kelas SMP Negeri 01 Jenggawah.
2. Bahan ajar berbasis video animasi disimpan dalam bentuk digital.
3. Bahan ajar berbasis video animasi dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar.
4. Bahan ajar berbasis video animasi memuat gambar animasi, audio, dan uraian materi serta evaluasi soal yang dikemas dalam bentuk interaktif, yang membantu peserta didik agar mudah memahami materi dan tidak mudah bosan saat mempelajari materi tersebut.
5. Materi dan pembahasan yang tercakup dalam Bahan Ajar Berbasis video animasi ini mengenai mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peserta Didik
  - a. Meningkatkan keterlibatan peserta didik
  - b. Membentuk karakter mandiri dan etika peserta didik
  - c. Menambah wawasan kepada peserta didik dengan menggunakan bahan ajar video animasi pada Mata Pelajaran IPS Materi Kebutuhan Manusia.
2. Bagi Pendidik
  - a. Meningkatkan kualitas saat mengajar pada pembaruan pengetahuan dan keahlian guru.
  - b. Meningkatkan pelibatan diri dalam memberikan pengetahuan secara pribadi dan professional.
3. Bagi Sekolah
  - a. Melibatkan sekolah dalam penelitian dan pengembangan dapat secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.
4. Bagi Peneliti
  - a. Terlibat dalam penelitian membantu peneliti mengembangkan keterampilan riset yang luas.
  - b. Dapat membuat kontribusi positif terhadap pengetahuan dan pemahaman dalam bidang tertentu.
  - c. Hasil penelitian yang kuat dapat meningkatkan profil profesional peneliti, membantu dalam kemajuan karir akademis atau profesional.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Dengan bahan ajar berbasis video animasi, diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
- b. Menghasilkan Produk Bahan Ajar Berbasis video animasi yang dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran.
- c. Belum pernah pembelajaran menggunakan video animasi disekolah.
- d. Produk yang dikembangkan dapat diakses secara offline dengan cara mendownload video.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi canva.
- b. Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan hanya di uji cobakan di kelas VIII SMPN Jenggawah.
- c. Produk yang dikembangkan pada umumnya hanya bisa digunakan dengan perangkat teknologi yang memadai seperti handpone, laptop, proyektor dan sound.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu mata pelajaran yang merangkum berbagai disiplin ilmu yang mempelajari aspek-aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Matakuliah ini dirancang untuk

memberikan siswa pemahaman mendalam tentang masyarakat, budaya, dan interaksi sosial. Selain itu, IPS juga bertujuan membantu siswa memahami dinamika sosial dan perubahan dalam masyarakat. Sejarah menjadi komponen penting dalam kurikulum IPS, membahas peristiwa-peristiwa masa lalu, perubahan sosial, dan perkembangan peradaban. Pemahaman tentang asal-usul, evolusi, dan dampak sejarah terhadap masyarakat menjadi fokus dalam pembelajaran sejarah.<sup>15</sup>

## 2. Video Berbasis Animasi

Video animasi adalah bentuk visual yang memanfaatkan ilusi gerakan dengan menyusun serangkaian gambar secara berurutan. Dalam pengertian ini, animasi dapat menciptakan pengalaman visual dinamis dan menghidupkan gambar-gambar yang seolah-olah bergerak. Keunggulan utama dari video animasi adalah kreativitas visual yang luas yang ditawarkannya. Pembuat animasi memiliki kebebasan untuk mengekspresikan ide atau konsep dengan cara yang unik dan menarik, sering kali melibatkan karakter-karakter imajinatif, latar belakang fantasi, atau elemen visual yang tidak mungkin terjadi dalam dunia nyata.<sup>16</sup>

Selain itu, video animasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran, konsep-konsep abstrak dapat dijelaskan melalui visualisasi

---

<sup>15</sup> Wahyu Bagja Sulfemi, and Ayu Hopilatul Lestari, "Korelasi Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ips Di Smp Muhammadiyah Pamijahan Kabupaten Bogor," *Jurnal Program Studi Administrasi Pendidikan* 16, No. 1 (2017): 8.

<sup>16</sup> Sri Maryanti and Dede Trie Kurniawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac," *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi* 8, No. 1 (2018): 29, <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.29222>.

animasi yang sederhana, membuat materi lebih menarik dan mudah dicerna oleh pemirsa. Animasi juga sering melibatkan karakter atau simbol tertentu yang membantu membangun naratif atau mempresentasikan ide dengan daya tarik yang tinggi.



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

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Studi sebelumnya mencakup sejumlah temuan dari penelitian sebelumnya yang terkait dengan proyek penelitian yang akan dijalankan oleh peneliti. Dalam konteks ini, berfokus pada penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi.

1. Miftahul Jannah, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Materi Sel Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII”.

Berdasarkan analisis kebutuhan bahwasanya materi sel dianggap sulit oleh beberapa siswa SMPN 1 Jenggawah. Hal tersebut disebabkan materi sel memiliki karakteristik abstrak dan tidak bisa diamati secara langsung. Oleh karena itu, berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk pembelajaran IPA pada materi Sel Tingkat SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan research & Development (R&D) dengan menggunakan model yang diadopsi oleh Thiagarajan, yaitu 4D yang memiliki empat (4) alur tahapan yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), Pengembangan (development), dan penyebaran (disseminate). Namun, tahapannya dibatasi sampai pada tahap development disebabkan keterbatasan waktu dalam penelitian. Instrumen yang digunakan adalah skala likert dengan 5



kategori yang disusun dalam bentuk checklist. Analisis data yang dihasilkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif dari ahli materi, ahli media serta respon siswa. Data kuantitatif merupakan data berupa skor (presentase), sedangkan kualitatif merupakan data berupa keomentar dan saran dari ahli materi, ahli media serta respon siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi berdasarkan penilaian ahli materi memenuhi validasi 95%, ahli media memenuhi validasi 93%, dan respon siswa menyatakan menarik 89,59%, sehingga media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan menarik.<sup>17</sup>

2. Andika Moh Syafiullah, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Storytelling Pada Materi Bunyi Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VIII SMP/MTs”.

Banyak siswa yang mengatakan bahwa pelajaran fisika sulit untuk diserap karena berhitung menjadi hal yang akan sering dilakukan saat belajar fisika. Peneliti menyadari ada beberapa permasalahan yang terjadi di MTs Baitul Hikmah Tempurejo, di antaranya yaitu materi yang disampaikan oleh guru masih belum diserap secara sempurna. siswa tidak paham saat guru menyampaikan materi, siswa terlihat kurang aktif dan cenderung pasif di kelas, ini terjadi karena proses belajar di kelas dilakukan secara monoton dan tidak variatif, karena kurang optimalnya bahan ajar yang dipakai guru dalam menyampaikan materi di kelas, guru

---

<sup>17</sup> Miftahul Jannah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Materi Sel Untuk Siswa SMP/MTs Kelas Vii,” (Skripsi, UIN Khas Jember, 2020).

hanya mengacu pada media yang sudah ada yaitu LKS saja. Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi yang dapat ditawarkan adalah menghadirkan media pembelajaran yang relevan yaitu menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis storytelling pada materi fisika yaitu bunyi.

Digunakan Jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian Quasi Experiment. Dengan desain penelitian Non-equivalent Control Group Design. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan non-tes. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dan statistik.

Berdasarkan dari hasil penelitian kuantitatif dapat disimpulkan hasil analisis uji T-test hasil belajar melalui nilai post-test siswa diperoleh nilai t-hitung  $>$  t-tabel yaitu  $2,137 > 2,032$  artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. artinya terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas VIII MTs Baitul Hikmah. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis storytelling pada materi bunyi di MTs Baitul Hikmah berjalan dengan sangat baik, karena fasilitas yang disediakan memadai untuk dilakukannya pembelajaran menggunakan video animasi, tetapi karena tidak adanya fasilitas proyektor dan pengeras suara yang terpasang di dalam kelas maka guru

harus menghubungkan sendiri sehingga kelas menjadi lebih lambat dimulai.<sup>18</sup>

3. Rismaul Fadila, dengan judul “Penerapan Multimedia Audio Visual Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMPN 1 Ajung Jember”.

Dapat diketahui bahwa hakikat audio visual merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses bagi pemakainya. Pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidikan dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami serta mengamalkan ajaran Islam melalui bimbingan, pengajaran atau pembinaan yang sudah ditentukan untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian adalah field research (penelitian lapangan). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis sebelum di lapangan, kemudian menggunakan analisis data dari milles huberman berikut langkah-langkah dari milles and huberman diantaranya reduksi data, penyajian data, verifikasi atau penarikan kesimpulan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, triangulasi metode, dan triangulasi waktu.

---

<sup>18</sup> Andika Moh Syafiullah, “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Storytelling Pada Materi Bunyi Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VIII SMP/MTs,” (Skripsi, UIN Khas Jember, 2022).

Hasil penelitian ini memperoleh kesimpulan: (1) Persiapan penggunaan multimedia audio visual sudah sangat efektif dalam pembelajaran di dalam kelas. Dikarenakan sekolah sudah menyediakan fasilitas saraa dan prasarana sehingga persiapan pembelajaran menggunakan media tersebut dapat dilaksanakan. (2) Penerapan multimedia audio visual belum terlalu efektif karena sarana prasarana LCD atau proyektor itu sendiri masih kurang untuk belajar dan terdapat 7 LCD atau proyektor diantaranya; 6 LCD untuk pembelajaran di kelas dan 1 LCD terdapat di aula sekolah. (3) aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan prestasi pada setiap siklusnya hal ini dapat dilihat melalui rekap nilai hasil ujian sekolah, sehingga keseluruhan komponen yang telah ada telah sangat memenuhi indikator keberhasilan siswa.<sup>19</sup>

4. Audita Alfianti dengan judul, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku”.<sup>20</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran IPS berbasis video animasi.

Penelitian ini dilakukan di SDN Panancangan 2 dengan subjek penelitian di kelas IV dengan 20 orang siswa pada uji coba terbatas.

---

<sup>19</sup> Rismaul Fadila, “Penerapan Multimedia Audio Visual Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMPN 1 Ajung Jember,” (Skripsi, UIN Khas Jember, 2023).

<sup>20</sup> Audita Alfiani, et al, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku,” *Jurnal of Elementary Education* 2, No. 1 (2020), <http://dx.doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari 6 tahapan yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Video animasi di validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada siswa. Hasil uji validasi para ahli sebesar 79,9% dengan kriteria layak.

Hasil uji coba produk sebesar 86,2% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada tema indahny keragaman di negeriku.

5. I made Mahendra Saputra dengan judul, “Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS”.<sup>21</sup>

Minimalnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS meyebabkan siswa mudah jenuh dalam proses pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis project yang efektif untuk digunakan.

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan dengan subjek penelitian yakni seorang ahli isi, seorang ahli desain pembelajaran, seorang ahli media pembelajaran dan

---

<sup>21</sup> I Made Mahendra Saputra, “Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan* 5, No. 1 (2021), <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32843>.

siswa sekolah dasar. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan instrumen berupa angket/kuisisioner, dengan teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil sebagai berikut (1) hasil uji validitas ahli isi mata pelajaran mendapatkan persentase sebesar 95%, (2) hasil uji validitas ahli desain pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 76,92%, (3) hasil uji validitas ahli media pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 84,37%, dan (4) hasil uji coba perorangan mendapatkan persentase 83,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis project berada pada kualifikasi baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Media video animasi berbasis project dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif.

**Tabel 2.1**  
**Perbedaan dan Pesamaan dengan Penelitian Terdahulu**

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Miftahul Jannah	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Materi Sel Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Video animasi</li> <li>- Subjek penelitian</li> <li>- Objek penelitian</li> <li>- Penelitian pengembangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Materi pembelajaran</li> <li>- Model pengembangan</li> </ul>

2	Andika Moh Syafiullah	Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Storytelling Pada Materi Bunyi Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas VIII SMP/MTs	- Video animasi - Subjek penelitian	- Materi pembelajaran - Metode penelitian - Objek penelitian
3	Rismaul Fadila	Penerapan Multimedia Audio Visual Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMPN 1 Ajung Jember	-	- Pendekatan penelitian - Objek penelitian - Subjek penelitian - Materi pembelajaran
4	Audita Alfianti	Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahny Keragaman Di Negeriku	- Video berbasis animasi - Pengembangan	- Mata pelajaran IPA - Subjek penelitian - Objek penelitian - Metode penelitian
5	Imade Mahendra Saputra	Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS	- Video berbasis animasi - Pembelajaran IPS	- Objek penelitian - Subjek penelitian - Metode penelitian

Dari telaah penelitian sebelumnya yang telah diuraikan, penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti saat ini lebih terfokus pada metode pembelajaran IPS dengan materi "Kebutuhan Manusia" untuk siswa kelas VII menggunakan video animasi. Keunikan dalam penelitian ini terletak pada subjek penelitian yang diambil dan penekanan pada pengembangan

media pembelajaran video animasi untuk mata pelajaran IPS dengan materi "Kebutuhan Manusia".

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang mencakup perancangan, pembuatan, dan peningkatan berbagai alat bantu atau media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam tahap analisis kebutuhan, perancang harus memahami tujuan pembelajaran dan karakteristik audiens, seperti tingkat pemahaman dan preferensi belajar. Perancangan media pembelajaran melibatkan struktur dan konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta pemilihan metode pengajaran yang tepat.

Setelah itu, tahap pengembangan melibatkan pembuatan atau peningkatan konten media pembelajaran, seperti desain grafis, produksi video, atau pengkodean perangkat lunak, tergantung pada jenis media yang dibuat. Uji coba kemudian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran, dengan melibatkan peserta didik dan mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan. Setelah melewati tahap implementasi, media pembelajaran diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, dan evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran.



Selanjutnya, pemeliharaan dan pembaruan berkala diperlukan untuk menjaga relevansi dan efektivitas media pembelajaran. Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran menjadi bagian integral dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, dan efisien bagi peserta didik.<sup>22</sup>

Seorang ahli dalam bidang pengembangan media pembelajaran, Robert K. Gagne, menyajikan pandangan yang mendalam mengenai proses ini. Menurut Gagne, pengembangan media pembelajaran harus dimulai dengan langkah analisis yang cermat terhadap kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses perancangan kemudian melibatkan struktur dan konten yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Gagne menekankan pentingnya pemilihan metode pengajaran yang sesuai dengan materi dan audiens.

Setelah merancang, langkah pengembangan melibatkan implementasi desain menjadi produk nyata, yang dapat melibatkan pembuatan konten, pengembangan perangkat lunak, atau produksi media lainnya. Gagne menyoroti pentingnya uji coba sebagai langkah kritis dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran, dan proses evaluasi yang melibatkan umpan balik dari peserta didik. Implementasi, evaluasi, pemeliharaan, dan pembaruan terus-menerus

---

<sup>22</sup> Nizwardi jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2016), 19.

merupakan bagian integral dari pandangan Gagne terhadap pengembangan media pembelajaran, dengan fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran dan perbaikan berkelanjutan.<sup>23</sup>

Menurut ahli pengembangan media pembelajaran, David H. Jonassen, fungsi utama dari pengembangan media pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi konstruksi pengetahuan oleh peserta didik. Jonassen menekankan bahwa media pembelajaran seharusnya tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga harus merangsang pemikiran kritis, refleksi, dan konstruksi pengetahuan yang mendalam.

Dalam pandangannya, media pembelajaran seharusnya dapat mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif, memberikan tantangan yang merangsang berpikir, dan memungkinkan peserta didik untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Jonassen juga menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan relevan. Dengan demikian, fungsi utama pengembangan media pembelajaran menurut Jonassen adalah menciptakan alat bantu yang mampu menginspirasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Amelia Putri Wulandari, et al, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal On Education* Vol 5. No 2(2023), <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

<sup>24</sup> Rahmi Mudia Alti, dkk. *Media Pembelajaran*, (Padang: Get Press, 2022), 140.

## b. Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat signifikan dalam konteks pendidikan modern. Pertama, media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik. Penggunaan elemen visual, audio, dan interaktif dalam media dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan pemahaman konsep. Kedua, media pembelajaran memungkinkan personalisasi pembelajaran. Dengan beragam format dan tingkat kompleksitas, media dapat disesuaikan dengan gaya belajar individual peserta didik, memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibilitas. Peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, memungkinkan pembelajaran di luar ruang kelas dan memfasilitasi pembelajaran sepanjang hayat. Media pembelajaran juga memungkinkan pengalaman belajar yang interaktif dan simulasi, memungkinkan peserta didik untuk menggali konsep-konsep secara praktis dan langsung.

Pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi pengajaran. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan informasi dengan cara yang konsisten dan efektif, meminimalkan kekurangan dalam proses transfer pengetahuan. Dengan kemampuan untuk merekam dan

membagikan materi secara digital, media pembelajaran juga mendukung pembagian sumber daya secara lebih luas.

Pengembangan media pembelajaran memungkinkan pemantauan dan evaluasi pembelajaran yang lebih efisien. Sistem pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan data tentang kemajuan peserta didik, memungkinkan pendidik untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih terarah dan memperbaiki materi pembelajaran jika diperlukan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran bukan hanya meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga mendukung efisiensi dan efektivitas keseluruhan proses pembelajaran.<sup>25</sup>

#### c. Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran

Tujuan pengembangan media pembelajaran mencakup berbagai aspek yang berkontribusi pada perbaikan proses pembelajaran. Pertama, pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan materi pembelajaran. Dengan menyajikan informasi melalui elemen visual, audio, dan interaktif, media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep secara lebih efektif. Kedua, tujuan tersebut melibatkan penciptaan lingkungan pembelajaran yang menarik dan memotivasi. Dengan menggunakan elemen-elemen yang menarik perhatian peserta didik, media pembelajaran dapat

---

<sup>25</sup> McLuhan, *The Medium is the Message*, (Amerika Serikat: Bantam Books, 1967): 680.

menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, membantu mempertahankan minat peserta didik selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, tujuan pengembangan media pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melalui penggunaan teknologi dan desain interaktif, media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, memperkuat partisipasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran bertujuan untuk mendukung pembelajaran mandiri. Media pembelajaran dapat dirancang untuk memungkinkan peserta didik mengakses materi kapan saja dan di mana saja, memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan individu.

Terakhir, tujuan pengembangan media pembelajaran juga melibatkan pemantauan dan evaluasi pembelajaran. Dengan menyediakan data tentang kemajuan peserta didik, media pembelajaran dapat membantu pendidik mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut, memungkinkan penyesuaian dan perbaikan kontinu dalam desain dan pelaksanaan pembelajaran. Secara keseluruhan, tujuan pengembangan media pembelajaran

adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.<sup>26</sup>

d. Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran

Model-model pengembangan media pembelajaran menyediakan panduan sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan alat bantu pembelajaran yang efektif. Salah satu model yang umum digunakan adalah Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dimulai dengan tahap analisis untuk memahami kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tahap desain melibatkan perencanaan struktur dan konten media pembelajaran. Kemudian, dalam tahap pengembangan, media pembelajaran sebenarnya dibuat atau dikembangkan sesuai dengan desain. Setelah itu, media tersebut diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan dievaluasi untuk menilai efektivitasnya, dengan hasil evaluasi dapat digunakan untuk memperbaiki atau memodifikasi media pembelajaran.

Selain Model ADDIE, terdapat pula model lain seperti *Dick and Carey Instructional Design Model* yang menekankan pada perancangan instruksional yang sistematis, dengan langkah-langkah seperti identifikasi tujuan pembelajaran, analisis audiens, dan perancangan instruksional. Model Kemp, yang dikenal sebagai

---

<sup>26</sup> Supardan, *Pembelajaran dan Media Pembelajaran*, ( Jawa Tengah: Lakeisha, 2023), 47.

*Model Kemp Instructional Design*, melibatkan tiga tahap utama: perencanaan, pengembangan, dan penggunaan. Model ASSURE (*Analyse learners, State standards and objectives, Select strategies, Technology, Utilize technology, Require learner participation, Evaluate and revise*) menekankan penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran.

Sebagai tambahan, model-model seperti SAM (*Successive Approximation Model*) dan *Rapid Prototyping* menekankan pendekatan iteratif dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran dengan melibatkan umpan balik peserta didik dan iterasi desain. Setiap model pengembangan media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, dan pilihan model yang sesuai tergantung pada konteks, tujuan pembelajaran, dan karakteristik audiens. Secara keseluruhan, penggunaan model-model ini membantu memastikan bahwa media pembelajaran dirancang dan dikembangkan dengan cara yang sistematis, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.<sup>27</sup>

## 2. Media Video Animasi

### a. Pengertian Media Video Animasi

Media video animasi merujuk pada suatu bentuk media yang menggabungkan elemen-elemen visual dan audio dalam bentuk

---

<sup>27</sup> Edwina Ariandhini dan Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, No. 3 (2022) <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004.243>.

animasi untuk menyampaikan pesan atau informasi. Animasi adalah proses menciptakan gambar bergerak dari serangkaian gambar diam atau objek. Video animasi menggabungkan elemen ini dengan suara, musik, dan efek suara untuk menciptakan pengalaman multimedia yang menarik. Media ini dapat berupa animasi 2D atau 3D, tergantung pada kompleksitas dan tujuan pesan yang ingin disampaikan.<sup>28</sup>

Media video animasi digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, hiburan, pemasaran, dan pelatihan. Dalam pendidikan, video animasi dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih visual dan menarik bagi peserta didik. Di dunia hiburan, film animasi sering digunakan untuk menghibur dan menyampaikan cerita dengan cara yang unik. Dalam pemasaran, video animasi dapat menciptakan kampanye yang kreatif dan memikat untuk mempromosikan produk atau layanan.

Keunggulan media video animasi melibatkan kemampuannya untuk menyampaikan informasi dengan cara yang visual dan menghibur. Animasi dapat menyederhanakan konsep yang kompleks, membuatnya lebih mudah dipahami oleh audiens. Selain itu, animasi juga memberikan kebebasan kreatif dalam merepresentasikan dunia yang tidak terbatas oleh batasan fisika atau realitas. Dengan demikian, penggunaan media video animasi

---

<sup>28</sup> Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 241.



membuka berbagai peluang dalam menyampaikan pesan, membangun pengalaman multimedia yang menarik, dan meningkatkan daya tarik audiens.<sup>29</sup>

b. Tujuan Video Animasi

Tujuan penggunaan video animasi dalam konteks pembelajaran sangat beragam dan dapat mencakup berbagai aspek peningkatan pengalaman belajar. Pertama, video animasi digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan menarik. Dengan menggambarkan ide-ide abstrak melalui representasi grafis yang dinamis, video animasi membantu peserta didik memahami konsep-konsep tersebut dengan lebih baik. Kedua, tujuan video animasi adalah meningkatkan daya ingat. Animasi dapat menciptakan gambaran visual yang kuat dan mudah diingat, membantu peserta didik mempertahankan informasi dalam jangka panjang.

Selanjutnya, video animasi memiliki tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Dengan menyajikan informasi dalam format yang menarik secara visual dan naratif, video animasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam materi pembelajaran. Selain itu, video animasi juga dapat digunakan untuk mendukung

---

<sup>29</sup> Rrahmawati Matondang, dkk., *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI*, (Jawa Timur: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022), 97.

pembelajaran mandiri, memungkinkan peserta didik mengakses materi kapan saja dan di mana saja.

Terakhir, tujuan video animasi dalam pembelajaran adalah meningkatkan keterampilan kreatif dan berpikir kritis. Dengan menyajikan materi dalam format yang seringkali bersifat imajinatif, video animasi dapat merangsang daya pikir kreatif peserta didik dan memberikan ruang bagi pemikiran lateral. Dengan cara ini, video animasi bukan hanya sebagai alat pembelajaran yang informatif tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan kreativitas peserta didik. Secara keseluruhan, tujuan video animasi dalam pembelajaran adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan memotivasi bagi peserta didik.<sup>30</sup>

### c. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Video animasi memiliki sejumlah kelebihan yang membuatnya menjadi alat bantu pembelajaran yang populer. Pertama, kelebihan utama video animasi adalah kemampuannya untuk menyajikan konsep-konsep kompleks secara visual dan menarik. Animasi dapat membantu memvisualisasikan ide-ide abstrak, mempermudah pemahaman konsep yang sulit dipahami hanya dengan kata-kata. Kedua, video animasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan unsur

---

<sup>30</sup> Rrahmawati Matondang, dkk., *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI*, (Jawa Timur: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022), 100.

kreativitas dan visual yang kuat, video animasi dapat memotivasi peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Ketiga, fleksibilitas video animasi memungkinkan penggunaan berbagai elemen multimedia, seperti suara, musik, dan efek visual, untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan.

Namun, video animasi juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu dipertimbangkan. Pertama, pembuatan video animasi yang berkualitas memerlukan keterampilan dan sumber daya yang mungkin tidak selalu tersedia di setiap lingkungan pembelajaran. Proses produksi yang kompleks dapat menjadi hambatan bagi beberapa pendidik atau pembuat konten. Kedua, terkadang video animasi dapat terlalu mendalam atau rumit, mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam mengidentifikasi inti dari pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, perancangan animasi harus memperhatikan tingkat kompleksitas agar sesuai dengan pemahaman dan tingkat pengetahuan peserta didik. Ketiga, penggunaan video animasi dapat menyita bandwidth internet, yang dapat menjadi masalah dalam lingkungan pembelajaran dengan keterbatasan akses internet.

Secara keseluruhan, kelebihan video animasi melibatkan kemampuannya untuk menyajikan konsep dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, sementara kekurangan melibatkan tantangan produksi dan potensi kompleksitas yang dapat menghambat

pemahaman peserta didik. Pendidik perlu mempertimbangkan keseimbangan antara kelebihan dan kekurangan ini dalam memilih apakah video animasi adalah alat pembelajaran yang sesuai untuk kebutuhan mereka.<sup>31</sup>

#### d. Manfaat Video Animasi

Video animasi menawarkan sejumlah manfaat signifikan dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Pertama, video animasi memiliki daya tarik visual yang tinggi, memungkinkan penyampaian informasi kompleks menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Gaya visual yang kreatif dan animasi yang dinamis dapat membuat konsep-konsep abstrak atau sulit dijelaskan menjadi lebih konkret dan dapat diingat oleh peserta didik. Kedua, video animasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan menggunakan elemen visual yang menarik, animasi dapat mempertahankan perhatian peserta didik selama periode pembelajaran, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.<sup>32</sup>

Selanjutnya, video animasi memungkinkan presentasi konsep-konsep yang sulit diakses atau dilakukan dalam kehidupan nyata. Dengan menggunakan teknik animasi, konsep-konsep ilmiah, proses alam, atau peristiwa sejarah dapat disajikan dengan cara yang lebih visual, memudahkan pemahaman dan meningkatkan retensi

---

<sup>31</sup> Putu Jerry Radita Poza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edu Tech UNDIKSHA* 6, No. 1 (2018): 24, <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.

<sup>32</sup> Putu Jerry Radita Poza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," 25.

informasi. Keempat, video animasi dapat mendukung pembelajaran mandiri. Peserta didik dapat mengakses video animasi kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Selain itu, video animasi juga dapat digunakan sebagai sumber daya pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri, memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi dan memahami konsep-konsep tanpa kehadiran langsung dari pendidik.

Video animasi memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menyajikan informasi melalui narasi yang menarik dan visual yang kreatif, video animasi dapat merangsang imajinasi peserta didik dan mendorong partisipasi aktif. Secara keseluruhan, manfaat video animasi dalam pembelajaran melibatkan peningkatan keterlibatan, pemahaman konsep, kreativitas, dan aksesibilitas materi pembelajaran.

#### e. Sintak Video Animasi Dalam Pembelajaran

Pemanfaatan sintak video animasi dalam pembelajaran telah menjadi strategi yang semakin populer dalam era digital. Sintak video animasi mencakup sejumlah unsur yang berkontribusi pada efektivitas pembelajaran. Pertama-tama, animasi memungkinkan visualisasi konsep-konsep abstrak, membuatnya lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Unsur visual yang menarik dapat

meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis. Selain itu, sintak video animasi memungkinkan fleksibilitas dalam penyampaian informasi, memungkinkan pendidik untuk menghadirkan materi pembelajaran dengan cara yang kreatif dan beragam.

Aspek perancangan grafis dan animasi juga memainkan peran penting. Penyajian visual yang estetik dan menarik dapat membantu menyampaikan pesan secara efektif, sementara animasi yang tepat dapat memperjelas konsep yang kompleks. Penggunaan karakter atau narator animasi dapat memberikan aspek humanisasi pada materi pembelajaran, menciptakan koneksi emosional dengan peserta didik. Interaktivitas dalam video animasi, seperti penggunaan navigasi atau elemen-elemen interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>33</sup>

Pentingnya penggunaan suara, musik, dan efek suara dalam sintak video animasi juga tidak bisa diabaikan. Suara dapat memberikan klarifikasi tambahan atau penekanan pada konsep tertentu, sementara musik dan efek suara dapat menciptakan atmosfer yang mendukung tujuan pembelajaran. Dalam sintak video animasi, timing yang baik dalam penyampaian informasi dan

---

<sup>33</sup> Putu Jerry Radita Poza, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar," 26.

penggunaan suara dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman peserta didik.

Secara keseluruhan, penggunaan sintak video animasi dalam pembelajaran membuka peluang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Dengan memanfaatkan berbagai unsur desain dan animasi, pendidik dapat menciptakan konten pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik di era digital ini.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian merujuk pada pencapaian peserta didik dalam memahami, menguasai, dan menerapkan materi pembelajaran yang diberikan. Pada umumnya, hasil belajar diukur melalui berbagai indikator, seperti peningkatan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, penerapan keterampilan praktis, atau pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Hasil belajar juga mencakup perubahan perilaku dan sikap peserta didik sebagai respons terhadap proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian, pengukuran hasil belajar seringkali dilakukan dengan metode penilaian atau evaluasi yang melibatkan tes, proyek, tugas, atau observasi.

Hasil belajar yang optimal mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, serta memberikan

gambaran komprehensif tentang sejauh mana peserta didik telah menginternalisasi dan mengaplikasikan informasi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, hasil belajar dalam penelitian menjadi indikator kunci untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran dan media pembelajaran yang digunakan serta memberikan dasar bagi perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dalam proses pendidikan.<sup>34</sup>

b. Bentuk Dari Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan manifestasi dari pencapaian peserta didik selama proses pembelajaran dan dapat diukur melalui berbagai bentuk. Pertama, bentuk hasil belajar dapat berupa peningkatan pemahaman konsep dan fakta. Peserta didik diharapkan dapat menginternalisasi informasi yang disampaikan selama pembelajaran dan mengonseptualisasikan pengetahuan tersebut. Kedua, keterampilan berpikir kritis dan analitis juga mencerminkan hasil belajar yang signifikan. Kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, dan merumuskan pemecahan masalah menunjukkan tingkat keterampilan berpikir yang telah dicapai.

Selanjutnya, hasil belajar dapat tercermin dalam bentuk keterampilan praktis atau keterampilan berbasis tugas yang relevan dengan konten pembelajaran. Penerapan pengetahuan dalam situasi

---

<sup>34</sup> Laeli Ru'yatul Chasanah dan Yeni Erita, "Pengembangan Media Aplikasi Sway pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, No. 2 (2023): 5711, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14590>.



nyata, seperti penggunaan keterampilan matematika dalam pemecahan masalah sehari-hari atau keterampilan bahasa dalam berkomunikasi efektif, merupakan indikator nyata dari hasil belajar. Selain itu, sikap dan nilai yang terbentuk selama pembelajaran juga merupakan bagian dari hasil belajar. Pembentukan sikap positif, nilai-nilai moral, dan etika dalam konteks pembelajaran membantu membentuk karakter peserta didik.

Bentuk hasil belajar juga dapat terlihat melalui karya atau produk yang dihasilkan oleh peserta didik, seperti proyek, makalah, atau presentasi. Karya-karya ini mencerminkan penerapan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama pembelajaran. Melalui berbagai bentuk ini, hasil belajar bukan hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, menciptakan gambaran lengkap pencapaian peserta didik dalam proses pendidikan.<sup>35</sup>

### c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang kompleks, baik dari segi individu maupun lingkungan pembelajaran. Salah satu faktor utama adalah motivasi. Motivasi yang tinggi cenderung meningkatkan keterlibatan dan usaha peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, bakat atau kecerdasan alami juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Setiap individu memiliki gaya

---

<sup>35</sup> Kementrian Pendidikan, *Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*, Keputusan Nomor 033/H/KR/2022 tentang mata pelajaran IPS di SMP, 170.

belajar yang berbeda, dan pemahaman terhadap cara terbaik mereka memproses informasi dapat memainkan peran penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Faktor lingkungan juga memiliki dampak signifikan. Dukungan keluarga, fasilitas belajar yang memadai, dan iklim sekolah yang kondusif semuanya dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor-faktor sosial, seperti interaksi dengan teman sebaya dan hubungan guru-siswa, juga memainkan peran dalam membentuk lingkungan pembelajaran yang mendukung. Selanjutnya, kualitas pengajaran dan metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik dapat mempengaruhi sejauh mana peserta didik dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran.<sup>36</sup>

Selain faktor-faktor tersebut, motivasi intrinsik, atau keinginan internal untuk belajar tanpa dipaksa oleh faktor eksternal, juga dapat memainkan peran penting dalam hasil belajar yang berkelanjutan. Ketika peserta didik merasa memiliki kontrol dan tanggung jawab atas pembelajarannya sendiri, mereka cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Penting untuk diingat bahwa faktor-faktor ini bersifat kompleks dan saling terkait. Interaksi antara motivasi, bakat, lingkungan, dan metode pengajaran menciptakan konteks pembelajaran yang unik bagi setiap individu. Oleh karena itu,

---

<sup>36</sup> Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil belajar Siswa," *Jurnal Education And Development* 8, No. 2 (2020): 12, <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2>.

pendekatan holistik yang mempertimbangkan berbagai faktor ini dapat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

d. Tujuan Pengembangan Video Animasi dan Hasil Belajar

Tujuan pengembangan video animasi dalam konteks pendidikan adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pemanfaatan teknologi visual yang menarik dan interaktif. Pertama-tama, video animasi dapat membantu menyampaikan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami. Dengan memvisualisasikan materi pembelajaran melalui animasi, peserta didik dapat mengenali hubungan antar konsep secara lebih jelas, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Selanjutnya, video animasi mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menghibur. Dengan daya tarik visual dan elemen naratif, animasi dapat mempertahankan perhatian peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.<sup>37</sup>

Selain itu, tujuan pengembangan video animasi juga termasuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Animasi memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi konsep secara visual, memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kemampuan untuk menggambarkan situasi atau

---

<sup>37</sup> Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil belajar Siswa," 15.

eksperimen yang sulit atau mahal dilakukan dalam kehidupan nyata melalui animasi dapat meningkatkan rasa keterlibatan peserta didik. Lebih lanjut, pengembangan video animasi dapat meningkatkan retensi informasi dan penguatan peserta didik. Gaya presentasi yang dinamis dan pengulangan visual melalui animasi dapat memperkuat memori dan membantu peserta didik mengingat kembali informasi dengan lebih baik.

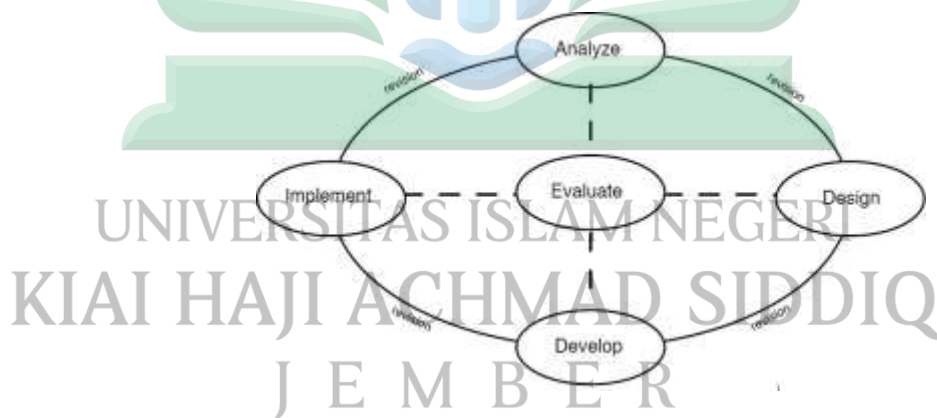
Dengan kata lain, tujuan pengembangan video animasi adalah menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif, memikat, dan mendukung pemahaman konsep secara menyeluruh. Hasil belajar yang diharapkan mencakup peningkatan pemahaman materi, keterlibatan peserta didik, dan kemampuan untuk menerapkan konsep-konsep tersebut dalam situasi nyata. Dengan memanfaatkan daya tarik visual animasi, pengembangan video animasi diharapkan dapat menjadi sarana yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian dan pengembangan *Researt and Development* (R&D) adalah suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji suatu produk atau inovasi baru. Salah satu model yang umum digunakan adalah model yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Tahap pertama dalam model ini adalah tahap perencanaan, di mana peneliti mengidentifikasi permasalahan, menganalisis kebutuhan, dan menetapkan tujuan pengembangan. Perencanaan ini mencakup latar belakang penelitian yang komprehensif dan pembentukan dasar untuk merancang solusi yang sesuai.<sup>38</sup>



**Gambar 3.1** Langkah-Langkah Model ADDIE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini merupakan suatu

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

pendekatan sistematis yang terdiri dari lima tahap yang saling terkait dan bersifat iteratif.<sup>39</sup>

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan akan dijalankan sesuai dengan kerangka ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap dalam prosedur ini memiliki peran khusus untuk memastikan keberhasilan pengembangan suatu produk atau inovasi.

### 1. Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis ini melibatkan identifikasi permasalahan dan menganalisis kebutuhan peserta didik, terutama terkait dengan produk yang akan dikembangkan. Pengembangan ini diinisiasi oleh adanya permasalahan yang ditemui. Analisis juga memperhatikan karakteristik siswa, mata pelajaran, dan indikator pencapaian yang hendak dicapai.

Tahap analisis dilakukan peneliti di kelas VII SMPN Jenggawah 01.

Tahap analisis pada penelitian ini yaitu:

#### a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang terjadi disekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang diterapkan, kemudia menemukan solusi dari permasalahan tersebut dengan mengembangkan sebuah

---

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 408.

produk bahan ajar. Analisis ini dilakukan dengan mewawancari guru mata pelajaran kelas VII IPS di SMPN 01 Jenggawah.

b. Analisis Kebutuhan

Analisi Kebutuhan untuk menentukan bahan ajar yang diperlukan oleh peserta didik untuk dikembangkan peneliti sebagai pemecahan permasalahan yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan wawancara kepada guru mata pelajaran kelas VII IPS di SMPN 01 Jenggawah dan juga peserta didik.

c. Analisis Kurikulum

Kegiatan analisis kurikulum yang dilakukan berupa analisis kompetensi dasar, indikator materi, tujuan pembelajaran, buku sumber pembelajaran IPS SMP/MTs kelas VII, kurikulum, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian ini.

Di SMP Negeri 01 Jenggawah, kegiatan analisis kurikulum IPS melibatkan beberapa tahap yang terstruktur, dimulai dari analisis kompetensi dasar hingga tujuan pembelajaran. Para guru IPS secara rutin melakukan kajian terhadap kompetensi dasar yang akan diajarkan, mengidentifikasi indikator materi, serta menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, buku sumber pembelajaran IPS untuk kelas VII dan berbagai bahan ajar yang relevan, termasuk kurikulum terkini, menjadi acuan penting dalam proses ini.

Dalam praktiknya, analisis ini bertujuan agar setiap materi yang disampaikan mampu mendukung pemahaman siswa terhadap konsep IPS secara lebih konkret dan sesuai dengan tujuan kurikulum. Adanya evaluasi secara berkala juga dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan dengan situasi dan perkembangan terkini, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan media video animasi.

## 2. Tahapan Design (Perancangan)

Proses perancangan ini dilakukan dengan kreativitas maksimal, bertujuan untuk memikat perhatian peserta didik. Selain itu, pada tahap perancangan, perlu memastikan bahwa sumber materi yang digunakan bersifat relevan agar dapat efektif mendukung proses pembelajaran.

Rancangan penelitian pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPS di kelas VII SMPN 01 Jenggawah

Tahun Ajaran 2023/2024 dilakukan dengan langkah-langkah berikut:

### a. Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai merancang desain produk yang akan dikembangkan. Perancangan produk disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar yang akan diterapkan pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.

### b. Membuat Instrument Penelitian Produk

Pada tahapan ini peneliti memulai membuat instrument penilai produk. Instrument penilaian produk berupa angket yang



ditunjukkan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan peserta didik sebagai subjek uji coba.

### 3. Tahapan Development (Pengembangan)

Setelah tahap analisis dan perancangan selesai, beberapa fakta yang menunjukkan pengaruh signifikan dari tahapan penelitian terhadap kualitas pembelajaran mulai terlihat, terutama berdasarkan umpan balik dan keluhan siswa. Dalam konteks ini, siswa di SMP Negeri 01 Jenggawah seringkali menyampaikan tantangan mereka dalam memahami konsep abstrak di mata pelajaran IPS, khususnya terkait materi yang kurang mendalam atau visual. Keluhan tersebut mencakup kesulitan dalam memvisualisasikan topik yang hanya disampaikan secara verbal atau tertulis tanpa dukungan media yang interaktif.

Tahap penelitian yang melibatkan pengembangan media video animasi hadir sebagai solusi untuk keluhan ini, dengan harapan dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih jelas dan menarik. Video animasi dirancang untuk menjelaskan materi secara visual, sehingga mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Adanya tahap ini juga menjadi respon langsung terhadap keluhan siswa yang merasa kurang tertarik dan kurang terlibat dalam pembelajaran, serta membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang lebih visual dan praktis. Pada tahap ini dilakukan setelah analisis dan perancangan telah selesai. Kegiatan yang dilakukan yaitu:

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desai produk yang dibuat sebelumnya, kemudian dibuat sesuai produk yang nyata dengan menyatukan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pembuatan produk yang utuh.

b. Validasi

Setelah produk bahan ajar selesai dibuat kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media dengan menggunakan angket yang diberikan peneliti. Dari hasil validasi para ahli, jika terdapat kekurangan/kelemahan produk maka dilakukan revisi.

c. Revisi Tahap 1

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini produk di uji cobakan kepada peserta didik peserta didik (satu kelas) dari kelas VII SMPN 01 Jenggawah. Hasil dari uji ini digunakan untuk merevisi suatu produk. Uji coba dalam kelompok besar dilakukan sampai diperoleh produk yang sudah siap untuk dilakukan uji efektifitas. Pada tahapan ini peserta didik juga diberikan angket untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan.

## 5. Tahapan Evaluation (Evaluasi)

Pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur tercapainya tujuan pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Animasi. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar yang dikembangkan. Pada tahapan ini juga peserta didik diberikan soal tes sesudah pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis Video Animasi.

## C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk memenuhi kriteria produk, dengan tujuan mencapai pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan, serta untuk mengukur tingkat kevalidan produk.

### 1. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba, kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu 1). Menguji kevalidan produk dengan cara memberikan angket validasi serta produk yang dikembangkan kepada Validator ahli untuk penilaian layak atau tidaknya produk pengembangan, 2). Melakukan Uji coba skala kecil dan skala besar kepada peserta didik untuk menguji kemenarikan bahan ajar dan keefektifan media yang telah dikembangkan. Untuk menguji keefektifan produk peneliti menggunakan model on group post-test design yang terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan dan posttest sesudah diberikan perlakuan.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa ahli, dan peserta didik. Ada beberapa syarat subjek uji coba, berikut rinciannya:

### a. Ahli Materi

Ahli materi yang sekurang-kurangnya telah menyelesaikan studi sarjana dan memiliki pengalaman di bidangnya memenuhi persyaratan Dosen untuk menjabat sebagai Validator. Dalam hal ini, peneliti menetapkan bahwa dosen memenuhi kriteria tersebut di atas, yaitu Ibu Heni Rinawati, S.Pd.

### b. Ahli Bahasa

Dosen yang akan mengevaluasi struktur kalimat berdasar asas Bahasa dan Kaidahnya penelitian menggunakan kriteria sebagai berikut untuk memilih dosen ahli bahasa adalah Bapak Shiddiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.

### c. Subjek Uji Coba Lapangan

Subjek uji coba lapangan dalam skala kecil maupun besar, yang bertujuan untuk pengujian produk bahan ajar IPS berbasisi Video Animasi peneliti menetapkan subjek tersebut adalah peserta didik kelas VII SPMN 01 Jenggawah.

#### **D. Jenis Data**

Data yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini mencakup jenis data kuantitatif dan kualitatif yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kevalidan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan.

##### 1. Data Kualitatif (Deskriptif)

Diperoleh dari hasil wawancara, kritik, saran, serta masukan dari para validator ahli dan siswa terhadap pengembangan produk bahan ajar berbasis Video Animasi.

##### 2. Data Kuantitatif (Numerik)

Diperoleh dari skor penilaian hasil angket oleh para validator dan angket respon peserta didi, serta uji keefektifan produk oleh peserta didik berupa hasil pretest-postest.<sup>40</sup>

#### **E. Teknik Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media berbasis video animasi ini berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket serta soal tes yang diberikan kepada peserta didik.

##### 1. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan kemudian memahami untuk memperoleh informasi-informasi terkait dengan suatu fenomena yang terjadi. Observasi dilakukan dengan melihat langsung pembelajaran

---

<sup>40</sup> Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.

dikelas, untuk mencari data terkait beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung di kelas VII SMPN 01 Jenggawah.

## 2. Wawancara

Pada wawancara disini dimaksudkan untuk memperoleh data kualitatif dan menyatukan informasi terkait pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan karakteristik peserta didik di sekolah selaku tempat implementasi produk bahan ajar. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis dalam pengumpulan data. Pedoman wawancara digunakan hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan pada narasumber.<sup>41</sup>

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber yakni guru ips di SMPN 01 Jenggawah dengan tujuan mencari informasi terkait pembelajaran dikelas. Narasumber kedua yakni siswa kelas VII yang bertujuan untuk mencari informasi terkait situasi dan kondisi serta kebutuhan peserta didik saat proses pembelajaran IPS berlangsung.

## 3. Test

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan kemampuan objek yang di ukur. Post-test atau tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang penting telah dikuasai dengan baik oleh peserta didik.<sup>42</sup>

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R &D*, (Bandung: Alfabeta,2019), 198

<sup>42</sup> Djali dan Puji Muljono, *Pengukuran Dalam Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2008), 10.

Pada penelitian ini memakai post-tes untuk mengukur pengetahuan atau kemampuan peserta didik kelas VII.

#### 4. Angket

Proses pengumpulan informasi dengan menanyakan sekelompok orang yang berperan sebagai responden serangkaian pertanyaan atau komentar sehingga mereka dapat bereaksi terhadap pertanyaan dari peneliti. Penelitian ini menggunakan sejumlah ahli validasi, antara lain ahli desain, ahli materi serta ahli bahasa. Tujuan dalam pengumpulan data yaitu untuk menguji tingkat kelayakan suatu produk bahan ajar berbasisi Video Animasi.

Instumen pengumpulan data berupa angket ini berisi pernyataan maupun pertanyaan, angket yang diisi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, digunakan sebagai acuna dalam perbaikan dan penyempurnaan produk, sedangkan angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan bahan ajar IPS Video Animasi.

Untuk mengetahui hasil produk yang dikembangkan serta respon peserta didik terhadap produk, peneliti menggunakan angket pengukuran dalam skala likert yang dikembangkan oleh Osgood.

Kriteria dari masing-masing skala penilaian yang digunakan sebagai berikut:

**Table 3.1**  
Kriteria Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini berupa instrument validasi ahli dan angket respons peserta didik, yaitu:

a. Angket untuk Ahli Media

Angket ini digunakan untuk menialai kualitas bahan ajar berbasisi Video Animasi yang dikembangkan. Berikut ini kisi-kisi penilaian angket ahli media dapat dilihat pada table dibawah ini.

**Table 3.2**  
Kisi-Kisi Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
Penyajian	Kelogisan penyajian	1
	Keruntutan penyajian	1
	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	1
	Advance Organzer (pembangkit motivasi belajar) pada awal uraian materi	1
	Komunikasi interaktif	1
	Variasi dalam penyajian	1
Kegrafisan	Lay out, tata letak	1
	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	1
	Desain tampilan	1
	<b>Jumlah Pernyataan</b>	9



b. Angket untuk Ahli Materi

Angket ahli materi ini digunakan menegtahui data berupa kualitas materi dari media yang dikembangkan peneliti. Berikut ini kisi-kisi penialain ahli materi dapat dilihat pada table di bawah.

**Table 3.3**  
Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
Aspek kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1
	Jabaran materi cukup memenuhi tuntutan kurikukemenarikn materilum	1
Aspek Materi	Kebenaran konsepmateriip dari aspek keilmuan	1
	Sistematika penyampaian materi	1
	Kelengkapan materi	1
	Tidak terjadi pengulangan materi yang berlebihan	1
	Materi sesuai kurikulum yang berlaku	1
	Kesesuaian animasi dengan materi yang disajikan	1
<b>Jumlah Pernyataan</b>		10

c. Angket untuk Ahli Bahasa

Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan bahasa pada bahan ajar berbasisi Video Animasi yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi penilaian angket ahli bahasa dapat dilihat pada table dibawah ini.

**Table 3.4**  
Kisi-Kisi Ahli Bahasa

Aspek	Indicator	Jumlah Butir Soal
Aspek kelayakan bahasa	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (baik, benar dan tepat)	1
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	1
	Tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan kata satu kesatuan pengertian	1
	Ketepatan penggunaan ejaan	1
	Ketepatan penggunaan istilah	1
	Struktur susunan sudah tepat	1
	<b>Jumlah Pernyataan</b>	<b>6</b>

d. Angket untuk Respon Peserta Didik

Angket digunakan untuk mengetahui respons peserta didik serta pendapatnya terhadap bahan ajar berbasis Video Animasi. Berikut ini kisi-kisi respons siswa terhadap bahan ajar berbasis Video Animasi.

**Table 3.5**  
Kisi-kisi Respon Peserta Didik

No	Indikator	Jumlah Butir Soal
1	Tampilan bahan ajar menarik	1
2	Urutan sajian bahan ajar berbasis video animasi ini mudah saya pahami	1
3	Tujuan yang ingin saya capai jelas	1
4	Urutan penyajian materi pada setiap kegiatan belajar dalam bahan ajar ini mudah saya pahami	1
5	Uraian materi pada setiap kegiatan belajar pada bahan ajar ini mudah saya pahami	1
6	Gambar, animasi, materi, dan audio pendukung mempermudah saya memahami materi	1
7	Kegunaan bahan ajar yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja	1

8	Bahan ajar ini mampu memotivasi dan membimbing saya untuk belajar mandiri	1
9	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam bahan ajar mudah saya baca	1
10	Bahan ajar ini bermanfaat untuk saya	1
	<b>Jumlah Pernyataan</b>	10

Soal Pretets dan Posttest digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah melihat Video Animasi yang sudah diterapkan. Berikut ini soal pretets dan posttest siswa terhadap media pembelajaran Video Animasi.

**Table 3.6**  
Soal Pretets dan Posttest Peserta Didik

No	Indikator	Skor Soal
1	Jelaskan perbedaan antara kondisi geografis dan kondisi sosial dalam suatu wilayah!	3
2	Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran penduduk di Indonesia? Jelaskan!	3
3	Mengapa perdagangan antar pulau di Indonesia penting bagi perekonomian negara?	3
4	Bagaimana pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakatnya?	3
5	Sebutkan dan jelaskan tiga permasalahan lingkungan yang sering terjadi di Indonesia akibat aktivitas manusia!	3
	<b>Jumlah Pernyataan</b>	15

#### F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi, terdapat tiga aspek yang digunakan untuk menganalisis kevalidan. Analisis data kevalidan diperoleh melalui penggunaan angket penilaian yang diberikan kepada tiga ahli, yang bertindak sebagai validator. Validator tersebut mencakup validator media, validator ahli, dan validator

ahli pembelajaran. Angket yang disampaikan memuat indikator kesesuaian berdasarkan analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis video animasi.

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Tingkat kevalidan produk bahan ajar berupa Web diukur dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Data yang diperoleh untuk menganalisis tingkat kevalidan dari lembar validasi yang diberikan peneliti untuk diisi para ahli. Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar berbasis video animasi.

$$V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan: V = nilai

$\sum x$  = skor yang diperoleh

N = skor maksimum

Untuk mengukur kevalidan dari media pembelajaran interaktif berbasis video animasi ini, maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan kriteria penilaian. Berikut ini merupakan kriteria validasi Ahli media, Ahli materi, dan Ahli Bahasa<sup>43</sup>

**Table 3.7**

Kriteria Validasi Penilaian Ahli

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76-100	Valid	Layak/tak perlu direvisi
<50-75	Cukup Valid	Cukup layak/revisi Sebagian
<26-50	Kurang Valid	Kurang layak/revisi Sebagian
<26	Tidak Valid	Tidak layak/revisitotal

<sup>43</sup> Euis Eti Rohaeti, dkk, "Pengembangan Media Visual Basic Application untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Siswa SMP dengan Pendekatan Open-Ended," *SJME Supremum Journal of Mathematics Education* 3. No2 (2019), 97, <https://doi.org/10.35706/sjme.v3i2.1897>.

Selain kriteria validasi penilaian ahli media dan ahli materi, tabel 3.2 memperlihatkan kriteria validasi penilaian dari validasi pembelajaran yang diwakilkan oleh guru mata pelajaran VII SMPN Jenggawah sebagai ahli pembelajaran IPS.

b. Analisis Data Angket Respon Siswa

Presentase respon peserta didik yang memberikan tanggapan sesuai dengan kriteria tertentu, yakni dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan: Tse : Total Skor empiric yang didapat dari respon siswa

Tsh : Total skor yang diharapkan

Kriteria kemenarikan produk bahan ajar berbasis video animasi oleh audience (peserta didik) secara deskriptif pada table di bawah ini.

**Table 3.8**  
Kriteria Kemenarikan

Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup menarik
21% - 40%	Tidak menarik
0% - 20%	Sangat tidak menarik

c. Analisis Tingkat Keefektivan

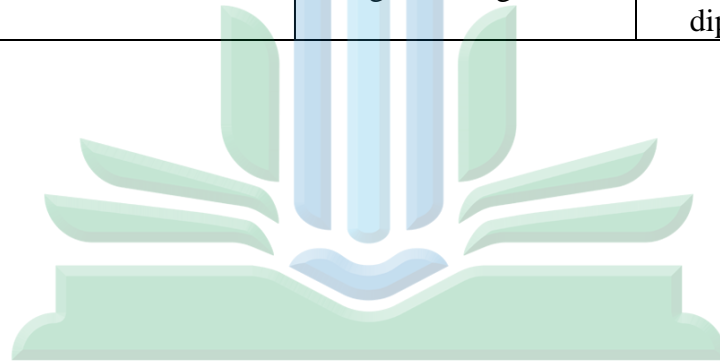
Analisis keefektifan bahan ajar berbasis web dihitung dari analisis data tes kognitif siswa berupa hasil post-tes. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat keefektifan produk dapat dilihat dibawah ini.

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

Keterangan: P : Presentase Nilai  
 T : Total nilai yang diperoleh  
 N : Total nilai maksimum

**Table 3.9**  
 Kriteria Tingkat Keefektivan Produk

<b>Kriteria Pencapaian</b>	<b>Tingkat Keefektivan</b>	<b>Keterangan</b>
85,01%-100%	Sangat Efektif	Dapat digunakan tanpa perbaikan
70,01%-85,00%	Efektif	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
50,01%-50,00%	Kurang Efektif	Dapat digunakan dengan banyak revisi
01,00%-50,00%	Sangat Kurang Efektif	Tidak dapat dipergunakan



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

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Profil, Visi, Misi, dan Tujuan

##### 1. Profil

SMP Negeri 1 Jenggawah, yang beralamat di Jl. Tempurejo No. 63, Jenggawah, Kabupaten Jember, Jawa Timur, merupakan sekolah menengah pertama negeri yang memiliki reputasi unggul di wilayahnya. Dengan kode NPSN 20523866, sekolah ini menjalankan kegiatan belajar mengajar setiap pagi selama 6 hari dalam seminggu.<sup>44</sup>

SMPN 1 Jenggawah berdiri pada tanggal 29 September 2015 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 188.45/330/1.12/2015. Sekolah ini telah mendapatkan akreditasi A berdasarkan Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M) Nomor 175/BAP-S/M/SK/X/2015 yang diterbitkan pada 27 Oktober 2015.

Selain memiliki akreditasi A, SMPN 1 Jenggawah juga dilengkapi dengan fasilitas mendukung proses belajar mengajar. Sekolah ini memiliki akses internet dengan kecepatan hingga 100 Mb, listrik dari PLN, serta website resmi yang dapat diakses di <http://smpn1jenggawah.sch.id>. SMPN 1 Jenggawah juga terhubung dengan email [smpnegerisatujenggawah@gmail.com](mailto:smpnegerisatujenggawah@gmail.com) untuk komunikasi yang lebih efisien.

---

<sup>44</sup> SMPN 1 Jenggawah, "SMPN 1 Jenggawah," 21 September 2024.

Bagi calon siswa yang ingin mencari sekolah berkualitas dengan fasilitas lengkap dan akreditasi terbaik, SMPN 1 Jenggawah merupakan pilihan yang tepat. Sekolah ini berkomitmen untuk menghasilkan lulusan yang berprestasi dan berkarakter kuat. Informasi lebih lanjut tentang SMPN 1 Jenggawah dapat dihubungi melalui telepon 0331757327.

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, SMP N 1 Jenggawah mengalami banyak perubahan diberbagai scktor. Sejak didirikan sampai sekarang ini. Hal ini dapat dilihat dari infrastruktur berupa kondisi fisik bangunan dan kelengkapan fasilitas pendukung pendidikan yang dibangun di atas lahan sendiri seluas 11.010 m<sup>2</sup>. Pemanfaatan tanah diantaranya bangunan sekolah seluas 3.688,5 m<sup>2</sup>, halaman, lapangan olahraga, tempat parkir, dan yang seluas 7.181,5 m<sup>2</sup>, lahan kosong untuk pengembangan 140 m<sup>2</sup> perpustakaan yang mendukung bidang akademik dan mushala sebagai pendukung insan yang bertakwa. Kemajuan tersebut telah melahirkan prestasi di berbagai bidang baik akademik maupun ekstrakurikuler. Serta mampu mensejajarkan diri dengan sekolah-sekolah lainnya. Disamping itu juga telah menghasilkan alumni yang sukses melanjutkan studinya masing-masing, misalnya terdapat alumni yang tclah melanjutkan di SMAN dan sekolah-sekolah unggul lainnya di Jember.



## 2. Visi

“Unggul Dalam Mutu Berpijak Pada Iman dan Taqwa”.

Indikator pencapaian visi: a) Unggul dalam melaksanakan standar isi pendidikan b) Unggul dalam menerapkan standar proses pendidikan c) Unggul dalam pencapaian kompetensi lulusan d) Unggul dalam kualitas pendidik dan tenaga kependidikan e) Unggul dalam penyediaan sarana dan prasarana f) Unggul dalam pengelolaan pendidikan g) Unggul dalam memenuhi standar pembiayaan h) Unggul dalam merumuskan penilaian pendidikan.

## 3. Misi

- a. Melaksanakan penjabaran kurikulum dalam bentuk Kurikulum Satuan Pendidikan, pemetaan kompetensi dasar, silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja dan jurnal mengajar
- b. Meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran yang efektif dalam rangka pelaksanaan CTL secara maksimal untuk mencapai standar kompetensi
- c. Melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam rangka pengembangan potensi siswa secara maksimal untuk memperoleh peningkatan nilai Ujian Akhir Nasional sesuai dengan Standart Kelulusan
- d. Mengembangkan kualitas kinerja tenaga kependidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan

- e. Mengoptimalkan Standar minimal sarana dan prasarana untuk menunjang pelaksanaan proses belajar mengajar termasuk penggunaan TIK
- f. Menerapkan manajemen partisipatif aktif dengan melibatkan seluruh warga sekolah sesuai dengan tugas pokok dan fungsi masing-masing
- g. Mengembangkan standar pembiayaan mengatur komponen dan biaya operasi satuan pendidikan
- h. Melaksanakan penilaian secara periodik sesuai dengan kompetensi dasar masing-masing mata pelajaran dan mengadakan program pengayaan serta remedial.

#### 4. Tujuan

- a. Memiliki kurikulum tingkat satuan pendidikan yang lengkap dengan silabus dan RPP sesuai dengan SNP yang dapat memenuhi tuntutan global
- b. Semua guru melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan CTL serta adanya inovatif, kreatif dan aktif
- c. NUN mencapai 8,5 dan dan SKBM 7,5
- d. Profesionalisme kinerja tenaga kependidikan mencapai (100%)
- e. Terwujud syarat minimal lahan, ruang kelas, tempat olah raga, tempat ibadah perpustakaan, Laboratorium IPA, Bahasa, Komputer dan Multimedia serta Ruang Keterampilan
- f. Mampu melaksanakan (100%) Managemen Berbasis Sekolah (MBS) secara profesional

- g. Memiliki biaya operasional setiap siswa sebesar Rp 100.000,- perbulan yang diperoleh dari berbagai sumber
- h. Semua (100%) guru dapat melaksanakan penilaian secara periodik sesuai dengan Kompetensi Dasar masing-masing mata pelajaran serta mengadakan program pengayaan dan remedial.

## 5. Data Siswa

Jumlah keseluruhan siswa di SMP Negeri 1 Jenggawah Tahun Ajaran 2022/2023 berjumlah sebagai berikut:

**Tabel 4.1** Jumlah Data Siswa

Tingkat Pendidikan	L	P
Tingkat 8	192	157
Tingkat 9	175	156
Tingkat 7	179	207
Total	546	520

Sumber: Data Sekunder berupa jurnal, surat kabar/media massa.

## 6. Data Sarana dan Prasarana

**Tabel 4.2** Saran dan Prasaran

Nama Prasarana	Keterangan	Panjang	Lebar
Kamar Mandi/WC Guru L.		1,5	2,5
Kamar Mandi/WC Guru P.		1,5	2,5
Kamar Mandi/WC Siswa L.		1,5	2,5
Kamar Mandi/WC Siswa P.		1,5	2,5
Laboratorium IPA		15	8
Laboratorium Komputer		12	7
Lapangan		80	80
Musholla		13	13
RK 7-A		6	6
RK 7-B		6	6
RK 7-C		6	6
RK 7-D		6	6
RK 7-E		6	6
RK 7-F		6	6
RK 7-G		6	6
RK 7-H		6	6

RK 7-I		6	6
RK 7-J		7,5	8
RK 7-K		7,5	8
RK 8-A		6	6
RK 8-B		6	6
RK 8-C		6	6
RK 8-D		6	6
RK 8-E		6	6
RK 8-F		6	6
RK 8-G		6	6
RK 8-H		6	6
RK 8-I		6	6
RK 8-J		6	6
RK 8-K		6	6
RK 9-A		6	6
RK 9-B		6	6
RK 9-C		6	6
RK 9-D		6	6
RK 9-E		6	6
RK 9-F		6	6
RK 9-G		6	6
RK 9-H		6	6
RK 9-I		6	6
RK 9-J		6	6
RK 9-K		6	6
Ruang BK		6	6
Ruang Gudang 2		3	8
Ruang Gudang Olah Raga		4	3
Ruang Guru		12	10
Ruang Kantin		20	5
Ruang Kepala Sekolah		6	4,5
Ruang Koperasi		6	5
Ruang Meeting		5	4,5
Ruang Orientasi dan Mobilitas		18	5
Ruang OSIS		6	5
Ruang Perpustakaan	3509161D1000001	12	10
Ruang Serba Guna/Aula		24	12
Ruang Sirkulasi		2	4,5
Ruang UKS		6	5
Ruang Unit Layanan Terpadu		10	5

## 7. Data Guru Kelas VII

Heni Rinawati, S.Pd, yang lahir di Kediri pada tanggal 4 Agustus 1970. Jenis kelaminnya perempuan, dengan agama Islam. Heni Rinawati memiliki pendidikan terakhir S1 di bidang Sejarah dan bekerja sebagai guru IPS di bawah naungan Dinas Pendidikan.

Dalam struktur kepegawaian, Heni Rinawati tergolong dalam pangkat Golongan IX sebagai Ahli Pertama dengan NIP 197008092022212005. Tugasnya dijalankan di SMP Negeri 1 Pengawalan Pertumbuhan Sumber Sari, yang beralamat di Perempatan 1 M.17 Jember. Pendidikan formal yang ditempuhnya berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Jember. Pengalaman mengajar Heni Rinawati telah mencapai 28 tahun, yang menunjukkan dedikasi dan komitmen dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### B. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan peserta didik kelas VII. Dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*) perancangan media video animasi yang diterapkan pada pembelajaran IPS materi kebutuhan manusia khususnya di Kelas VII SMP Negeri 01 Jenggawah. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

## 1. Hasil Analisis

Tahapan pertama dalam pengembangan ADDIE adalah analisis. Tahap ini dimulai dari observasi ke SMP Negeri 01 Jenggawah untuk mengetahui informasi yang ada di Lembaga Sekolah tersebut. Kegiatan utama untuk mengetahui kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran, di antaranya mengenai analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Pada tahap ini, dilakukan observasi kegiatan pembelajaran yang ada di kelas VII SMP Negeri 01 Jenggawah. Observasi bertujuan untuk melihat sejauh mana kegiatan pembelajaran yang ada di kelas VII SMP Negeri 01 Jenggawah. Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas VII yang bertujuan untuk menggali sejauh mana kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, masalah-masalah yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran, dan bahan ajar/media apa saja yang selama pembelajaran dilakukan.

Dari observasi terdapat temuan masalah salah satu masalah utama yang dapat muncul adalah ketersediaan dan aksesibilitas teknologi di kalangan peserta didik. Tidak semua siswa mungkin memiliki perangkat atau akses internet yang memadai untuk mengakses media pembelajaran berbasis video animasi. Ini dapat menciptakan kesenjangan dalam pengalaman pembelajaran antara siswa yang memiliki akses dan yang tidak. Tidak semua peserta didik mungkin memiliki pemahaman atau keterampilan yang sama terkait konsep animasi. Beberapa dari mereka

mungkin menghadapi kesulitan dalam mengikuti atau memahami pesan yang disampaikan melalui video animasi, terutama jika mereka tidak terbiasa dengan jenis media tersebut.<sup>45</sup>

Beberapa peserta didik mungkin kurang aktif terlibat atau kurang tertarik pada pembelajaran berbasis video animasi. Ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk kurangnya minat pada materi atau preferensi gaya pembelajaran yang berbeda. Setiap peserta didik memiliki kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Pengembangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan keberagaman ini, dan jika tidak memenuhi kebutuhan belajar individual, dapat menghasilkan ketidaksesuaian dan kurangnya efektivitas. Sistem evaluasi untuk memastikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui video animasi mungkin menjadi tantangan. Cara mengukur pemahaman dan penguasaan konsep yang efektif perlu diintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran.<sup>46</sup>

## 2. Hasil Desain

Tahap desain memiliki tujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus untuk merancang produk yang akan dikembangkan yaitu media video animasi. Adapaun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut:

---

<sup>45</sup> Observasi di SMPN Jenggawah, 04 Desember 2023.

<sup>46</sup> Afriansah, et al., "Learning Trajectory of Quadrilateral Applying Realistic Mathematics Education: Origami-Based Tasks," *Mathematics Teaching Research Journal* 13, No. 4 (2021): 53, <https://commons.hostos.cuny.edu/mtri>.

a. Marumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang ada pada media video animasi dalam pembelajaran IPS materi kebutuhan manusia sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sesuai dengan karakteristik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun capaian pembelajaran yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri dan keluarga serta lingkungan terdekatnya.

b. Pembuatan Media Video Animasi

Pembuatan Media Video Animasi ini menggunakan desain secara digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva yang banyak sekali diminati pada saat ini. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan media video animasi ini diawali dengan mendownload aplikasi dan memperbaruinya dengan canva yang premium atau berbayar dengan adanya pembaruan ini, canva dapat memberikan fitur-fitur yang lebih baik dan juga menarik. Video animasi di desain sesuai dengan materi dan juga karakteristik peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal dengan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam melakukan penyusunan media pembelajaran video animasi agar dapat berfungsi dengan baik yaitu, sebagai berikut:



- 1) Tujuan yang dirumuskan ketika adanya penggunaan media video animasi.
- 2) Kejelasan dalam penyampaian materi agar dapat dipahami oleh peserta didik.
- 3) Adanya latihan soal sebagai evaluasi dan melatih daya berfikir siswa dengan memanfaatkan fitur teknologi yang berkembang.

Selain hal-hal diatas, berikut merupakan format yang dimuat dalam video pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Slide pertama, judul dan Bab materi
- 2) Slide kedua, pengantar
- 3) Slide keempat, penjabaran materi
- 4) Slide kelima, penutup

Pada tahap perancangan media video animasi ini, rancangan desain dibuat dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah ditentukan yaitu IPS materi kebutuhan manusia yang dikemas dalam media video animasi dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Maka dalam tahap desain, peneliti merancang instrumen kelayakan untuk ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPAS dan juga angket peserta didik untuk mengetahui respon yang mereka berikan terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

### **3. Hasil Pengembangan**

Pada tahap pengembangan yang dapat dihasilkan akan divalidasi oleh para ahli dan respon peserta didik sehingga akan menghasilkan

produk yang dinyatakan layak untuk digunakan dan dapat dijadikan media penunjang pembelajaran. Berikut tahapan pada pengembangan media pembelajaran video animasi.

a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk media pembelajaran video animasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yakni berupa video animasi dengan komponen: Slide pertama, judul dan Bab materi, Slide kedua, pengantar, dan Slide keempat, penjabaran materi, dan Slide kelima, penutup. Berikut sebagian tampilan dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 4.3** Hasil Pengembangan

Cover Depan	Materi I
	
Materi II	Materi III
	
Materi IV	Penutup
	

Setelah video animasi dirancang dan didesain pada aplikasi Canva. Maka video animasi disimpan dalam bentuk MP4 (Video) dan

akan diserahkan kepada validator untuk dinilai dan meminta saran perbaikan agar media dapat lebih baik lagi.

b. Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli media berbasis video animasi telah dinilai atau divalidasi oleh para ahli. Validator ahli media bapak Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah setrategi pembelajaran dan memang ahli dalam pengaplikasian teknologi, serta untuk validator ahli pembelajaran IPAS diwakili oleh ibu Heni Rinawati, S.Pd selaku guru kelas VII SMP Negeri 1 Jenggawah, untuk ahli bahasa oleh bapak Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pengampu mata kuliah bahasa indonesia. Berikut merupakan beberapa angket yang sudah diisi oleh validator tertuang dalam tabel berikut ini:

- 1) Ahli Media: dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli media.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
**Tabel 4.4 Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
<b>Kualitas Video Animasi</b>						
1	Konten animasi relevan dengan materi pelajaran IPS.				√	
2	Animasi video menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.					√
3	Teks dan gambar dalam video jelas dan mudah dipahami.					√
4	Suara narasi dalam video jelas dan mudah diikuti.					√
5	Durasi video animasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.				√	

<b>Efektivitas Media Pembelajaran</b>					
6	Video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS.			√	
7	Penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.		√		
8	Video animasi dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual.			√	
9	Siswa menunjukkan minat yang lebih besar pada pelajaran IPS setelah menggunakan video animasi.				√
<b>Kesesuaian dengan Kurikulum</b>					
10	Video animasi sesuai dengan standar kurikulum IPS yang berlaku.				√
11	Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa.				√
<b>Penggunaan dan Aksesibilitas</b>					
12	Video animasi mudah diakses oleh siswa dan guru.			√	
13	Media pembelajaran ini mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.			√	
14	Video animasi dapat digunakan di berbagai perangkat (komputer, tablet, <i>smartphone</i> ).				√

Rumus:

$$V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{66}{70} \times 100\%$$

$$= 94,2\%$$

Validasi oleh ahli media memperoleh nilai 66 dengan

presentase rata-rata 94,2% dari total keseluruhannya sebesar 70.

Dengan kategori sangat layak dan tidak ada saran dari validator.

- 2) Ahli Bahasa: Dilakukan untuk mengetahui kelayakan bahasa yang telah dikembangkan. Berikut ini rincian hasil penilaian ahli bahasa.

Tabel 4.5 Validasi Ahli Bahasa

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
<b>Kualitas Bahasa dan Narasi</b>						
1	Bahasa yang digunakan dalam video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMP.					√
2	Narasi dalam video mudah diikuti dan dipahami oleh siswa.					√
3	Kalimat yang digunakan dalam video animasi jelas dan tidak ambigu.					√
4	Penggunaan istilah-istilah dalam video animasi tepat dan relevan dengan materi IPS.					√
5	Gaya bahasa dalam video animasi menarik dan mampu mempertahankan perhatian siswa.					√
<b>Kesesuaian dengan Kurikulum dan Materi</b>						
6	Bahasa yang digunakan dalam video animasi sesuai dengan kurikulum IPS yang berlaku.					√
7	Narasi dalam video membantu siswa memahami konsep-konsep IPS yang kompleks.				√	
8	Contoh-contoh yang diberikan dalam video animasi relevan dan mendukung penjelasan materi.					√
<b>Efektivitas Penggunaan Bahasa</b>						
9	Bahasa dalam video animasi memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.					√
10	Video animasi menggunakan bahasa yang inklusif dan tidak diskriminatif.				√	
<b>Penggunaan dan Aksesibilitas</b>						
11	Video animasi mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran.					√
12	Instruksi yang diberikan dalam video animasi jelas dan mudah diikuti.					√

Rumus:

$$V = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$= 96,6\%$$

Validasi oleh ahli bahasa memperoleh nilai 58 dengan presentase rata-rata 96,6% dari total keseluruhannya sebesar 60. Dengan kategori sangat layak dan mendapat saran dari validator ditambahkan *translate* kaumal.

- 3) Validator Ahli Materi dilakukan oleh wali kelas VII dengan tujuan melakukan kesesuaian materi dengan media yang telah dikembangkan berdasarkan modul ajar pembelajaran IPS yang mencangkup materi kebutuhan manusia.

**Tabel 4.6** Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
<b>Kualitas Konten Media Pembelajaran</b>						
1	Materi yang disampaikan dalam video animasi relevan dengan tujuan pembelajaran IPS.				√	
2	Video animasi menyajikan informasi yang akurat dan sesuai dengan kurikulum IPS.				√	
3	Konten video animasi mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.				√	
<b>Kualitas Desain Video Animasi</b>						
4	Desain visual video animasi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP.				√	
5	Pemilihan warna, font, dan grafis dalam video animasi sudah tepat dan tidak mengganggu pembelajaran.				√	
6	Transisi dan efek dalam video animasi membantu dalam penyampaian materi tanpa mengganggu fokus siswa.				√	
<b>Kualitas Bahasa dan Narasi</b>						
7	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa.				√	
8	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa.				√	
<b>Keefektifan Media Pembelajaran</b>						
9	Video animasi mampu membantu siswa memahami konsep-konsep IPS dengan lebih mudah.				√	
10	Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran meningkatkan hasil belajar				√	

	siswa.					
Penggunaan dalam Kelas						
11	Video animasi mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas.					√
12	Video animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif di kelas IPS					√

Rumus:

$$V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{50}{60} \times 100\%$$

$$= 83,3\%$$

Validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh wali kelas VII memperoleh nilai 50 dengan presentase rata-rata 83,3% dari total keseluruhannya sebesar 83,3. Dari kategori sangat layak dan tidak mendapatkan saran karena dirasa sudah cukup baik untuk diterapkan kepada peserta didik.

Berdasarkan dari adanya 3 penilaian dari para ahli dengan hasil kevalidan yang diperoleh dari adanya penilaian angket kelayakan yang telah diisi oleh validator. Dimana peneliti menggunakan 3 validator atau 3 orang ahli yang terdiri dari ahli desain, bahasa maupun ahli pembelajaran. Adapun hasil dari validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.7** Hasil Analisis Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator I	94,2%	Sangat layak
2	Validator II	96,6%	Sangat Layak
3	Validator III	83,3%	Sangat Layak
Nilai rata-rata persentase		<b>91,3%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan analisis data diatas dari tiga validator memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 91,3%. Hasil dari validitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi telah memenuhi kategori valid atau sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator.

Untuk selanjutnya analisis saran dan juga kritikan yang telah diberikan oleh validator akan dijadikan acuan dalam perbaikan atau revisi. Saran-saran dari validator dijadikan bahan acuan untuk merevisi media pembelajaran agar dapat digunakan dalam pembelajaran supaya lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria pengembangan dari sebuah media pembelajaran.

#### **4. Tahap Implementasi (Penggunaan Media)**

Pada tahap keempat dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah implementasi atau dikenal dengan istilah penerapan media untuk melaksanakan uji coba produk media pembelajaran yaitu video animasi pada mata pelajaran IPS materi kebutuhan manusia di kelas VII SMPN 1 Jenggawah.

Dengan adanya media yang sudah memperoleh validasi dari para ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran maka media dinyatakan layak dan dapat di uji cobakan. Pada tanggal 19 Agustus 2024 peneliti melakukan uji coba dalam proses pembelajaran di SMPN 1 Jenggawah pada kelas VII dengan materi kebutuhan manusia dengan jumlah



keseluruhan siswa sebanyak 40 peserta didik.

Uji coba media ini dilakukan secara langsung diruang kelas VII dengan kondisi tertib dan juga lancar. Selama pembelajaran siswa mengamati video animasi dengan baik dan juga memberikan tanggapan berupa pertanyaan dimana hal ini, dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang disajikan.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan beberapa kali dengan tatap muka, di awal pertemuan peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran IPS yang pada saat itu diisi oleh guru kelas VII yaitu bu Heni Rinawati, S.Pd. Kedua, peneliti melakukan uji coba produk video animasi pada mata pelajaran IPS didalam kelas. Adapun dokumentasi dari adanya uji coba produk ini ditunjukkan pada gambar berikut:



**Gambar 4.1**

Observasi awal pada saat pembelajaran IPS  
(Sumber : dokumentasi peneliti)

Pada gambar 4.1 diatas merupakan prose awal pada tahap observasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti. Materi yang akan dipelajari ialah kebutuhan manusia, yang mana isi dari materi isi materi yaitu kebutuhan premier, sekunder, dan tersier.



**Gambar 4.2**

Pengimplementasian Pembelajaran Video Animasi  
(Sumber: dokumentasi peneliti)

Dapat dilihat dari gambar 4.2 pengimplementasian media dilaksanakan didalam kelas dan diamati oleh peserta didik. Implementasi tersebut memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah sehingga pengimplementasiannya dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran video animasi menjelaskan materi kebutuhan manusia.

## 5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian dengan model ADDIE ialah evaluasi yang memiliki tujuan mengetahui keberhasilan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi yang telah dilaksanakan di kelas VII SMPN Jenggawah pada mata pelajaran IPS untuk mengukur suatu kelayakan atau validitas pengembangan produk media pembelajaran, pada tahap evaluasi pada tanggal 19 Agustus 2024 dilaksanakan evaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui analisis angket uji respon peserta didik sebagai bentuk penilaian dari keberhasilan penerapan media itu sendiri.

Bahan ajar yang telah dikembangkan kemudian juga telah melewati proses validasi dan revisi sesuai dengan pendapat dari validator sehingga mencapai kelayakan selanjutnya diimplementasikan atau di uji cobakan kepada peserta didik kelas VII SMPN 1 Jenggawah.

Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan uji coba pertama dan pemberian soal pretest, pertemuan kedua dilakukan memperkenalkan media video animasi secara menyeluruh, dan pertemuan ketiga pemberian soal posttest.

Setelah penyampaian materi, untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang kebutuhan manusia, peneliti melakukan pretest untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dalam menyimak penyampaian dari guru. Berikut adalah hasil nilai pretest peserta didik kelas VII SMPN 1 Jenggawah

**Table 4.8** Hasil Pretest Peserta Didik Kelas VII

Nama	Skor					Total	Skor Maximal	Prese ntase
	1	2	3	4	5			
Abiel Adi Candra	1	2	1	0	1	5	15	33,3
Agasta Ramadhan Wijaya	3	2	1	1	1	8	15	53,3
Ahmad Rizal Syahputra	2	1	2	1	1	7	15	46,6
Alex Fadhillah	2	2	2	1	1	8	15	53,3
Anas Kelvin Pranata	3	1	2	2	1	9	15	60
Aretha Reza Alfaro	1	2	1	1	0	5	15	33,3
Aura Putri Eka Damayanti	3	2	1	2	1	9	15	60
Bimas Esa Saputra	3	1	2	1	2	9	15	60
Clarisa Alexandria Arista	2	2	2	1	2	9	15	60
Desita Putri Arthanti	3	2	2	1	1	9	15	60
Eka Imelda Cheryl Fitriani	1	2	1	2	3	9	15	60
Farhans Havino Wafi A.	2	2	2	1	1	8	15	53,3
Fitriatur Rohmah	3	3	1	1	1	9	15	60

Halimatus Sa'diyah	3	2	1	2	1	9	15	60
Istikhara Mentari	1	2	2	1	2	8	15	53,3
Laelatul Agniafil Ilmi	2	2	2	1	2	9	15	60
Maqfiroh Naila Zakiya	1	2	2	1	1	7	15	46,6
Miftahul Alif	2	1	1	2	3	9	15	60
Moh. Dwi Hadi Saputra	2	2	2	1	1	8	15	53,3
Mohammad Khoirul Anwar	3	3	1	1	1	9	15	60
Muhammad Afif Fakhri	3	2	1	1	2	9	15	60
Muhammad Dafa'a	3	2	2	1	2	10	15	66,6
Muhammad Fiqri Widiyanto	3	2	1	2	1	9	15	60
Muhammad Khoirul Fahmi	1	2	1	3	2	9	15	60
Muhammad Royhan A.	2	2	2	1	2	9	15	60
Nailatul Zulfah	3	2	2	1	1	9	15	60
Naura Destiya Kurniasari	3	2	1	2	1	9	15	60
Nur Asifah Wulandari	2	2	2	1	1	8	15	53,3
Putri Amelia	3	2	1	1	2	9	15	60
Ratna Amelia	3	2	2	1	1	9	15	60
Reza Ramadhani	3	2	1	2	1	9	15	60
Salma Salsabilla Putri	1	2	2	1	2	8	15	53,3
Sinta Ayu Anggraeni	2	2	2	1	2	9	15	60
Tiar Sandika Pratama	1	2	2	1	1	7	15	46,6
Vriska Egi Safitri	1	2	1	2	3	9	15	60
Yuliana Dewi Nuraini	2	2	2	1	1	8	15	53,3
Muhammad Dito Maulana	3	1	2	1	2	9	15	60
Muhammad Haikal Maulana	2	2	2	1	2	9	15	60
Muhammad Nur Sholihin	1	2	2	1	2	8	15	53,3
Muhammad Ulil Albab	1	2	2	1	2	8	15	53,3
<b>Nilai Rata-rata</b>								56,1

Tabel 4.8 Menunjukkan hasil pretest peserta didik, yang mana dari skor diatas harus diperoleh setiap peserta didik adalah 15. Dalam 1 soal memiliki nilai 3 dan jika peserta didik menjawab semua pertanyaan dengan benar maka skor yang diperoleh adalah 15. Dengan soal pretest ini menunjukkan bahwa tidak ada satupun dari semua peserta didik yang mendapat atau mencapai skor sempurna.

Nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 5 dengan presentase 33,3%, sedangkan nilai tertinggi adalah 10 dengan presentase 66,6%. Hasil penelitian yang melakukan tes awal (*pretest*) pada siswa kelas VII SMPN 1 Jenggawah yaitu memperoleh rata-rata 56,1%. Dari *pretest* maka selanjutnya dilakukan penilaian *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pencapaian siswa setelah menggunakan media video animasi. Adapun hasil *posttest* siswa ditunjukkan pada table berikut.

**Table 4.9** Hasil Posttest Peserta Didik Kelas VII

Nama	Skor					Total	Skor Maximal	Prese ntase
	1	2	3	4	5			
Abiel Adi Candra	2	3	2	2	3	12	15	80
Agasta Ramadhan Wijaya	3	3	2	2	1	11	15	73,3
Ahmad Rizal Syahputra	3	2	1	2	3	11	15	73,3
Alex Fadhillah	2	2	2	2	3	11	15	73,3
Anas Kelvin Pranata	2	1	1	2	1	7	15	46,6
Aretha Reza Alfaro	3	1	2	2	2	10	15	66,6
Aura Putri Eka Damayanti	2	3	2	1	3	11	15	73,3
Bimas Esa Saputra	2	2	2	2	2	10	15	66,6
Clarisa Alexandria Arista	2	3	1	1	2	9	15	60
Desita Putri Arthanti	2	2	2	2	3	11	15	73,3
Eka Imelda Cheryl Fitriani	3	2	2	2	3	12	15	80
Farhans Havino Wafi A.	3	3	2	1	1	10	15	66,6
Fitriatur Rohmah	3	2	2	1	3	11	15	73,3
Halimatus Sa'diyah	3	2	1	2	3	11	15	73,3
Istikhara Mentari	2	2	2	2	3	11	15	73,3
Laelatul Agniafil Ilmi	2	1	1	2	1	7	15	46,6
Maqfiroh Naila Zakiya	3	1	2	2	2	10	15	66,6
Miftahul Alif	2	3	2	1	3	11	15	73,3
Moh. Dwi Hadi Saputra	2	2	2	2	2	10	15	66,6
Mohammad Khoirul Anwar	2	3	1	1	2	9	15	60
Muhammad Afif Fakhri	2	2	2	2	3	11	15	73,3
Muhammad Daffaa	3	2	2	2	3	12	15	80
Muhammad Figri Widiyanto	3	3	2	1	1	10	15	66,6
Muhammad Khoirul Fahmi	3	2	2	1	3	11	15	73,3
Muhammad Royhan A.	2	3	2	1	3	11	15	73,3
Nailatul Zulfah	2	2	2	2	2	10	15	66,6

Naura Destiya Kurniasari	2	3	1	1	2	9	15	60
Nur Asifah Wulandari	2	2	2	2	3	11	15	73,3
Putri Amelia	3	2	2	2	3	12	15	80
Ratna Amelia	3	3	2	1	1	10	15	66,6
Reza Ramadhani	3	2	2	1	3	11	15	73,3
Salma Salsabilla Putri	2	3	2	1	3	11	15	73,3
Sinta Ayu Anggraeni	2	2	2	2	2	10	15	66,6
Tiar Sandika Pratama	2	3	1	1	2	9	15	60
Vriska Egi Safitri	2	2	2	2	3	11	15	73,3
Yuliana Dewi Nuraini	3	2	2	2	3	12	15	80
Muhammad Dito Maulana	3	3	2	1	1	10	15	66,6
Muhammad Haikal Maulana	3	2	2	1	3	11	15	73,3
Muhammad Nur Sholihin	2	2	2	2	3	11	15	73,3
Muhammad Ulil Albab	3	2	2	2	3	12	15	80
Nilai Rata-rata								69,9

Tabel 4.9 menunjukkan hasil *posttest* peserta didik dimana *posttest* diberikan setelah melakukan pembelajaran dengan media video animasi. *Posttest* ini terdiri dari 5 soal, setiap soal memiliki 3 skor. Jika peserta didik menjawab semua pertanyaan dengan benar maka mendapatkan skor sebanyak 15. Nilai terendah yang didapatkan oleh peserta didik pada latihan soal *posttest* yaitu 7 dengan presentase 46,6%, sedangkan nilai tertinggi yaitu yaitu 12 dengan presentase 80%. Dan hasil *posttest* yang dilakukan peneliti, diperoleh rata-rata 69,9%

Dalam penelitian ini, evaluasi uji T dilakukan dengan menggunakan skor N-Gain. Data dari *pretest* dan *posttest*, yang diukur menggunakan skor N-Gain, disajikan dalam tabel berikut:

**Table 4.10** Analisis Data Menggunakan N-Gain Score

Nama	Pre	Post	Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Percent
Abiel Adi Candra	33,3	80	-253	-233	1	109
Agasta Ramadhan Wijaya	53,3	73,3	200	-433	0	-46
Ahmad Rizal Syahputra	46,6	73,3	267	-366	-1	-73
Alex Fadhillah	53,3	73,3	200	-433	0	-46
Anas Kelvin Pranata	60	46,6	406	40	10	1015
Aretha Reza Alfaro	33,3	66,6	333	-233	-1	-143
Aura Putri Eka Damayanti	60	73,3	673	40	17	1683
Bimas Esa Saputra	60	66,6	606	40	15	1515
Clarisa Alexandria Arista	60	60	0	40	0	0
Desita Putri Arthanti	60	73,3	673	40	17	1683
Eka Imelda Cheryl Fitriani	60	80	20	40	1	50
Farhans Havino Wafi A.	53,3	66,6	133	-433	0	-31
Fitriatur Rohmah	60	73,3	673	40	17	1683
Halimatus Sa'diyah	60	73,3	673	40	17	1683
Istikhara Mentari	53,3	73,3	200	-433	0	-46
Laelatul Agniafil Ilmi	60	46,6	406	40	10	1015
Maqfiroh Naila Zakiya	46,6	66,6	200	-366	-1	-55
Miftahul Alif	60	73,3	673	40	17	1683
Moh. Dwi Hadi Saputra	53,3	66,6	133	-433	0	-31
Mohammad Khoirul Anwar	60	60	0	40	0	0
Muhammad Afif Fakhri	60	73,3	673	40	17	1683
Muhammad Dafa	66,6	80	-586	-566	1	104
Muhammad Fiqri W.	60	66,6	606	40	15	1515
Muhammad Khoirul Fahmi	60	73,3	673	40	17	1683
Muhammad Royhan A.	60	73,3	673	40	17	1683
Nailatul Zulfah	60	66,6	606	40	15	1515
Naura Destiya Kurniasari	60	60	0	40	0	0
Nur Asifah Wulandari	53,3	73,3	200	-433	0	-46
Putri Amelia	60	80	20	40	1	50
Ratna Amelia	60	66,6	606	40	15	1515
Reza Ramadhani	60	73,3	673	40	17	1683
Salma Salsabilla Putri	53,3	73,3	200	-433	0	-46
Sinta Ayu Anggraeni	60	66,6	606	40	15	1515
Tiar Sandika Pratama	46,6	60	-406	-366	1	111
Vriska Egi Safitri	60	73,3	673	40	17	1683
Yuliana Dewi Nuraini	53,3	80	-453	-433	1	105



Muhammad Dito Maulana	60	66,6	606	40	15	1515
Muhammad Haikal M.	60	73,3	673	40	17	1683
Muhammad Nur Sholihin	53,3	73,3	200	-433	0	-46
Muhammad Ulil Albab	53,3	80	-453	-433	1	105
<b>Nilai Rata-rata</b>						74,1

Dari data tabel, persentase rata-rata N-Gain Score adalah 74,1%, menandakan adanya peningkatan sekitar 90% setelah implementasi media video animasi pada pembelajaran IPS materi kebutuhan manusia. Hal ini menunjukkan hasil belajar setelah pengimplementasian media video animasi terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Jenggawah.

Setelah melakukan beberapa jenis proses pembelajaran dalam tahap yang telah dilaksanakan sebelumnya. Selanjutnya dipertemuan terakhir siswa diberikan angket uji respon peserta didik yang berisikan penilaian mereka terhadap media yang sudah diterapkan. Maka dilakukan pengisian angket peserta didik untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang diterapkan.



**Gambar 4.3**

Siswa mengerjakan angket

(Sumber : dokumentasi peneliti)



Terdapat pada gambar 4.3 tersebut, siswa sedang mengisi angket respon yang telah diberikan, dimana angket tersebut diisi oleh seluruh peserta didik dikelas VII dengan 14 butir angket yang harus diisi tanda centang oleh peserta didik. Adanya pemberian angket ini untuk mengetahui kelayakan media video animasi yang telah diimplementasikan di kelas VII SMPN 1 Jenggawah dengan materi kebutuhan manusia, dimana uji coba ini dilakukan dengan jumlah 40 orang siswa.

Berikut merupakan hasil respon siswa yang disajikan dalam tabel, yakni sebagai berikut ini:

**Tabel 4.11** Uji Respon Peserta Didik Kelas VII

Nama	Skor		Presentase
	X	Xi	
Abiel Adi Candra	40	70	57,1
Agasta Ramadhan Wijaya	31	70	44,2
Ahmad Rizal Syahputra	41	70	58,5
Alex Fadhillah	41	70	58,5
Anas Kelvin Pranata	37	70	52,5
Aretha Reza Alfaro	37	70	52,5
Aura Putri Eka Damayanti	47	70	67,1
Bimas Esa Saputra	33	70	47,1
Clarisa Alexandria Arista	70	70	100
Desita Putri Arthanti	56	70	80
Eka Imelda Cheryl Fitriani	37	70	52,5
Farhans Havino Wafi Ammaar	67	70	95,7
Fitriatur Rohmah	37	70	52,5
Halimatus Sa'diyah	47	70	67,1
Istikhara Mentari	56	70	80
Laelatul Agniafil Ilmi	45	70	64,2
Maqfiroh Naila Zakiya	43	70	61,4
Miftahul Alif	35	70	50
Moh. Dwi Hadi Saputra	47	70	67,1
Mohammad Khoirul Anwar	44	70	62,8
Muhammad Afif Fakhri	46	70	65,7
Muhammad Dafa	42	70	60

Muhammad Fiqri Widiyanto	43	70	61,4
Muhammad Khoirul Fahmi	42	70	60
Muhammad Royhan Alfirdaus	68	70	97,1
Nailatul Zulfah	45	70	64,2
Naura Destiya Kurniasari	47	70	67,1
Nur Asifah Wulandari	20	70	28,5
Putri Amelia	52	70	74,2
Ratna Amelia	46	70	65,7
Reza Ramadhani	69	70	98,5
Salma Salsabilla Putri	49	70	70
Sinta Ayu Anggraeni	44	70	62,8
Tiar Sandika Pratama	65	70	92,8
Vriska Egi Safitri	40	70	57,1
Yuliana Dewi Nuraini	48	70	68,5
Muhammad Dito Maulana	68	70	97,1
Muhammad Haikal Maulana	53	70	75,7
Muhammad Nur Sholihin	55	70	78,5
Muhammad Ulil Albab	34	70	48,5
<b>Nilai Rata-rata</b>			<b>95,1</b>

Rumus:

$$V = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

$$V = \frac{26642}{2800} \times 100\%$$

$$= 95,1\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

VII sebanyak 40 siswa di SMPN 1 Jenggawah menunjukkan skor

presentase sebesar 95,1% yang artinya media pembelajaran video

animasi ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi "Kebutuhan Manusia." Pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yang merupakan pendekatan sistematis dalam menciptakan produk pembelajaran. Melalui model ini, setiap tahapan dilalui secara rinci untuk memastikan kualitas dan efektivitas media yang dihasilkan.

##### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran video animasi ini dikembangkan dengan menghasilkan produk video dalam format MP4. Proses pembuatan media ini memanfaatkan aplikasi Canva Premium, yang menyediakan berbagai fitur desain dan animasi menarik. Tahap pertama dalam pengembangan adalah menginstal aplikasi Canva dan melakukan upgrade ke versi premium untuk memanfaatkan berbagai elemen visual yang lebih lengkap. Setelah aplikasi siap digunakan, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan materi dari berbagai sumber yang relevan dengan materi IPS kelas VII. Materi yang dikumpulkan meliputi konsep-konsep tentang kebutuhan manusia, baik primer, sekunder, maupun tersier. Dalam proses pengembangan, peneliti juga menyusun konsep narasi, memilih musik, serta menentukan tampilan visual yang mendukung untuk membuat

media yang menarik bagi siswa. Setelah semua elemen dikumpulkan dan dirancang dengan teliti, tahap pembuatan video dimulai, mulai dari bagian pembuka yang menarik perhatian hingga penutup yang memberikan kesimpulan.

Pemilihan Canva sebagai aplikasi pengembangan didasarkan pada kemampuannya untuk menghasilkan video berkualitas dengan cara yang efisien. Fitur-fitur di Canva memungkinkan pengguna untuk menyisipkan gambar, teks, animasi, dan musik dengan mudah, sehingga video yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Melalui kombinasi elemen visual dan audio, video animasi ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan lebih konkret dan menarik.

Media video animasi merujuk pada suatu bentuk media yang menggabungkan elemen-elemen visual dan audio dalam bentuk animasi untuk menyampaikan pesan atau informasi. Animasi adalah proses menciptakan gambar bergerak dari serangkaian gambar diam atau objek.

## 2. Produk pengembangan video animasi terbukti valid dengan kriteria

Setelah produk dikembangkan, tahap validasi dilakukan untuk memastikan kelayakan dan kualitas media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga ahli dengan fokus pada aspek yang berbeda, yaitu media, bahasa, dan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi.

a. Validasi ahli media

Validator ahli media memberikan penilaian dengan persentase kelayakan sebesar 94,2%, menunjukkan bahwa dari aspek tampilan dan penggunaan, media ini sangat layak digunakan.

b. Validasi ahli bahasa

Dari segi bahasa, validator ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 96,6%, yang menunjukkan bahwa narasi dan pilihan kata dalam video ini sesuai dengan standar yang diharapkan, sehingga mudah dipahami oleh siswa.

c. Validasi ahli materi

validasi dari ahli materi menghasilkan nilai sebesar 83,3%, yang menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar pedagogis yang diperlukan dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil validasi ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi ini sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VII.

3. Produk pengembangan Media pembelajaran video animasi merupakan media pembelajaran menarik dan efektif dengan kriteria.

a. Analisis kepraktisan media pembelajaran

Media pembelajaran ini kemudian diuji kepraktisannya melalui lembar observasi dan angket respon siswa. Dalam pelaksanaan uji coba, peneliti mengamati penggunaan media dalam proses pembelajaran serta meminta tanggapan dari siswa melalui

angket. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa respon siswa terhadap kepraktisan media mencapai nilai 95,1%. Dengan nilai ini, dapat disimpulkan bahwa video animasi ini sangat membantu siswa dalam proses belajar dan memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi. Kepraktisan ini terletak pada penyajian materi yang jelas dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi serta lebih termotivasi untuk belajar.

b. Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Selain validasi dan kepraktisan, efektivitas media pembelajaran video animasi ini juga diuji melalui perbandingan hasil pretest dan posttest siswa. Uji coba dilakukan dengan memberikan tes awal (pretest) sebelum penggunaan media dan tes akhir (posttest) setelah siswa belajar menggunakan media video animasi. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase N-Gain sebesar 74,1%, yang termasuk dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi "Kebutuhan Manusia" secara signifikan. Dengan media ini, pembelajaran menjadi lebih efektif karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mendapatkan ilustrasi

visual yang membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Berdasarkan uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis video animasi ini memiliki potensi besar untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Siswa dapat lebih mudah memahami materi yang biasanya abstrak, seperti kebutuhan manusia, melalui ilustrasi visual yang konkret dan interaktif. Penggunaan media ini juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang relevan dengan kurikulum yang berlaku.

Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa pengembangan media berbasis video animasi dapat terus dikembangkan untuk materi-materi lain di berbagai bidang studi. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap inovasi dalam pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **B. Implikasi Teoretis Terhadap Media Pembelajaran Yang Menjadi Novelty**

Penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang memiliki spesifikasi Media yang berbentuk digital. Maksudnya sebuah media pembelajaran yang konseptualnya dikembangkan dengan cara menampilkan dengan digital dengan menggunakan smartphone, atau Laptop. Untuk

meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran IPS materi kebutuhan manusia. Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa pengembangan Media pembelajaran video animasi terbukti valid, menarik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan temuan substantif tersebut dapat dirumuskan temuan formal atau novelty dari penelitian ini yaitu “pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN Jenggawah tahun pelajaran 2023/2024.

Dengan media ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, relevan, dan efektif bagi siswa, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan global di masa depan.

### C. Saran

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran video animasi sebagai berikut:

#### 1. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan Media video animasi ini dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa sebagai media penunjang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII materi kebutuhan manusia.

#### 2. Diseminasi

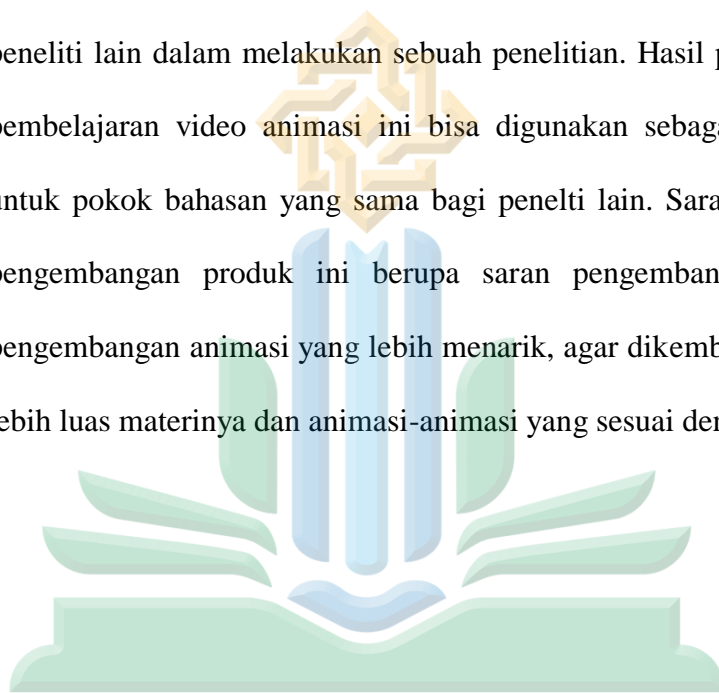
Media pembelajaran ini dibuat untuk mengetahui pengembangan, kepraktisan serta efektivitas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Media bahan ini ditunjukkan untuk siswa, maka siswa bisa menonton video animasi ini dimana pun dan dimana saja. Media pembelajaran



video animasi ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran siswa untuk meningkatkan keterampilan untuk siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS.

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran video animasi ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan sebuah penelitian. Hasil penelitian media pembelajaran video animasi ini bisa digunakan sebagai perbandingan untuk pokok bahasan yang sama bagi peneliti lain. Saran peneliti untuk pengembangan produk ini berupa saran pengembangan isi materi, pengembangan animasi yang lebih menarik, agar dikembangkan dengan lebih luas materinya dan animasi-animasi yang sesuai dengan produk.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Ani, Novi Indri, and Lazulva Lazulva. "Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam." *Journal of Natural Science and Integration* 3.1 (2020): 87-105. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9161>.
- Annisa, Leni Arbaatin Annisa. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Tema 7 Subtema 3 untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekan Baru." Skripsi Universitas Islam Riau, 2021.
- Antara, I. Gede Wahyu Suwela, Ketut Suma, and Desak Putu Parmiti. "E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills." *Jurnal Edutech Undiksha* 10.1 (2022): 11-20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>.
- Ariandhini, Edwinadan. dan Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8 No. 3. (2022). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>.
- Arianti, Ratiwi, Indrawati Indrawati, and Iwan Wicaksono. "Efektivitas Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Pemanasan Global Pada Siswa SMP." *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika* 5.02 (2020): 92-103.
- Arianti, Ratiwi, Indrawati Indrawati, and Iwan Wicaksono. "Efektivitas Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Pemanasan Global Pada Siswa SMP." *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika* 5.02 (2020): 92-103.
- Dakhi, Agustin Sukses. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Education and development* 8.2 (2020): 468-468. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2>.
- Ernawati, Iis. "Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server." *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2.2 (2017): 204-210. <http://dx.doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Fachurin, Hamdah. Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII Semester Genap di MTSN 5 Kediri. Skripsi, IAIN Kediri, 2021.
- Gunawan et all. *Media Pembelajaran Interaktif Sederhana untuk SD/MI*. Yogyakarta: K-Media, 2022.
- Hasan Iqbal. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.

- Hidayat, Fitria. dan Muhammad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. *Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati* 1 no 1(2021). <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Jamun, Yohannes Marryono. "Dampak teknologi terhadap pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* 10.1 (2018): 48-52.
- Jannah, Miftahul. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Pada Materi Sel Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII. Diss. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris IPA, 2021.
- Kumaat, Theophany. "Belajar Menyenangkan Dengan Media Video Animasi." *Jambura Elementary Education Journal* 1.2 (2020): 83-90.
- Limbong, Tonni, and Janner Simarmata. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan kita menulis, 2020.
- Muslihah, Neni Nadiroti, and Eko Fajar Suryaningrat. "Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1.3 (2021): 553.
- Nafisah, Durrotun, and Abd Ghofur. "Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS." *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1.2 (2020): 144-152. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I. Nyoman Jampel, and I. Komang Sudarma. "Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 6.1 (2018): 9-19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Rachmawati, Alifia, dan Erwin, "Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share(TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal BESICEDU*: 6 No 4, (2022). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>.
- Ramdani, Sulistyani Puteri dan Tanti Maudy Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 9. No. 3 (2022), <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4861>.
- Ridwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA. 2018.
- Rochimah, Siti. Pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga untuk meningkatkan minat

belajar siswa di kelas IV SD Sumberagung Peterongan Jombang. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019.

Sadjati, Ida Malati, and Ernik Yuliana. "Peningkatan Kualitas Buku Materi Pokok Berdasarkan Hasil Uji Coba Lapangan." *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh* 15.2 (2014): 99-111. <https://doi.org/10.33830/ptjj.v15i2.593.2014>.

Saski, Nabilah Hamudiana, and Tri Sudarwanto. "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9.1 (2021): 1118-1124. <https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta. 2019.

Sulfemi, Wahyu Bagja. "Korelasi Kompetensi Pedagogik Guru dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah Pamijahan Kabupaten Bogor." (2019).

Syafiullah, Andika Moh. Pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis storytelling pada materi bunyi terhadap kemampuan kognitif siswa kelas VII SMP/MTs. Diss. Uin Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.

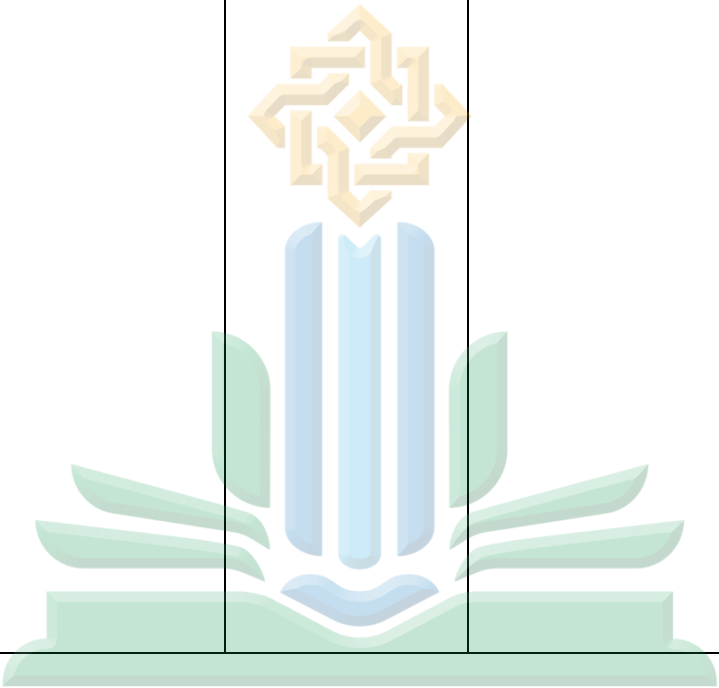
Ulfah, Tri Azizah, Eva Ari Wahyuni, and Mohammad Edy Nurtamam. "Pengembangan media pembelajaran permainan kartu uno pada pembelajaran matematika materi satuan panjang." (2021).

Wulandari, Sri, and Indah Fitria Rahma. "Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring." *Jurnal Analisa* 7.1 (2021): 33-45.

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

### Lampiran 1. Matriks dan Pengembangan

Judul	Rumusan Masalah	Variable	Indicator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPS Di Smpn 01 Jenggawah	<ol style="list-style-type: none"> <li>validitas pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024?</li> <li>Bagaimana pragmatisme pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran</li> <li>Video animasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pembelajaran IPS di SMPN</li> <li>Video animasi yang menyenangkan dan tidak membuat bosan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Reponden siswa kelas VII SMPN Jenggawah</li> <li>Informan:               <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala sekolah</li> <li>Guru mata pelajaran IPS</li> <li>Peserta didik kelas VII.</li> </ol> </li> <li>Dokumentasi</li> <li>Buku pustaka, jurnal, dan berita.</li> <li>Validasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>Dosen ahli media</li> <li>Dosen ahli materi</li> <li>Dosen ahli bahasa</li> <li>Guru ahli pembelajaran IPS</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Metode penelitian menggunakan Research and Development (R&amp;D)</li> <li>Model penelitian dan pengembangan menggunakan ADDIE</li> <li>Teknik pengumpulan data:               <ol style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Dokumentasi</li> <li>Angket Validasi Ahli</li> </ol> </li> <li>Teknik Analisis data menggunakan skala likert. Berikut ini rumus dalam uji validitas ahli:               <math display="block">V = \frac{\sum X}{N} = 100\%</math> <p>Keterangan:                V = nilai  <math>\sum X</math> = skor yang diperoleh                N = skor maksimum</p> </li> </ol>

	<p>Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024?</p> <p>3. Bagaimana hasil belajar pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024?</p>				
--	---	--	---	--	--

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

## Lampiran 2. Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP  
Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024

---

Peneliti : Nikmatul Munawaroh Akso  
NIM : 201101090027  
Dosen Ahli Media : Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.  
NIP : 197209182005011003

**A. Pengantar**

1. Lembar validasi media video animasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas video yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan video animasi ini diterapkan pada empat aspek pokok yaitu, kemudahan penggunaan, tampilan visual, integrasi media, dan manfaat media.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
STS = Sangat Tidak Setuju  
TS = Tidak Setuju  
N = Netral  
S = Setuju  
SS = Sangat Setuju
2. Pembertan respon pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

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



## C. Penilaian Kelayakan Bahasa

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
<b>Kualitas Video Animasi</b>						
1	Konten animasi relevan dengan materi pelajaran IPS.				✓	
2	Animasi video menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.					✓
3	Teks dan gambar dalam video jelas dan mudah dipahami.					✓
4	Suara narasi dalam video jelas dan mudah diikuti.					✓
5	Durasi video animasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.				✓	
<b>Efektivitas Media Pembelajaran</b>						
6	Video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS.				✓	
7	Penggunaan video animasi dalam pembelajaran IPS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.			✓		
8	Video animasi dapat membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual.			✓		
9	Siswa menunjukkan minat yang lebih besar pada pelajaran IPS setelah menggunakan video animasi.					✓
<b>Kesesuaian dengan Kurikulum</b>						
10	Video animasi sesuai dengan standar kurikulum IPS yang berlaku.					✓
11	Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa.					✓
<b>Penggunaan dan Aksesibilitas</b>						
12	Video animasi mudah diakses oleh siswa dan guru.				✓	
13	Media pembelajaran ini mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.				✓	



14	Video animasi dapat digunakan di berbagai perangkat (komputer, tablet, <i>smartphone</i> ).						✓
<b>Saran dan Masukan</b>							
15	Silakan tuliskan saran atau masukan Bapak/Ibu untuk pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran berbasis video animasi ini.	Saran Saya Agar lebih lanjut dari ini					

#### D. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024 dinyatakan:

- Layak untuk diuji cobakan.  
 Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.  
 Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 14 Agustus 2024  
 Mengetahui,  
 Validator Media

Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.

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

### Lampiran 3. Validasi Ahli Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA**

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP  
Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024

---

Peneliti : Nikmatul Munawaroh Akso  
NIM : 201101090027  
Dosen Ahli Media : Shidiq Ardianta, M.Pd., S.Pd.  
NIP : 198808232019031009

**A. Pengantar**

1. Lembar validasi media video animasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas video yang sedang dikembangkan dari sisi ahli bahasa.
2. Informasi mengenai kelayakan video animasi ini diterapkan pada empat aspek pokok yaitu, kemudahan penggunaan, tampilan visual, integrasi media, dan manfaat media.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.  
STS = Sangat Tidak Setuju  
TS = Tidak Setuju  
N = Netral  
S = Setuju  
SS = Sangat Setuju
2. Pembelian respons pada instrumen penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## C. Penilaian Kelayakan Bahasa

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
<b>Kualitas Bahasa dan Narasi</b>						
1	Bahasa yang digunakan dalam video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMP.					✓
2	Narasi dalam video mudah diikuti dan dipahami oleh siswa.					✓
3	Kalimat yang digunakan dalam video animasi jelas dan tidak ambigu.					✓
4	Penggunaan istilah-istilah dalam video animasi tepat dan relevan dengan materi IPS.					✓
5	Gaya bahasa dalam video animasi menarik dan mampu mempertahankan perhatian siswa.					✓
<b>Kesesuaian dengan Kurikulum dan Materi</b>						
6	Bahasa yang digunakan dalam video animasi sesuai dengan kurikulum IPS yang berlaku.					✓
7	Narasi dalam video membantu siswa memahami konsep-konsep IPS yang kompleks.				✓	
8	Contoh-contoh yang diberikan dalam video animasi relevan dan mendukung penjelasan materi.					✓
<b>Efektivitas Penggunaan Bahasa</b>						
9	Bahasa dalam video animasi memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.					✓
10	Video animasi menggunakan bahasa yang inklusif dan tidak diskriminatif.					✓
<b>Penggunaan dan Aksesibilitas</b>						
11	Video animasi mudah digunakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran.					✓
12	Instruksi yang diberikan dalam video animasi jelas dan mudah diikuti.					✓
<b>Saran dan Masukan</b>						
13	Silakan tuliskan saran atau masukan Bapak/Ibu untuk pengembangan lebih lanjut.					

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HALLACHIMAD SIDDIQ

JEMBER

Saran dan Masukan  
Saran dan Masukan  
Saran dan Masukan


dari media pembelajaran berbasis video animasi ini.	kaumal
---	--------

#### D. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024 dinyatakan:

- Layak untuk diuji cobakan.
- Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 14 Agustus 2024  
Mengetahui,  
Validator Bahasa

  
Shidiq Ardianta, M.Pd., S.Pd.

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

#### Lampiran 4. Validasi Ahli Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN**

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP  
Negeri 01 Jenggawah Tahun Pelajaran 2023/2024

---

Peneliti : Nikmatul Munawaroh Akso  
NIM : 201101090027  
Nama Guru : Heni Krawati, S.Pd.  
NIP : 197008042022212005

**A. Pengantar**

1. Lembar validasi ahli pembelajaran video animasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas video yang sedang dikembangkan dari sisi ahli pembelajaran.
2. Informasi mengenai kelayakan video animasi ini diuraikan pada empat aspek pokok, yaitu: kualitas konten-media pembelajaran, kualitas desain video animasi, kualitas bahasa dan narasi, keefektifan media pembelajaran, dan penggunaan dalam kelas.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Lakukan pengisian dan beri skor dengan bobot penilaian sebagai berikut:

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Tidak Sesuai
0	Sangat Tidak Sesuai

2. Perbaikan hasil validasi media pembelajaran dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.

3. Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.

**LEMBAR**

## C. Penilaian Kelayakan Pembelajaran

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
<b>Kualitas Konten Media Pembelajaran</b>						
1	Materi yang disampaikan dalam video animasi relevan dengan tujuan pembelajaran IPS				✓	
2	Video animasi menyajikan informasi yang akurat dan sesuai dengan kurikulum IPS				✓	
3	Konten video animasi mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif				✓	
<b>Kualitas Desain Video Animasi</b>						
4	Desain visual video animasi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP				✓	
5	Pemilihan warna, font, dan grafis dalam video animasi sudah tepat dan tidak mengganggu pembelajaran				✓	
6	Transisi dan efek dalam video animasi membantu dalam penyampaian materi tanpa mengganggu fokus siswa				✓	
<b>Kualitas Bahasa dan Narasi</b>						
7	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa				✓	
8	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh siswa				✓	
<b>Keefektifan Media Pembelajaran</b>						
9	Video animasi mampu membantu siswa memahami konsep-konsep IPS dengan lebih mudah				✓	
10	Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa				✓	
<b>Penggunaan dalam Kelas</b>						
13	Video animasi sudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas				✓	
14	Video animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif di kelas IPS				✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Jember





**Lampiran 5. Hasil Kefektivan salah satu siswa (pretest)**

**PRETEST**

Mata Pelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas: VIII VII F  
 Nama: Putri omelia  
 No Absen: 29

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan jawaban singkat dan jelas!

1. Jelaskan perbedaan antara kondisi geografis dan kondisi sosial dalam suatu wilayah!
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran penduduk di Indonesia? Jelaskan!
3. Mengapa perdagangan antar pulau di Indonesia penting bagi perekonomian negara?
4. Bagaimana pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakatnya?
5. Sebutkan dan jelaskan tiga permasalahan lingkungan yang sering terjadi di Indonesia akibat aktivitas manusia!

*Jawaban*

- 1 - geografis adalah suatu wilayah berdasarkan ketertataan di permukaan Bumi
- 2 - memiliki kebudayaan yang beragam, salah satunya bahasa karena adanya akulturasi budaya asing dan lokal
- 3 - karena untuk kehidupan sehari-hari
- 4 - Tapis
- 5 - Sungai tercemar  
 - Polusi udara  
 - lingkungan kotor dan tidak bersih

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



**Lampiran 6. Hasil Kefektivan salah satu siswa (posttest)**

**POSTTEST**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
 Kelas : VII F  
 Nama : M ULL ARIFAH  
 No Absen : 40

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan uraian singkat dan jelas!

1. Jelaskan perbedaan antara kondisi geografis dan kondisi sosial dalam suatu wilayah?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi persebaran penduduk di Indonesia? Jelaskan!
3. Mengapa perdagangan antar pulau di Indonesia penting bagi perekonomian negara?
4. Bagaimana pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakatnya?
5. Sebutkan dan jelaskan tiga permasalahan lingkungan yang sering terjadi di Indonesia akibat aktivitas manusia!

*Jawaban*

- ① kondisi geografis dan kondisi sosial itu beda
2. faktor iklim, topografi, sumber daya alam dan desentralisasi.
3. Untuk memperkaya produk dan untuk mendapatkan uang
4. keragaman budaya, agama dan tradisi masyarakat
5. deforestasi, pencemaran air, udara, tanah, sampah  
 • Urbanisasi yang mengakibatkan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

## Lampiran 7. Surat Observasi penelitian

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p><b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b>  <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b>  <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b></p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136          Website: <a href="http://ftik.uinkhas-jember.ac.id">www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id</a> Email: <a href="mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com">tarbiyah.iainjember@gmail.com</a></p>
<p>Nomor : B-3255/In.20/3.a/PP.009/08/2024          Sifat : Biasa          Perihal : <b>Observasi untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Magang I</b></p>	
<p>Yth. Kepala SMPN 1 JENGGAWAH          Jl. Tempurejo No.63, Wedan Gn., Wonojati, Kec. Jenggawah, Kabupaten Jember, Jawa Timur</p>	
<p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p> <p>NIM : 201101090027          Nama : NIKMATUL MUNAWAROH AKSO          Semester : Semester sembilan          Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL</p> <p>untuk mengadakan Observasi selama 3 ( tiga ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Eny Rusmiati ,S.pd.</p> <p>Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kepala sekolah</li> <li>2. Kurikulum</li> <li>3. Guru IPS</li> </ol> <p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p> <p style="text-align: right;">Jember, 19 Agustus 2024          Dekan,          H. Khotibul Umam, Dekan Bidang Akademik,</p> <p style="text-align: center;">   <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b>  <b>K H O T I B U L U M A M</b> </p>	

## Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p><b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b>  <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</b>  <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b></p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136          Website: <a href="http://ftik.uinkhas-jember.ac.id">www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id</a> Email: <a href="mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com">tarbiyah.iainjember@gmail.com</a></p>
<hr/> <p>Nomor : B-8113/In.20/3.a/PP.009/08/2024          Sifat : Biasa          Perihal : <b>Permohonan Ijin Penelitian</b></p>	
<p>Yth. Kepala SMPN 1 JENGGAWAH          Jl. Tempurejo No.63, Wedan Gn., Wonojati, Kec. Jenggawah, Kabupaten Jember, Jawa Timur</p>	
<p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p>	
NIM	: 201101090027
Nama	: NIKMATUL MUNAWAROH AKSO
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
<p>untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 01 JENGGAWAH TAHUN PELAJARAN 2023/2024" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Eny Rusmiati ,S.pd.</p>	
<p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>	
<p>Jember, 20 Agustus 2024</p> <p>Dekan,          Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,          Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember</p> 	
 <p><b>KHOTIBUL UMAM</b></p>	
<p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI          KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ          J E M B E R</p>	

**Lampiran 9. Foto Implementasi Media Video Animasi**



**Lampiran 12. Foto Kegiatan Pembelajaran**

### Lampiran 13. Jurnal Penelitian

**JURNAL PENELITIAN**

Lokasi: SMPN 1 Jenggawah  
Jln. Tempurejo No. 63 Dusun Wetan Gunung Desa Wonojati Kec. Jenggawah,  
Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur

No.	TANGGAL	KEGIATAN	NAMA INFORMAN	TTD
1	19 Agustus 2024	Penyampaian Rencana Kegiatan Penelitian	Puguh W. S.Pd.	1
2	01 September 2024	Menyerahkan Surat Observasi	Puguh W. S.Pd.	2
3	02 September 2024	Menyerahkan Surat Permohonan penelitian	Puguh W. S.Pd.	3
4	03 September 2024	Melakukan Pra Penelitian dan Pengenalan dikelas VII F	Heni Rinawati, S.Pd	4
5	04 September 2024	Menampilkan Media Pembelajaran berbasis Video Animasi kepada siswa Kelas VII F	Heni Rinawati, S.Pd	5
6	05 September 2024	Uji Skala Kecil	Heni Rinawati, S.Pd	6
7	06 September 2024	Uji Skala Besar	Heni Rinawati, S.Pd	7
8	23 September 2024	Meminta Surat Keterangan selesai Penelitian	Puguh W. S.Pd.	8

24 September 2024

SMPN 1 Jenggawah

UNIVERSITAS ISLAM JEMBER  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

  
 HENI RINAWATI, S.Pd  
 Pembina Utama Muda  
 NIP. 196805181993012009

### Lampiran 14. Surat Keterangan Selesai Penelitian




**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER**  
**SMPN 1 JENGGAWAH**  
 NPSN : 20523866 NSS : 201052417161  
 Jln Tempurejo 63 ☎ (0331) 7591398 Jenggawah 68171  
 e-mail : smpnegerisatuJenggawah@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 400.3.4/148/310.19.20523866/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMPN 1 Jenggawah, menindak-lanjuti Surat dari FTIK UIN KHAS Jember Nomor : B-8217/In.20/3.a/PP.009/09/2024, tentang Ijin Penelitian, tertanggal 01 September 2024, dengan ini menerangkan sebenarnya bahwa :

Nama Mahasiswa : NIKMATUL MUNAWAROH AKSO  
 NIM : 201101090027  
 Semester : IX (Sembilan)  
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Mahasiswa FTIK UIN KHAS Jember tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian/Riset Mengenai " Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 1 Jenggawah Tahun Pelajaran 2024/2025" selama 30 hari mulai 19 Agustus s.d. 23 September 2024 dan dapat berjalan dengan lancar.

Demikian surat keterangan ini, untuk menjadikan perhatian dan terima kasih.

Jenggawah, 24 September 2024



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

OSMIATI, S.Pd.  
 Pembina Utama Muda  
 NIP. 196805181991032009

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nikmatul Munawaroh Akso  
NIM : 201101090027  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN 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.

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

Jember, 25 Oktober 2024

Saya yang menyatakan



Nikmatul Munawaroh Akso

NIM. 201101090027



## BIODATA PENULIS



### A. Identitas Penulis

Nama : Nikmatul Munawaroh Akso  
Tempat, tanggal lahir : Jember, 24 Desember 2003  
Jenis kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Dsn. Kertonegoro Tengah, RT. 01 RW 04,  
Kel/Des. Kertonegoro Kec. Jenggawah  
No. Hp : 083898922428  
E-mail : [nikmatulmanawarohakso@gmail.com](mailto:nikmatulmanawarohakso@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. TK Harapan Tonggurambang Flores
2. SD Impres Tonggurambang Flores
3. SMP Miftahul Huda Kertonegoro
4. SMA Nuris Jember
5. UIN KHAS Jember