

**PENGEMBANGAN MEDIA PEBELAJARAN WHITEBOARD  
ANIMATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN  
SOSIAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1  
JOMBANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Negeri Kyai Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
JEMBER

Oleh:

Novi Wulandari  
NIM: T20189068

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEBELAJARAN WHITEBOARD  
ANIMATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN  
SOSIAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1  
JOMBANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Negeri Kyai Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Oleh:

Novi Wulandari  
NIM: T20189068



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Dr. H. MOH. SUTOMO, M.Pd.  
NIP:197110151998021003

**PENGEMBANGAN MEDIA PEBELAJARAN WHITEBOARD  
ANIMATION UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN  
SOSIAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1  
JOMBANG**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima Untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Sains  
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Hari: Kamis  
Tanggal: 05 Mei 2025

Ketua

Sekretaris

Prof. Dr. H. MASHUDI, M.Pd.  
NIP.197209182005011003

MUHAMMAD EKA RAHMAN, M. SEL.  
NIP. 201708167

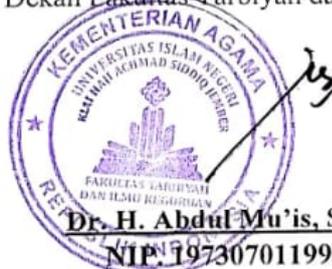
Anggota:

1. DR. H. D. Fajar Ahwa, M.Pd.I.
2. Dr. H Moh. Sutomo, M.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.  
NIP. 197307011998031002

## MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا<sup>١</sup>

*"La yukallifullahu nafsan illa wus'aha"*

Artinya: " Allah tidak memebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya".<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

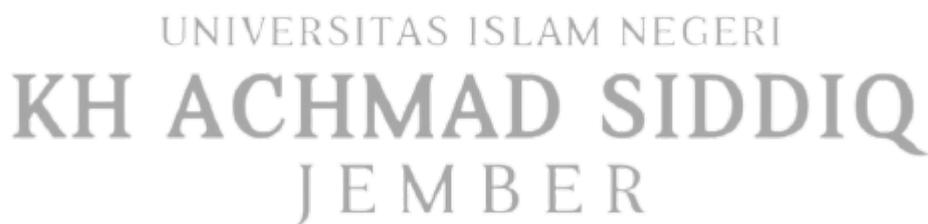
---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an Tajwid & Terjeah, (Jawa Barat: CV Penerbit di Ponegoro, Bandung, 2010). 36

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT, Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayah dan ibu tercinta, terimakasih atas do'a, semangat, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah berhenti sampai saat ini.
2. Suami saya tecinta, yang telah mendukung, menyemangati, mengorbankan waktu, tenaga dan materi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Buah hati saya (Muhammad Abdul Nur Ilang) maaf belum bisa menjadi seorang ibu yang yang baik untukmu terimakasih atas do'a nya sehingga ibuk bisa sampai pada titik ini. Semoga selalu bahagia di Jannah nya Allah.
4. Untuk kakak saya Wiji Lestari dan Eka Mei Risa terimakasih untuk suport dan nasehat selama ini.
5. Semua keluarga yang senantiasa memberikan do'a, dukungan dan semangat untuk saya.



## KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

*Assalamu'alaikum Wr, Wb*

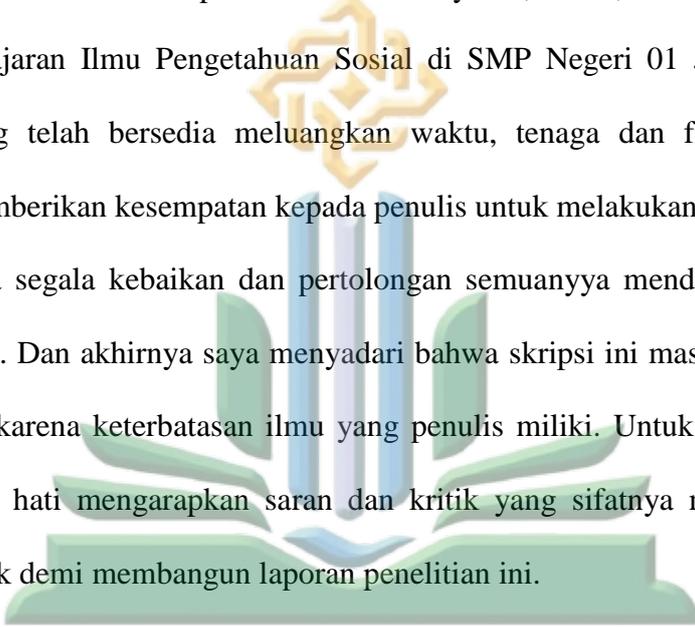
Alhamdulillah segala puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, sebab rahmat dan karunia-Nya yang masih diberikan, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Penyusunan skripsi ini selain dimaksudkan untuk menambah wawasan khazanah keilmuan, juga untuk memenuhi tugas akhir dalam memperoleh gelar sarjana/strata-1 bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terealisasi dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor UIN KHAS Jember, yang telah memberikan fasilitas yang memadai bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Ahmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H Abdul Muis, S. Ag., M. Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Kiai Ahmad Siddiq Jember, yang telah memfasilitasi selama menjalani studi di FTIK.
3. Bapak Dr. Hartono, M. Pd. Kepala Jurusan Pendidikan Sains, yang telah memimpin jurusan sains.
4. Bapak Fiqru Mafar M. IP. selaku Ketua Progam Studi Tadris IPS UIN KHAS Jember, yang telah memberikan wadah kepada kami untuk menggali pengalaman dan pengetahuan.

5. Dr. H. Moh Sutomo. M.Pd selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi saya, yang telah sabar memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
6. Bapak Agus Yudianto, S.Pd., M.Si selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 01 Jombang-Jember yang telah memberikan izin atas penelitian yang penulis lakukan. Serta bapak Anton Prasetyoadi, S.Pd, Selaku Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 01 Jombang-Jember yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dalam memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. Dan akhirnya saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu saya dengan kerendahan hati mengarapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Jember, 05 Mei 2025  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
J E M B E R

Penulis

## ABSTRAK

**Novi Wulandari, 2023:** Pengembangan Media Pembelajaran Animation whiteboard untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 01 JOMBANG-JEMBER Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci : Pengembang, Media pembelajaran Benime, Mata Pelajaran IPS. Media pembelajaran Animation Whiteboard berbasis benime suatu konsep atau ide kreatif yang biasa digunakan untuk media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan : (1) Mengetahui Kevalidan media pembelajaran Animation Whiteboard berbasis Aplikasi Benime untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember tahun pelajaran 2022/2023, (2) Mengetahui Kepraktisan media pembelajaran Animation Whiteboard berbasis Aplikasi Benime untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember tahun pelajaran 2022/2023, (3) Mengetahui keefektifan Animation Whiteboard berbasis Aplikasi Benime untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian Research And Devolepment (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Tekhnik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan soal latihan. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII A SMPN 01 Jombang Jember berjumlah 10 siswa uji coba kelompok kecil, dan 31 siswa sebagai uji coba kelompok besar. Instrument penelitian berupa angket validasi untuk mendapatkan kevalidan dan validator ahli Desain, ahli materi dan ahli bahasa. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui data kepraktisan. Untuk mengetahui data keefektifan melalui hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian 1) pada tingkat kevalidan media pembelajaran Animation Whiteboard berbasis Aplikasi Benime oleh semua para validator ahli, yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun rincian masing-masing skor yang diperoleh dari para ahli adalah validator ahli desain media diperoleh skor 64,5 %, validator ahli materi diperoleh skor 83,3%, validator ahli bahasa diperoleh skor sebesar 82,5%. (2) untuk kepraktisan dilihat dari hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 85% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Animation whiteboard berbasis aplikasi Benime dikatakan sangat praktis. (3) tingkat keefektifan pada penelitian ini terpenuhi karena media pembelajaran Animation Whiteboard berbasis Aplikasi Benime yang dikembangkan mendapatkan nilai dari hasil Pretest dan Post Test sebesar 76% sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran Animation Whiteboard berbasis aplikasi Benime Efektif untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian dan pengembangan.....	8
D. spesifikasi produk yang diharapkan .....	9
E. Pentingnya penelitian dan pengembangan .....	10
F. Asumsi dan keterbatasan peneliti dan pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah .....	13
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>20</b>
A. Penelitian terdahulu .....	20
B. Kajian teori .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN dan PENGEMBANGAN.....</b>	<b>35</b>
A. Jenis Penelitian dan Pengembangan.....	35
B. Prosedur penelitian dan pengembangan .....	36
C. Uji coba Produk.....	38

D. Desain Uji Coba .....	40
1. Uji Coba Produk.....	40
2. Jenis data .....	41
3. Instrumen pengumpulan data .....	41
4. Teknik Analisis data.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>48</b>
A. Penyajian data Uji Coba.....	48
B. Analisis Data .....	65
C. Revisi Produk .....	69
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
A. Kajian Produk yang telah direvisi .....	72
B. Saran pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut...75	
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) merupakan salah satu elemen penting dalam memajukan kualitas sumber daya manusia. Kemajuan IPTEK dapat memberikan sebuah kontribusi kepada Masyarakat sehingga segala informasi, wawasan dan pengetahuan dapat dijangkau dengan mudah. Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK sangat dibutuhkan oleh tenaga pendidik maupun siswa untuk menunjang proses pembelajaran dalam sekolah.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran disekolah, tenaga pendidik seharusnya mampu menentukan sebuah strategi pembelajaran, metode, dan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi supaya tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Salah satu permasalahan utama dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran yang tepat sebagai penunjang peserta didik supaya tidak terkesan membosankan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, merangsang pikiran, perasaan dan perhatian melalui perantara pesan yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Felder dan Soleman para pendidik pada era informasi cenderung mengadopsi gaya belajar yang aktif, sequential (berurutan), sensing (responsif terhadap indera), dan visual. Aktif dalam artian dapat belajar secara

individu materi yang sedang dipelajari.<sup>2</sup> Sequential mampu menyerap materi secara berurutan, logis, serta saling keterkaitan. Sementara itu, gaya belajar sensing lebih cenderung menyukai fakta, pendekatan praktis, dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari. Gaya belajar visual melibatkan preferensi terhadap bantuan visual seperti bagan, gambar, dan elemen visual lainnya<sup>3</sup>. Semua gaya belajar tersebut sesuai dengan perkembangan anak zaman sekarang, dimana mereka telah terhubung dengan berbagai teknologi yang dapat memudahkan mereka dalam proses pembelajaran.

Selama memberikan materi dalam proses pembelajaran, guru akan mengalami kesulitan untuk mengatasi suasana pembelajaran di kelas jika masih menggunakan metode pembelajaran berbasis ceramah kepada peserta didik. Hal ini memberikan kesan membosankan dalam proses pembelajaran, maka perlu adanya inovasi untuk menarik siswa agar tidak bosan dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan seorang guru adalah dengan pembaruan adanya media pembelajaran supaya siswa tertarik dan mudah memahami materi selama proses pembelajaran. Miarso berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyaluran pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Denissa Alfiany Luhulima, I Nyoman S. Degeng, Saida ulfa, *Pembelajaran Berbasis Video untuk Anak Generasi Z*, Pascasarjana Universitas Negeri Malang (2016), 85.

<sup>3</sup> Denissa Alfiany Luhulima, I Nyoman S. Degeng, Saida Ulfa, *Pembelajaran Berbasis Video untuk anak Generasi Z*, 85.

<sup>4</sup> Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2009), 6, <https://bit.ly/GBMediaRC>

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan isi materi pembelajaran, terutama mata pelajaran yang mengandung banyak bacaan yang sulit difahami oleh peserta didik salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS merupakan materi pembelajaran yang ada di tingkat SD/SMP/MTs dimana mata pelajaran ini dikenal dengan mata pelajaran IPS terpadu yang didalamnya memuat empat mata pelajaran sosial diantaranya ekonomi, sejarah, geografi dan sosiologi yang disederhanakan.

Kosasi Djahiri menyatakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu yang kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan yang kemudian dijadikan materi pembelajaran di lingkungan persekolahan.<sup>5</sup> Pembelajaran IPS menjadi penting untuk diterapkan kepada peserta didik, hal tersebut dapat dilihat melalui latar belakang peserta didik yang bersifat pluralitas. Didalam masyarakat peserta didik sebagai bagian dari masyarakat membawa sebuah kebudayaan yang mereka amalkan. Maka pentingnya peran sekolah dalam memberikan pengajaran tentang kebudayaan dalam memperkenalkan masyarakat kepada peserta didik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta

---

<sup>5</sup> Rahmad, *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar*, Jurnal Muallimuna (Madrasah Ibtidaiyyah), Vol. 2 N0.1, Oktober 2016, 70

didik agar dapat memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis dengan pemahaman yang mendalam mengenai struktur, dinamika, dan berbagai aspek penting dalam masyarakat. Sehingga materi pembelajaran IPS lebih banyak berupa teori dan bahan bacaan yang begitu banyak yang membuat siswa harus lebih banyak membaca dari pada praktik dalam proses pembelajaran.. Hal seperti itu yang banyak memunculkan permasalahan dalam pembelajaran IPS.

Masalah yang sering muncul pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering terjadi di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Guru sering menghadapi kesulitan dalam membangkitkan minat belajar peserta didik, kurangnya aktivitas belajar di dalam kelas dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan ini, perlu diterapkan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif. Melibatkan siswa dalam diskusi, penelitian kecil, atau proyek-proyek praktis dapat membantu meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka terhadap materi IPS. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan ketertarikan siswa serta minat baca peserta didik terhadap materi IPS yaitu media pembelajaran berbasis Benime. Benime adalah sebuah aplikasi yang dapat membuat video dengan mudah, aplikasi ini juga dapat menambahkan musik sekaligus Voice-over ke audio membuat presentasi dan juga membuat animasi papan tulis dengan aset bawaan. Dalam suatu proses

pembelajaran sendiri media juga sudah banyak dipakai oleh banyak para pengajar saat ini, Pemanfaatan aplikasi benime dalam pembelajaran mampu untuk menarik perhatian para peserta didik dengan kreativitas atau kreasi yang dapat di eksplor melalui media benime ini.. Adanya media ini diharapkan dapat menambah kreativitas dan menunjang kualitas proses pembelajaran, hal ini juga diharapkan bisa menambah dan menunjang motivasi dari para pelajar sendiri.<sup>6</sup>

Kita juga dapat mengetahui kaidah-kaidah Al-Qur'an yang memuat pedoman penggunaan bahan ajar secara benar dalam proses belajar mengajar. Firman Allah SWT. Khususnya pada surah An-Nahl ayat 44 yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالرُّبُوبِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

*bil-bayyinâti waz-zubur, wa anzalnâ ilaikadz-dzikra litubayyina lin-nâsi mâ nuzzila ilaihim wa la'allahum yatafakkarûn*

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.<sup>7</sup>

Terdapat pada ayat diatas dalam masalah penerapan atau pengimplementasian perihal media pembelajaran, guru disini wajib memahami progres keagamaan dan tingkah laku siswa, karena ini adalah hal

<sup>6</sup> Muhammad Naharuddi Arsyad, *pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Matakuliah Sejarah Perekonomian Dunia*, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari 2023, 9 (4), 632-639.

<sup>7</sup> Al-Qur’an Al-Karim, Surat An-Nahl ayat 44, Usc.edu (Dalam Bahasa Arab dan Indonesia), Diakses pada tanggal 20 Desember 2022.

utama dalam media pendidikan. Tidak mengamati dan memahami pertumbuhan emosi dan kecerdasan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran IPS Bapak Anton Prasetyoadi, S.Pd. di SMPN 01 Jombang-Jember. Dalam wawancara tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa di SMPN 01 Jombang sangat sulit dalam memahami IPS siswa seperti merasa keberatan dalam proses pembelajaran dikarenakan IPS merupakan tiga mata pelajaran yang dijadikan satu atau terpadu sehingga membuat siswa tidak begitu tertarik dengan pelajaran IPS. Hal ini menyebabkan nilai mata pelajaran IPS di SMPN 01 Jombang rendah. Selain itu SMPN 01 Jombang merupakan sekolah yang masih terdapat dalam lingkungan pedesaan yang memang dalam proses pembelajaran ketika guru tidak begitu menguasai materi maka siswa tidak memperhatikan guru saat menerangkan, berbeda dengan sekolah yang terdapat di kota yang siswanya selain mengikuti pembelajaran di sekolah juga ikut les privat atau bimbingan.<sup>8</sup>

Menurut siswa kelas VIII SMPN 01 Jombang dalam proses pembelajaran terkadang mereka merasa bosan dan mengantuk didalam kelas hal ini dikarenakan materi IPS yang begitu banyak mengandung bacaan. Sehingga membuat suasana pembelajaran didalam kelas terkesan membosankan.<sup>9</sup> Berikut hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Jombang.

---

<sup>8</sup> Anton Prasetyoadi S.Pd., diwawancarai Oleh Penulis, Jember, 14 Juni 2022

<sup>9</sup> Nur Sofia, diwawancarai oleh penulis, Jember, 14 Juni 2022

No	Nama	Hasil wawancara
1.	Nur Sofia	Dalam proses pembelajaran ips dikelas VIII dikenal sangat membosankan dan bikin mengantuk.
2.	Agnesy Calista	Proses pembelajaran sehari-hari mengacu pada buku paket sekaligus pemberian soal pada setiap pertemuan.
3.	Rindu Elisya	Kegiatan disetiap pertemuan dalam pembelajran kelas siswa hanya mendengarkan guru menerangkan mata pelajaran.
4.	Arka Raditya	Pembelajaran ips dikelas sangat monoton sehingga mengurangi daya tarik untuk belajar.

Selain hal tersebut proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan pemberian soal-soal harian yang membuat siswa mengantuk dan malas untuk mengikuti pembelajaran didalam kelas. Hal ini disebabkan di SMPN 01 Jombang tidak memiliki perangkat pembelajaran yang memadai seperti proyektor di masing-masing kelas. Sehingga dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran ppt, gambar ataupun video.<sup>10</sup>

Hasil observasi memperlihatkan ada beberapa kendala yang dialami oleh guru ketika menerapkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk PPT, gambar dan video yaitu terbatasnya fasilitas perangkat pembelajaran yaitu LCD dan proyektor sehingga terkadang guru juga kesulitan untuk menyampaikan materi dalam bentuk PPT, gambar maupun video. LCD dan proyektor hanya terdapat satu yang di simpan di ruang kepala sekolah.

<sup>10</sup> Anton Prasetyoadi S,Pd., diwawancarai Oleh Penulis, Jember, 14 Juni 2022

Sehingga media pembelajaran seperti PPT dan Video pembelajaran tidak dapat diterapkan kepada seluruh siswa didalam kelas. Melihat permasalahan tersebut perlu adanya media pembelajaran yang praktis dan efektif sesuai dengan kebutuhan dan fasilitas yang ada supaya peserta didik cepat dalam menyerap materi pembelajaran khususnya materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Berdasarkan diskripsi yang telah dipaparkan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animation Whiteboard berbasis Aplikasi Benime untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 1 Jombang Tahun Pelajaran2022/2023”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Kevalidan Spesifikasi media pembelajaran whiteboard animasi berbasis aplikasi Benime untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember tahun pelajaran 2022/2023.
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran whiteboard Animasi berbasis Aplikasi Benime untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember tahun pelajaran 2022/2023.
3. Bagaiman Kepraktisan penggunaan media pembelajaran whiteboard animation berbasis apliksi benime pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 01 Jombang

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran whiteboard animasi pada mata pelajaran IPS Materi Pengaruh interaksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan:

1. Untuk mengetahui Kevalidan Spesivikasi media pembelajaran whiteboard animation pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember tahun pelajaran 2022/2023.
2. Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Whiteboard Animation Pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember tahun pelajaran 2022/2023.
3. Mengetahui Kepraktisan penggunaan media pembelajaran whiteboard animation berbasis aplikasi benime pada mata pelajaran IPS di SMPN 01 Jombang tahun pelajaran 2022/2023.

### D. Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran Animation whiteboard pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 01 Jomabng-Jember yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk Vidio yang dibuat menggunakan aplikasi Benime di ekspor dalam bentuk vidio yang kemudian dapat di share melalui Sosial media.
2. Materi yang terdapat dalam Vidio berisikan materi semester genap kelas VIII Mobilitas sosial dan Pluralitas masyarakat indonesia.

3. Materi yang dibuat disesuaikan dengan KI, KD dan Indikator pada mata pelajaran IPS.
4. Media pembelajaran Benime mencakup :
  - a. Petunjuk penggunaan media
  - b. KI/KD (kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar)
  - c. Tujuan Pembelajaran
  - d. Konten materi pembelajaran beserta sub-sub bab materi dan pengenalan tokoh
  - e. Ringkasan materi
  - f. Evaluasi pembelajaran
5. Produk yang dihasilkan lebih praktis, fleksibel dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
6. Produk ini merupakan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran video dengan menggunakan Aplikasi benime dikemas dalam bentuk softfile.
7. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran video dengan menggunakan aplikasi benime untuk peserta didik SMP/MTs pada mata pelajaran IPS, produk ini disimpan dalam bentuk file yang ditampilkan dalam sebuah Proyektor.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran Animation Whiteboard ini diharapkan mampu menjadi penunjang sumber belajar serta sebagai fasilitator peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan baik dilingkungan

sekolah maupun di rumah. Selain itu dengan adanya media pembelajaran Benime peserta didik dapat memvisualisasikan materi Mobilitas Sosial dan Pluralitas masyarakat Indonesia sehingga tidak hanya faham secara abstrak tetapi mereka juga dapat memahami materi dengan cermat dan efektif sehingga kegiatan pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan uraian diatas, pentingnya penelitian pengembangan pada media pembelajaran Benime adalah sebagai berikut :

**a. Bagi Peserta didik**

Memberikan pemahaman serta sebagai sumber wawasan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran terkait materi Mobilitas Sosial dan Pluralitas Masyarakat Indonesia.

**b. Bagi Guru**

Media pembelajaran ini memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi terkait Mobilitas Sosial dan Pluralitas masyarakat Indonesia dan sebagai sumber inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

**c. Bagi Sekolah**

Diharapkan hasil dari penelitian ini, dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta menambah koleksi media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

**d. Bagi Peneliti**

Dapat digunakan untuk menambahkan pengetahuan dalam berinovasi membuat media pembelajaran yang kreatif sesuai dengan perkembangan kurikulum yang berlaku.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Vidio berbasis aplikasi Benime adalah :

### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Menghasilkan sebuah produk media pembelajaran Vidio yang didesain semenarik mungkin menggunakan Aplikasi Benime, dapat digunakan peserta didik sebagai media pembelajaran yang fleksibel.
- b. Dengan pengembangan media pembelajaran Benime, Peserta didik dapat belajar dengan mandiri serta meningkatkan motivasi belajar dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Media pembelajaran Benime bisa digunakan siswa maupun guru di SMPN 01 Jombang-Jember.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran Whiteboard Animation menggunakan *aplikasi Benime* hanya mencakup pada materi Mobilitas sosial dan pluralitas masyarakat Indonesia kelas VIII.
- b. Pada tahapan pelaksanaan pengembangan uji coba yang dilakukan hanya sebatas uji coba kelompok kecil dan kelompok besar
- c. Penelitian dilakukan di SMPN 01 Jombang-Jember Kelas VIII A
- d. Dalam tahap editing media pembelajaran Whiteboard Animation pada *aplikasi Benime*, seringkali muncul sebuah iklan pada Handphone dan laptop .
- e.

## G. Definisi Istilah

Untuk mempermudah memahami maksud dari penelitian dan pengembangan ini, peneliti memberikan deskripsi mengenai beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya :

### 1. Media Pembelajaran

media Pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Menurut Daryanto Animation white board merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena Animation whiteboard yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik.

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran mengacu pada serangkaian proses atau kegiatan yang bertujuan menghasilkan suatu media pembelajaran berupa vidio bergambar dengan susunan materi yang menggabungkan unsur dua dimensi maupun tiga dimensi

### 2. Animation Whiteboard

Animation Whiteboard adalah media komunikasi yang dibuat oleh si pengirim kepada penerima melalui simbol-simbol yang ada di animation whiteboard. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu penerima dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim.

### 3. Aplikasi Benime

Aplikasi Benime sebuah Animasi dapat didownload secara gratis di Playstore pada android. Kemudian guru menginstalnya agar dapat digunakan. Kemudian dalam aplikasi tersebut peneliti menggunakan beberapa gambar-gambar atau fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Benime. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan secara gratis dan juga berbayar. Jika berbayar maka fitur gambar-gambar dan fitur-fitur lainnya dapat diakses lebih banyak. Akan tetapi jika menggunakan yang bebas biaya maka sebelumnya harus menyiapkan beberapa gambar-gambar sebagai penunjang isi materi. Selanjutnya tulisan-tulisan dan gambar tersebut dipadukan dengan suara rekaman yang dilakukan secara langsung dalam aplikasi tersebut dengan jeda waktu yang diinginkan. Sebisanya mungkin suara yang dikeluarkan harus jernih dan sesuai dengan tampilan yang terdapat di dalam video.

### 4. Mata pelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, dan politik, kewarganegaraan, dan humaniora yang dikemas dengan materi sederhana, menarik, mudah dimengerti dan diahami.

Berdasarkan batasan istilah diatas, maka yang dimaksud dengan “Pengembangan Media pembelajaran benime pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember” adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk berupa media pembelajaran berbentuk Video untuk

membantu dalam proses pembelajaran IPS khususnya pada materi Mobilitas Sosial dan pluralitas masyarakat Indonesia kelas VIII.

## 5. Prinsip-Prinsip Pengembangan

Hamalik, sebagaimana dikutip oleh Syafaruddin dan Amiruddin menyebutkan delapan prinsip dalam pengembangan kurikulum. Prinsip-prinsip tersebut antara lain; prinsip berorientasi pada tujuan, relevansi, efisiensi, fleksibilitas, kontinuitas, keseimbangan, keterpaduan, dan mutu. Sedangkan Sukmadinata, membagi prinsip pengembangan kurikulum menjadi dua kelompok, yakni prinsip umum dan prinsip khusus.

Prinsip umum dimaknai sebagai prinsip yang harus diperhatikan untuk dimiliki oleh kurikulum sebagai totalitas dari gabungan komponen-komponen yang membangunnya. Adapun penjabaran prinsip-prinsip umum ialah sebagai berikut:

### 1. Prinsip relevansi

Relevansi memiliki makna sesuai atau serasi. Jika mengacu pada prinsip relevansi, setidaknya kurikulum harus memperhatikan aspek internal dan eksternal. Secara internal, kurikulum memiliki relevansi antara komponen kurikulum (tujuan, bahan, strategi, organisasi, dan evaluasi). Sedangkan secara eksternal komponen itu memiliki relevansi dengan tuntutan sains dan teknologi (relevansi epistemologis), tuntutan dan potensi siswa (relevansi psikologis), serta tuntutan dan kebutuhan pengembangan masyarakat (relevansi sosiologis). Oleh sebab itu, dalam membuat kurikulum harus memperhatikan kebutuhan lingkungan

masyarakat dan siswa di sekitarnya, sehingga nantinya akan bermanfaat bagi siswa untuk berkompetisi di dunia kerja yang akan datang. Dalam realitanya prinsip di atas memang harus betul-betul diperhatikan karena akan berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Dan yang tidak kalah penting harus sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga mereka selaras dalam upaya membangun negara.

## 2. Prinsip fleksibilitas

Pengembangan kurikulum berupaya agar hasilnya fleksibel, fleksibel, dan fleksibel dalam implementasinya, memungkinkan penyesuaian berdasarkan situasi dan kondisi tempat dan waktu yang selalu berkembang, serta kemampuan dan latar belakang siswa, peran kurikulum disini sangat penting terhadap perkembangan siswa untuk itu prinsip fleksibel ini harus benar benar diperhatikan sebagai penunjang untuk peningkatan mutu pendidikan. Dalam prinsip fleksibilitas ini dimaksudkan bahwa, kurikulum harus memiliki fleksibilitas. Kurikulum yang baik adalah kurikulum yang berisi hal-hal yang solid, tetapi dalam implementasinya dimungkinkan untuk menyesuaikan penyesuaian berdasarkan kondisi regional. Waktu dan kemampuan serta latar belakang anak. Kurikulum ini mempersiapkan anak-anak untuk saat ini dan masa depan. Kurikulum tetap fleksibel di mana saja, bahkan untuk anak-anak yang memiliki latar belakang dan kemampuan yang berbeda, pengembangan kurikulum masih bisa dilakukan. Kurikulum harus menyediakan ruang untuk memberikan kebebasan bagi pendidik untuk

mengembangkan program pembelajaran. Pendidik dalam hal ini memiliki kewenangan dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan minat, kebutuhan siswa dan kebutuhan bidang lingkungan mereka.

### 3. Prinsip kontinuitas

Yakni adanya kesinambungan dalam kurikulum, baik secara vertikal, maupun secara horizontal. Pengalaman belajar yang disediakan kurikulum harus memperhatikan kesinambungan, baik yang di dalam tingkat kelas, antarjenjang pendidikan, maupun antara jenjang pendidikan dan jenis pekerjaan. Makna kontinuitas disini adalah berhubungan, yaitu adanya nilai keterkaitan antara kurikulum dari berbagai tingkat pendidikan. Sehingga tidak terjadi pengulangan atau disharmonisasi bahan pembelajaran yang berakibat jenuh atau membosankan baik yang mengajarkan (guru) maupun yang belajar (peserta didik). Selain berhubungan dengan tingkat pendidikan, kurikulum juga diharuskan berhubungan dengan berbagai studi, agar antara satu studi dapat melengkapi studi lainnya. Sedangkan fleksibilitas adalah kurikulum yang dikembangkan tidak kaku dan memberikan kebebasan kepada guru maupun peserta didik dalam memilih program atau bahan pembelajaran, sehingga tidak ada unsur paksaan dalam menempuh program pembelajaran.

### 4. Prinsip efisiensi

Peran kurikulum dalam ranah pendidikan adalah sangat penting dan bahkan vital dalam proses pembelajaran, ia mencakup segala hal

dalam perencanaan pembelajaran agar lebih optimal dan efektif. Dewasa ini, dunia revolusi industri menawarkan berbagai macam perkembangan kurikulum yang dilahirkan oleh para ahli dari dunia barat. Salah satu pengembangan kurikulum yang dipakai oleh pemerintah Indonesia untuk mencapai sebuah cita-cita bangsa yaitu mengoptimalkan kecerdasan anak-anak generasi penerus bangsa untuk memiliki akhlak mulia dan berbudi pekerti yang luhur. Efisiensi adalah salah satu prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kurikulum, sehingga apa yang telah direncanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Jika sebuah program pembelajaran dapat diadakan satu bulan pada satu waktu dan memenuhi semua tujuan yang ditetapkan, itu bukan halangan. Sehingga siswa dapat mengimplementasikan program pembelajaran lain karena upaya itu diperlukan agar dalam pengembangan kurikulum dapat memanfaatkan sumber daya pendidikan yang ada secara optimal, cermat, dan tepat sehingga hasilnya memadai.

#### 5. Prinsip efektivitas

Mengembangkan kurikulum pendidikan perlu mempertimbangkan prinsip efektivitas, yang dimaksud dengan efektivitas di sini adalah sejauh mana rencana program pembelajaran dicapai atau diimplementasikan. Dalam prinsip ini ada dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu: efektivitas mengajar guru dan efektivitas belajar siswa. Dalam aspek mengajar guru, jika masih kurang efektif dalam mengajar bahan ajar atau program, maka itu menjadi bahan dalam mengembangkan kurikulum di masa depan, yaitu

dengan mengadakan pelatihan, workshop dan lain-lain. Sedangkan pada aspek efektivitas belajar siswa, perlu dikembangkan kurikulum yang terkait dengan metodologi pembelajaran sehingga apa yang sudah direncanakan dapat tercapai dengan metode yang relevan dengan materi atau materi pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
JEMBER

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian terdahulu

Pada bab kajian pustaka peneliti mencantumkan lima penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Berikut penelitian terdahulu yang peneliti cantumkan sebagai bahan literatur dan *praresearch* :

1. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Tuhfatul Khalida seorang mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Prodi pendidikan Agama islam tahun 2022. Judul Penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Benime Dalam Meningkatkan Prestasi Pemahaman Materi Al-quran hadits Di Minu Ngingas Waru Sidoarjo. Hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime mengacu pada model pengembangan 4D, yakni meliputi: (a) tahap define (pendahuluan), meliputi menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan pengguna; (b) tahap design (perancangan), meliputi perancangan produk yang diawali dengan pemilihan tema dan disesuaikan dengan KI dan KD; (c) tahap develop (pengembangan), meliputi penilaian oleh para ahli dan uji coba terbatas; dan (4) tahap disseminate (penyebaran), yakni menyebarkan produk yang telah direvisi. Efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime dalam meningkatkan prestasi pemahaman materi Al-quran Hadits menunjukkan signifikansi perbedaan hasil pretest dan posttest antara sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media 50,97 dengan standar

deviasi 18,929 sedangkan setelah menggunakan media 79,44 dengan standar deviasi 10,473. Dari hasil paired-sample test diperoleh nilai t hitung 17,753 dan nilai t tabel 2,02809 serta nilai signifikansi (p-value) 0,000. Nilai t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Benime lebih efektif dari pada tidak menggunakan media.

2. Peneliti yang kedua yaitu dilakukan oleh Alma Latifah seorang mahasiswa Universitas Muhammadiyah Palembang prodi Opendidikan bahasa Indonesia tahun 2022. Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks negosiasi sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru Bahasa Indonesia harus mampu menciptakan bahan ajar yang modern, menarik, dan praktis untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi. Untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar video pembelajaran Benime: Whiteboard Animation Berbasis Android pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran benime: whiteboard animation berbasis android di SMA Negeri 2 Palembang. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran benime: whiteboard animation berbasis

android di SMA Negeri 2 Palembang. Mendeskripsikan validitas media pembelajaran benime: whiteboard animation berbasis android di SMA Negeri 2 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahap, yaitu perencanaan (planning), desain (design), dan pengembangan (development). Hasil penelitian pengembangan ini validitas media pembelajaran didapatkan berdasarkan hasil uji alpha oleh validator ahli media dengan persentase 92,30% berkategori sangat layak dan validator ahli materi dengan persentase 93,33% berkategori sangat layak. Berdasarkan respon uji beta kelompok kecil (small group) terhadap media pembelajaran diperoleh persentase 93,33% dengan kategori sangat layak. Sehingga video pembelajaran benime: whiteboard animation berbasis android ini sangat layak digunakan sebagai bahan ajar tambahan pada materi teks negosiasi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X Sekolah Menengah Atas.

3. Peneliti yang ketiga yaitu Asro Nur Aini, Tahun 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Pada Materi Transportasi (Program Linier) Untuk Mahasiswa Matematika Uin Raden Intan Lampung". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran Sparkol Videoscribe pada materi Transportasi (Program Linier) untuk mahasiswa Matematika UIN Raden Intan Lampung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan

pengembangan Research and Development (R&D) dengan model penelitian ADDIE, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi). Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Sparkol Videoscribe pada materi Transportasi (Program Linier) dengan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi rata-rata skor 3,60 dengan kriteria sangat valid dan dari ahli media rata-rata skor 3,35 dengan kriteria sangat valid. Hasil penilaian kemenarikan dari mahasiswa untuk uji coba kelas kecil rata-rata skor 3,27 dengan kriteria sangat menarik dan untuk uji coba kelas besar diperoleh skor 3,31 dengan kriteria sangat menarik.

4. Peneliti keempat yaitu Auliya Naimah Tahun 2020. “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Video Sparkol VideoScribe Sebagai Media Pembelajaran”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media video VideoScribe sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis dengan perhitungan skala Likert dan tematik analisis. Hasil penelitian menunjukkan untuk indikator keseluruhan sebesar 73,13% mendapatkan kategori baik, indikator penjelasan 70,30% mendapatkan kategori baik, indikator fitur pembelajaran sebesar 72,14% mendapatkan kategori baik, indikator durasi dan pergerakan video sebesar 62,44% mendapatkan kategori baik, indikator

penggunaan sebesar 63,81% mendapatkan kategori baik, indicator penggunaan masa depan sebesar 65,30%. Hasil persentase rata-rata sebesar 67,85% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa VideoScribe sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru bidang studi perlu menggunakan media pembelajaran salah satunya VideoScribe pada mata pelajaran Kimia agar lebih mudah memberikan pemahaman materi pada peserta didik.

5. Abdul Wahid Zaini Tahun 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Siklus Hidup Mahluk Hidup Dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Mi Miftahul Ulum Pandanwangi Kabupaten Lumajang”. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe materi siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya, (2) Menjelaskan kemenarikan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe materi siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya, (3) untuk menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe materi siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Miftahul Ulum Pandanwangi. Jenis penelitian pengembangan ini adalah Research and Development (R&D) yang mengacu pada pada model Borg & Gall. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video

berbasis sparkol videoscribe materi siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya pada kelas IV ini memenuhi kriteria valid dengan ahli materi mencapai tingkat kevalidan 97,5%, ahli desain dengan jumlah 97,5 % dan praktisi pembelajaran dengan jumlah 95%. Pada analisis posttest kelas eksperimen diperoleh hasil 85,04 sementara, untuk kelas kontrol 70,28. Pada uji diperoleh pada t-hitung 3,55 dan tabel 2,06. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa t tabel lebih besar dengan t hitung, maka hasilnya signifikan dengan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga media pembelajaran sparkol videoscribe efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi siklus hidup makhluk hidup pada siswa kelas IV.

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Tuhfatul Khalida	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Benime dalam meningkatkan Prestasi Pemahaman Materi Al-qur'an Hadist di Minu Ngingas Waru Sidoarjo	<ol style="list-style-type: none"> <li>mengembangkan Whiteboard Animation</li> <li>menggunakan metode R&amp;D</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>peneliti sebelumnya melakukan subjek pada Lembaga MINU dan peneliti saat ini menggunakan Subjek pada lembaga Sekolah menengah Pertama</li> <li>peneliti sebelumnya menggunakan mata Pelajaran Al-qur'an hadist dan peneliti saat ini menggunakan mata pelajaran IPS</li> </ol>
2.	Alma Latifah	Pengembangan Media Benime Whiteboard Animation Berbasis	<ol style="list-style-type: none"> <li>menggunakan penelitian R&amp;D</li> <li>Mengembangkan media</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Peneliti sebelumnya menggunakan mata pelajaran bahasa indonesia dan peneliti saat ini menggunakan mata</li> </ol>

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Android Pada Materi Teks Negosiasi di SMA Negeri 2 Palembang	Whiteboard Animasi	pelajaran IPS 2. Subjek yang digunakan oleh peneliti yang pertama yaitu Sekolah Menengah Atas dan peneliti saat ini menggunakan subjek Sekolah menengah Pertama
3.	Asro Nur Aini	Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Pada Materi Transportasi (Program Linier) Untuk Mahasiswa Matematika Uin Raden Intan Lampung	1. Mengembangkan Media whiteboard Animation 2. Menggunakan penelitian R&D	1. Peneliti sebelumnya menggunakan Aplikasi Sparkol vidioscrab dan peneliti saat ini menggunakan Aplikasi Benime
4.	Auliya Naimah	Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Siklus Hidup Mahluk Hidup Dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Mi Miftahul Ulum Pandanwangi	1. Mengembangkan media whiteboard animation	1. Peneliti sebelumnya menggunakan Motode Deskriptif dan Kuntitatif dan peneliti saat ini menggunakan Penelitian R&D

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
		Kabupaten Lumajang		
5.	Abdul Wahid Zaini	Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Siklus Hidup Mahluk Hidup Dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Miftahul Ulum Pandanwangi Kabupaten Lumajang	1. Sama mengembankan Vidio Animation Whiteboard	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian sebelumnya menggunakan metode R&amp;D Model Brog &amp; Gall sedangkan penelitian ini menggunakan metode R&amp;D Model ADDIE</li> <li>2. Peneliti sebelumnya menggunakan Mata Pelajaran IPA sedngkan Peneliti Menggunakan Mata Pelajaran IPS</li> <li>3. Peneliti Sebelumnya Memfokuskan pada siswa Kelas IV sedangkan Peneliti Memfokuskan pada Siswa kelas VIII</li> </ol>

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang memiliki arti perantara atau pengantar. Dalam pandangan dunia pendidikan, media dapat diartikan sebagai penyampaian pesan yang dilakukan oleh tenaga pendidik kepada peserta didik agar tercapai pembelajaran yang efektif.<sup>11</sup> Menurut Musfiqon mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran

<sup>11</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten : Tahta Media Group, 2021), 27, <https://GoogleBooksMediaPembelajaranHasan>

agar efektif dan efisien.<sup>12</sup> Latuheru berpendapat bahwa Media merujuk pada materi, perangkat, serta metode atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan memastikan terjadinya interaksi komunikatif dan edukatif yang efektif antara pendidik dan peserta didik. Sudjana mengatakan bahwa media merupakan sebuah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang diatur oleh guru untuk mengatur suasana pembelajaran dalam kelas. Sedangkan Aqib berpendapat bahwa media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta mendorong kemauan siswa untuk belajar.<sup>13</sup>

Dari pengertian para ahli maka media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang digunakan tenaga pendidik untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Ciri-ciri umum dalam media pembelajaran yaitu :

- a. Media pembelajaran memiliki arti fisik sebagai hardware (perangkat keras), yang dapat dilihat maupun dirapa oleh pancaindera.
- b. Dikenal dalam arti non fisik yaitu software (perangkat lunak) yaitu berupa pesan materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik
- c. Media memiliki penekanan baik visual maupun audio.

---

<sup>12</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, 27

<sup>13</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, 28

- d. Sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- e. Media pembelajaran digunakan sebagai sumber belajar
- f. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.<sup>14</sup>

Gerlach & Eli yang dikutip oleh Arsyad menyebut, Media pembelajaran memiliki tiga ciri utama, yakni fiksatif, manipulatif, dan distributif.<sup>15</sup> Karakteristik fiksatif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menangkap, menyimpan, dan mereproduksi suatu objek atau peristiwa. Dengan kemampuan fiksatif ini, peristiwa atau objek dapat direkam, difoto, digambar, dan disimpan, serta dapat ditampilkan dan diamati ulang pada waktu yang dibutuhkan, mirip dengan kejadian aslinya. Karakteristik manipulatif berarti media dapat menampilkan dan memutar ulang peristiwa atau objek dengan berbagai manipulasi (perubahan) sesuai kebutuhan, seperti perubahan ukuran, kecepatan, dan warna, serta dapat disajikan berulang kali. Karakteristik distributif menandakan bahwa media mampu menjangkau audiens dalam jumlah besar dalam satu presentasi serentak, contohnya melalui penggunaan CD dan flashdisk.

Media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi memiliki beragam bentuk, diantaranya berbentuk buku, alat peraga, papan tulis, proyektor, visual maupun audio. Media pembelajaran memiliki fungsi penting didalam pendidikan. Menurut Kemp & Dayton, media

---

<sup>14</sup> Rhodatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Antasari Press, 2009), 3

<sup>15</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, ( Klaten : Tahta Media Group, 2021), 29-31, <https://GoogleBooksMediaPembelajaranHasan>

pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila digunakan untuk individu, kelompok, atau audiens yang besar.<sup>16</sup>

Fungsi pertama media pembelajaran adalah memotivasi minat atau tindakan, yang dapat direalisasikan melalui teknik drama atau hiburan. Harapannya adalah munculnya minat dan dorongan bagi peserta diarahkan untuk mengambil tindakan. Fungsi kedua adalah menyajikan informasi, di mana media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada sekelompok peserta didik. Kontennya bersifat umum dan dapat berupa pengantar, ringkasan laporan, atau latar belakang pengetahuan. Penyajian juga bisa berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Fungsi ketiga adalah mencapai tujuan pembelajaran, di mana media pembelajaran bertujuan untuk melibatkan peserta didik baik secara kognitif maupun melalui aktivitas nyata, sehingga proses pembelajaran dapat terjadi.<sup>17</sup>

Levie & Lentz, menyebutkan ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.<sup>18</sup>

Fungsi atensi media visual fokus pada inti, yaitu menarik dan mengalihkan perhatian peserta didik agar dapat berkonsentrasi pada isi pelajaran yang terkait dengan makna visual yang disajikan atau melengkapi teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat diwujudkan dalam

<sup>16</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta : Kencana, 2020), 17, <https://bit.ly/GOOGLEBOOKSPEMBELAJARAN>

<sup>17</sup> Muhammad Hasan, Dkk, *Media Pembelajaran*, ( Klaten : Tahta Media Group, 2021) : 34, <https://GoogleBooksMediaPembelajaranHasan>

<sup>18</sup> Rhodatul Jennah, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Antasari Press, 2009) : 20-21

tingkat kepuasan peserta didik ketika mereka belajar (atau membaca) teks yang disertai gambar. Fungsi kognitif media visual tampak dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol visual atau gambar membantu dalam mencapai tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari temuan penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk pemahaman teks membantu siswa yang memiliki keterbatasan dalam membaca untuk mengorganisir informasi teks dan mengingatnya

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, fungsi media pembelajaran dapat dilihat dari perspektif kolaboratif dengan peran guru. Ketika guru menggunakan media pembelajaran dengan efektif, guru dapat berbagi peran dengan media tersebut. Peran guru menjadi lebih berpengaruh sebagai pengelola pembelajaran dan bertanggung jawab dalam menciptakan kondisi yang nyaman sehingga peserta didik dapat belajar. Oleh karena itu, guru lebih berfungsi sebagai penasehat, motivator, pembimbing, dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran.

## **2. Whiteboard Animation berbasis Aplikasi Benime**

Whiteboard Animation ialah aplikasi pembuat video animasi di atas kanvas berlatar belakang putih. Sehingga untuk menyukai proses

pembelajaran, media ini dapat menghasilkan konten pembelajaran yang menarik dengan menyatukan suara, desain, dan gambar.<sup>19</sup>

Whiteboard Animation yang disebut Juga Benime merupakan aplikasi untuk membuat animasi menarik, yang mana guru seolah sedang menulis ataupun menggambar materi yang disajikan. Video yang tampil dalam Whiteboard Animation akan menarik minat peserta didik karena apa yang sedang mereka pelajari mampu divisualisasikan dengan jauh lebih menarik. Pembuatan Whiteboard Animation juga bisa dilakukan secara offline atau tanpa internet, sehingga tidak tergantung dengan layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam pengembangan membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Whiteboard Animation Benime.

Aplikasi Benime dapat didownload secara gratis di Playstore pada android. Semua orang dapat menginstal dan menggunakan beberapa gambar atau fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Benime. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan secara gratis dan juga berbayar. Jika berbayar maka fitur gambar-gambar dan fitur-fitur lainnya dapat diakses lebih banyak dan tanpa iklan. Akan tetapi jika menggunakan yang bebas biaya maka sebelumnya harus menyiapkan beberapa gambar-gambar sebagai penunjang isi materi, serta sabar dalam menonton iklan-iklan dalam sponsor. Benime sendiri memiliki tampilan pengguna yang sederhana sehingga sangat

---

<sup>19</sup> Purnama, P., Erlidawati, & Nazar, M. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016 / 2017*.  
Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (Jimpk), 2(3), 256–263.

mudah digunakan oleh siapapun termasuk tenaga pengajar yang masih awam sekalipun.

Aplikasi ini bahkan bisa digunakan secara mudah melalui perangkat smartphone Terdapat sejumlah fitur menarik dalam aplikasi benime yang dapat menunjang aktivitas pembuatan video animasi untuk kebutuhan pembelajaran yaitu:

- a. Whiteboard yaitu dengan latar belakang tersebut akan semakin memperjelas tampilan animasi baik teks maupun gambar yang hendak disajikan,
- b. efek tangan yaitu animasi yang seolah seperti sedang menulis teks yang hendak disampaikan dan diiringi dengan suara audio sebagai latarnya.
- c. Efek style yang lengkap. Di dalam aplikasi Benime terdapat banyak tool yang bisa menunjang efek animasi whiteboard terlihat lebih menarik mulai dari efek tangan, tulisan hingga suara yang bisa digunakan pengguna sesuai kebutuhan.<sup>20</sup>

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Whiteboard Animation berbasis Aplikasi Benime**

Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Video

Aplikasi Benime Ada banyak kelebihan fitur yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi Benime ini diantaranya:

---

<sup>20</sup> Debi Setiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Matakuliah Sejarah Perekonomian Dunia*, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari 2023, 9 (4), 632-639

- a. Sebagaimana pada ciri khas dari aplikasi Benime ini, yakni membuat video animasi whitheboard. Sehingga ada animasi tangan bergerak yang dapat membuat video menjadi lebih hidup
- b. Terdapat banyak aset bawaan animasi yang menarik dan gratis
- c. Bisa ditambahkan musik dan suara (voice over) ke dalam video
- d. Bisa merender file video (MP4) hingga 1080p dan bisa langsung dibagikan
- e. Fitur dalam aplikasi Benime mudah dipahami dan mudah digunakan
- f. Mendukung format animasi GIF dan SVG
- g. Bisa memilih dan memberi latar belakang sesuka hati
- h. Gaya teks, ukuran, maupun perataan teks dapat disesuaikan dengan mudah

Adapun kekurangan dari aplikasi Benime ini adalah:

- a. Meskipun aplikasi Benime ini dapat digunakan secara gratis, namun jika ingin memanfaatkan fitur dan animasi yang lebih menarik harus membayar terlebih dahulu. Jika masih ingin tetap menggunakan yang gratis namun dengan animasi yang lebih, maka harus sabar dalam melihat iklan-iklan.
- b. Jika slide sudah banyak, membuat HP cenderung lebih loading terlalu lama.
- c. Dalam pengisian suara hanya bisa dilakukan dalam sekali take saja. Hal ini menurut peneliti cukup sulit jika harus dilakukan sekali take saja.

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Metode Penelitian dan Pengembangan

##### 1. Model penelitian dan pengembangan

Penelitian ini tergolong dalam penelitian *Research and Development* atau R&D. Pengertian penelitian menurut Tuckman dalam catatan kaki setyosari dikatan bahwa penelitian merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sistematis untuk memberikan sebuah jawaban atas permasalahan yang sedang terjadi.<sup>21</sup> Menurut Borg dan Gall penelitian dan pengembangan merupakan serangkaian proses untuk mengembangkan produk dan divalidasi dalam pendidikan.<sup>22</sup> Sedangkan Sugiyono menyatakan metode *Research and Development* merupakan sebuah metode untuk menghasilkan sebuah produk yang kemudian diuji coba tingkat keefektifannya.<sup>23</sup>

Dari pengertian beberapa ahli maka yang dimaksud penelitian R&D yaitu sebuah penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang dapat diuji cobakan dalam dunia pendidikan.

---

<sup>21</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktik*, (Pasuruan : Lembaga academic & Research Institute, 2020), 18, <https://bit.ly/30googlebdoosadie>

<sup>22</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktik*,19

<sup>23</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2009), 297

Metode R&D memiliki banyak model pengembangan namun yang akan peneliti gunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). ADDIE merupakan model R&D yang dikembangkan oleh Molenda dan Reiser. Menurutnya model ADDIE merupakan model R&D yang umum dan sesuai untuk penelitian pengembangan.<sup>24</sup>

Menurut Sezer, model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada analisis bagaimana setiap komponen berinteraksi dengan cara menyelaraskan setiap komponen sesuai fase-fase yang ada.<sup>25</sup> Sehingga model ini dapat digunakan untuk berbagai bentuk pengembangan produk, antara lain model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar.

## **B. Prosedur penelitian dan Pengembangan**

Metode penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti berlandaskan kepada model ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi).

---

<sup>24</sup> Siti Rohaeni, *Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Instruksional*, Vol.01, No.02, 2020, 123

<sup>25</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institut, 2020), 33, <https://bit.ly/30googlebbooksadie>

### 1. *Analysis*

Tahap awal yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan dan mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi. Pada proses ini peneliti mulai melakukan identifikasi terhadap materi yang akan dipelajari siswa serta media pembelajaran yang sering digunakan. Kurikulum yang sedang diberlakukan oleh pihak sekolah, serta cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran selama di dalam kelas.

Setelah peneliti mengetahui permasalahan serta kebutuhan pendidik dan peserta didik, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

### 2. *Desain* (desain)

Pada tahap kedua peneliti mulai merancang media pembelajaran, menyusun KI/KD, indikator serta tujuan pembelajaran. Selain itu juga terdapat petunjuk penggunaan serta konten materi sekaligus biodata pengembang. Setelah selesai tahap desain/perancangan dilanjutkan dengan validasi oleh para ahli.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah proses pengembangan produk. Produk yang didesain kemudian dinilai dan divalidasi oleh para ahli produk yang akan diujicobakan kepada peserta didik. Dalam proses validasi maka akan ditemukan sebuah perbaikan produk yang diambil dari saran dan kritikan yang diberikan oleh para ahli expert seperti ahli media,

materi dan bahasa yang akan dijadikan rujukan untuk proses perbaikan hingga produk layak digunakan atau diujicobakan kepada peserta didik.<sup>26</sup>

#### 4. *Implementation* (penerapan)

Setelah melakukan proses penilaian oleh para ahli dan perbaikan produk maka langkah selanjutnya adalah ujicoba produk kepada peserta didik. penerapan produk dilakukan selama peserta didik melakukan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Media yang akan digunakan adalah media pembelajaran Whiteboard Animation. Pelaksanaan ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media melalui respon dan hasil belajar peserta didik. .

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir melakukan evaluasi apakah media yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan. Evaluasi menggunakan evaluasi formatif dengan tujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan.<sup>27</sup>

### C. Uji Coba Produk

Uji coba merupakan salah satu tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian pengembangan. Tahapan ini bertujuan untuk mengukur Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

---

<sup>26</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, 72

<sup>27</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, 35

Dalam proses uji coba produk terbagi menjadi dua yaitu uji coba konstruksi (Uji validasi oleh para ahli), serta uji lapangan (uji coba kelompok kecil dan kelompok besar).

#### 1. Uji Konstruksi (Validasi Para Ahli)

Uji Konstruksi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media yang dikembangkan. Uji Konstruksi dilakukan dengan penilaian media yang sudah di desain dan di validasi oleh para ahli media, bahasa, dan materi, pengguna atau pendidik, dan responden dengan menggunakan angket penilaian yang sudah dibuat oleh peneliti.

#### 2. Uji Coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah media pembelajaran telah di validasi atau di nilai oleh para ahli. Setelah melalui revisi produk sesuai saran dari para ahli maka media pembelajaran telah siap untuk dilakukan uji coba lapangan kepada peserta didik. uji coba lapangan dilakukan dalam dua tahapan yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

##### a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba tahap awal menggunakan kelompok kecil sekitar 10 siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah ditemukan sebuah problematika selama penerapan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran.

##### b. Uji coba kelompok besar

Dalam uji coba kelompok kecil ternyata tidak ditemukan suatu problematika maka dilanjut dengan melakukan uji coba skala besar. Uji

coba ini dilakukan oleh seluruh siswa yang berjumlah 31 orang siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

#### D. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan gambaran penilaian suatu produk untuk mengetahui kelayakan suatu produk. Pada tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan pada suatu produk yang kemudian akan dilakukan perbaikan. Desain uji coba ini menerima saran dan kritikan sebagai revisi produk yang akan dihasilkan agar benar-benar layak dikembangkan sebagai media pembelajaran.

##### 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dilakukan oleh ahli materi, bahasa dan media dengan kriteria telah menempuh S2 sebagai dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Uin KHAS Jember. Subjek uji coba dapat diketahui melalui tabel 3.1 sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Subjek Uji Coba Ahli**

No	Subjek Validasi	Nama
1	Ahli Materi	Anton Prasetyo S. Pd.
2	Ahli Media	Dr Dwi Puspita rini, S.S, M.Pd
3	Ahli Bahasa	Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.

## 2. Jenis data

Dalam Pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D) dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisien, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan<sup>28</sup> peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu

- a. Data Kualitatif diperoleh ketika penulis memperoleh informasi melalui wawancara, observasi, dokumentasi untuk analisis dalam pemasalahan dalam pembelajaran, analisis kebutuhan peserta didik, serta perancangan.
- b. Data Kuantitatif diperoleh dari hasil angket, seringkali berbentuk nilai atau angka yang mana untuk memastikan hasil yang akurat. Yang mana disini diperoleh dari uji coba ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta peserta didik siswa-siswi kelas VIII A di SMP Negeri 01 Jombang

## 3. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan angket. Angket atau kuesioner merupakan alat yang digunakan dalam penelitian atau pemeriksaan yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan tertulis, bertujuan untuk mendapatkat tanggapan dari kelompok yang terpilih<sup>29</sup>. Tetapi disini ada beberapa teknik

<sup>28</sup> Pedoman karya tulis ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 2021, 133.

<sup>29</sup> Iskandar, Metode Penelitian dan Dakwah, (Pasuruan : CV. Penerbit Qiara Media, 2022), 148, <https://bit.ly/3eKdSi2>

pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu yaitu sebagai berikut:

a. Angket

Untuk penelitian ini menggunakan angket yang mana untuk mengumpulkana data kelayakan media pembelajaran Whiteboard Animation berbasis Aplikasi Benime yang akan dibagikan kepada ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas, dan siswa kelas VIII A.

b. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung dilokasi penelitian pengamatan. Pengamatan langsung pada proses belajar mengajar dikelas VIII A yaitu yang digunakan untuk melakukan observasi tersebut.

c. Dokumentasi

Tujuan peneliti adalah mengumpulkan data lebih lanjut dan mendapatkan kegiatan peserta didik pada saat belajar, dengan menggunakan media pembelajaran whiteboard animation berbasis aplikasi benime.

d. Wawancara

Dalam penelitian dan pengembangan disini selain observasi, angket tetapi tetapi juga dilakaukan wawancara kepada guru kelas dan siswa kelas VIII A. yang mana untuk memperkuat penelitian dan pengembangan media pembelajaran whiteboard animation berbasis aplikasi Benime. Wawancara yang dilakukan yaitu tidak terstruktur.

Wawancara disini dilakukan dengan cara melakukan pencatatan secara sistematis yang mana pada pengumpulan data wawancara disini yaitu melakukan Tanya jawab yang sistematis hal ini untuk mengetahui kebutuhan.

Instrumen kelayakan yang digunakan untuk mengukur pengukuran ini menggunakan skala Likert, yang biasanya digunakan untuk keperluan analisis kuantitatif dan memberikan skor pada setiap jawaban.

**Tabel 3.2**  
**Skala Likert**

Jawaban	Nilai (Skor)
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, memberikan angket, dokumentasi, dan tes dengan materi Mobilitas sosial. Data yang dikumpulkan dari penelitian ini berupa data kevalidan, kepraktiisan dan, keefektifan dari produk yang dikembangkan

##### a. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Animation Whiteboard

Untuk menganalisis tingkat kevalidan media pembelajaran peneliti menggunakan skala *likert* yang berisi beberapa pertanyaan yang

peneliti susun yang kemudian di *ceklist* oleh ahli media, materi dan bahasa. Perhitungan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari para ahli menggunakan rumus yang diambil dari pendapat Sa'dun Akbar didalam sebuah jurnal sebagai berikut :<sup>30</sup>

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

Keterangan :

V-ah : Validasi Ahli

Tse : Total Skor Empirik yang didapatkan dari penilaian para ahli

Tsh : Total Skor Maksimal

**Tabel 3.3**  
**Kategori Tingkat Validasi Media<sup>31</sup>**

NO	Jumlah Skor Jawaban	Klasifikasi Validasi
1	85,01% – 100,00%	Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% – 85,00%	Cukup layak, atau dapat digunakan perlu revisi kecil
3	50,01% – 70,00%	Kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena

<sup>30</sup> Miftah dewi c., & Noor Fitrihana, Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application, Universitas Yogyakarta, Jurnal Pendidikan Teknik Busana, 2016, 4

<sup>31</sup> Miftah dewi c., & Noor Fitrihana, Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application, 5

		perlu revisi besar
4	01,00% – 50,00%	Tidak layak, atau tidak boleh dipergunakan

Media pembelajaran dikatakan praktis apabila mendapatkan skor >61% dari nilai respon peserta didik.

#### b. Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran Whiteboard Animataaion

Data nilai kepraktisan dari skor hasil angket hasil belajar pada seluruh siswa kelas VIII B SMP Negeri 01 Jombang dan observasi yang di analisis secara deskriptif. Data kepraktisan diperoleh dari lembar angket hasil belajar siswa yang diisi oleh siswa dan observasi yang telah di isi observer. Data kepraktisan penggunaan media pembelajaran Animation Whiteboard dianalisis dengan presentase (%) menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Skor Posttes} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Setelah presentase hasil kepraktisan diperoleh, selanjutnya dilakukan pengelompokkan kriteria kepraktisan berdasarkan table berikut.

**Tabel 3.4**  
**Kriteria kepraktisan Media**

NO	Kriteria	Kategori	Keterangan
1	81,00% – 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi

2	61,00% – 80,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	41,00% – 60,00%	Cukup Praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
4	21,00% – 40,00%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan
5	0,00% – 20,00%	Sangat Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

### c. Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran Whiteboard Animation

Analisis data keefektifan dapat diketahui melalui hasil belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam pembelajaran dapat dilihat dari nilai ketuntasan apabila mereka memperoleh nilai setara atau lebih besar dari KKM. Keefektifan media dapat dikatakan efektif apabila mencapai 80% respon positif siswa terhadap media pembelajaran.<sup>32</sup>

Secara klasikal ketuntasan belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :<sup>33</sup>

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{SkorPosttes} - \text{skor pretest}}{\text{skorideal} - \text{skor pretest}}$$

<sup>32</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), 28

<sup>33</sup> Zulfiani, Iwan Permana, *Science Education Adaptive Learning System (ScEd ALS) sebagai Media Pembelajaran Sains Berbasis Android*, Yogyakarta : Deepublish, 2022, 42

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**Tabel 3.5<sup>34</sup>**  
**Kriteria Efektifitas Media Pembelajaran**

Persentasase ketuntasan	Klasifikasi
$> 40\%$	Tidak Efektif
40%-55%	Kurang Efektif
55%-56%	Cukup Efektif
$\leq 76\%$	Efektif

Kategori N-Gain dalam bentuk prosentase terbagi menjadi 4 tingkatan. Proses pembelajaran termasuk dalam kategori efektif jika prosentase N-Gain  $> 76\%$ , termasuk kategori cukup efektif jika prosentase dalam rentang 56 – 75%, termasuk k<sup>35</sup>ategori kurang efektif jika prosentase hanya 40 – 55%, dan termasuk kategori tidak efektif jika  $< 40\%$ .

<sup>34</sup> Zulfiani, Iwan Permana, Science Education Adaptive Learning System (ScEd ALS) sebagai Media Pembelajaran Sains Berbasis Android, 42

<sup>35</sup> Ary Analisa Rahma, Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa, 49

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini menghasilkan sebuah Media Pembelajaran Whiteboard Animasi Berbasis aplikasi Benime Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 01 Jombang Jember Tahun Pelajaran 2022/2023. Yang telah dilakukan dengan beberapa tingkatan. Penilaian validasi dari para ahli terhadap media pembelajaran, respon siswa terhadap media pembelajaran Whiteboard Animasi Berbasis aplikasi Benime, sudah dikembangkan dan angket diberikan kepada siswa. Uji coba kelompok kecil 10 orang siswa dan 20 siswa sebagai uji coba kelompok besar pada siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang.

Jenis penelitian yang dikembangkan adalah penelitian *Research and Development* model ADDIE yang terdiri Analisis, Desain, *Development*, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil pengembangan produk ini berupa Whiteboard Animasi Berbasis aplikasi Benime yang dirancang untuk pembelajaran IPS dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi siswa dalam pembelajaran.

##### 1. Analisis

Tahapan Analisis merupakan dasar dalam membuat sebuah media pembelajaran, dari analisis inilah media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya

kesenjangan antara kemampuan dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui suatu permasalahan yang dialami peserta didik dan hal-hal yang belum tercapai dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui permasalahan tersebut maka hal yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran.

Dalam mengetahui permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran IPS maka perlu dilakukan analisis. Analisis masalah yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yaitu menggunakan metode analisis kebutuhan peserta didik. Peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dengan cara melakukan wawancara dan observasi terhadap pembelajaran yang dilakukan di kelas. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran IPS bertujuan agar mengetahui metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan serta model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pada hasil wawancara tersebut diketahui bahwa materi yang terdapat pada pembelajaran IPS memang sulit di mengerti oleh peserta didik karena didalamnya memuat kata-kata asing yang sulit dimengerti oleh peserta didik. Hal yang dilakukan guru dalam mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut yakni dengan melakukan berbagai macam metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, presentasi kelompok, tanya jawab dan lain-lain. Metode tersebut disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan. Selain metode

pembelajaran di SMPN 01 Jombang juga menggunakan media yang sederhana seperti papan tulis, buku pendamping siswa (LKS) dan Buku paket yang diberikan oleh pemerintah.

Tahap wawancara selanjutnya yakni wawancara bersama peserta didik. Wawancara dilakukan secara keseluruhan menjawab mengenai permasalahan apa saja yang dihadapi peserta didik selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa materi yang dianggap sulit pada mata pelajaran IPS adalah materi-materi yang berkaitan dengan sejarah serta materi IPS yang banyak mengandung bacaan. Metode yang paling sering digunakan oleh guru adalah metode ceramah, diskusi dan presentasi yang membuat siswa bosan dalam proses pembelajaran. Metode diskusi merupakan salah satu metode yang paling banyak disukai oleh peserta didik.

Tahap analisis yang selanjutnya adalah observasi pembelajaran yang ada dikelas. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran, metode pembelajaran, serta media yang digunakan. Hasil observasi diketahui bahwa kurangnya sarana dan prasarana yang terdapat didalam kelas seperti proyektor dan LCD. LCD dan proyektor hanya ada dua yang bisa dipakai secara bergiliran oleh guru dan karyawan di SMPN 01 Jombang. Jadi jika guru ingin menggunakan media pembelajaran berupa PPT atau Video pembelajaran maka harus mempersiapkan LCD dan proyektor yang akan digunakan. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran IPS dengan menggunakan

buku paket yang diterbitkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan serta buku LKS. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah. Sedangkan media yang sering digunakan guru adalah media papan tulis (WhiteBoard).

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas maka media pembelajaran yang bervariasi sangat dibutuhkan, dengan adanya media baru yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan kebutuhan diatas maka dikembangkan media pembelajaran Whiteboard Animasi Berbasis Aplikasi Benime.

## 2. Desain

Setelah melakukan analisis, langkah selanjutnya adalah mendesain atau merancang produk yang akan dikembangkan. Tahap ini membahas mengenai permasalahan yang ada pada tahap analisis. Dalam tahap analisis ditemukan bahwa siswa lebih suka dengan proses pembelajaran yang berbasis video dan gambar, tetapi alat yang digunakan untuk menampilkan gambar maupun video berupa LCD dan Proyektor sangat terbatas. Hasil analisis tersebut mendorong peneliti untuk membuat sebuah media pembelajarann yang praktis, unik dan menarik agar peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran. Pada tahap desain terdapat tiga kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

**a. Menyusun kerangka struktur media pembelajaran whiteboard animation**

Pada tahap ini peneliti Mencari gambar pada sebuah google untuk dijadikan sebuah contoh yang kemudian di edit ulang melalui aplikasi benime. tampilan media Pembelajaran berbasis benime, susunan materi serta gambar-gambar yang terkait dengan Mobilitas Sosial.

**b. Menyusun rancangan**

Langkah kedua pada tahap desain yaitu menentukan sistematika penyajian materi. Kegiatan yang dilakukan yakni menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, soal evaluasi.

**c. Penyusunan Materi**

Materi yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan yakni Materi Mobilitas sosial mencakup (1) Pengertian Mobilitas sosial (2) Macam-macam Mobilitas (3) faktor Pendorong dan penghambat Mobilitas bersumber dari buku-buku mata pelajaran IPS kelas VIII yang meliputi :

- 1) Buku paket IPS terbitan kementerian pendidikan dan kebudayaan yang ditulis oleh Muhammad Nursa'ban, Mukminan, Supardi dan Endang Mulyani.
- 2) Buku LKS IPS terbitan OMEGA.

### 3. Pengembangan ( *Development* )

Tahap yang ketiga yakni pengembangan. Tahap pengembangan merupakan tahap pengembangan produk yang telah di rancang sebelumnya dan melakukan validasi kepada para ahli diantaranya ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Tujuannya adalah untuk menghasilkan produk akhir yang telah dilakukan revisi berdasarkan saran dari para ahli dan data hasil uji coba yang kemudian di implementasikan kepada peserta didik.

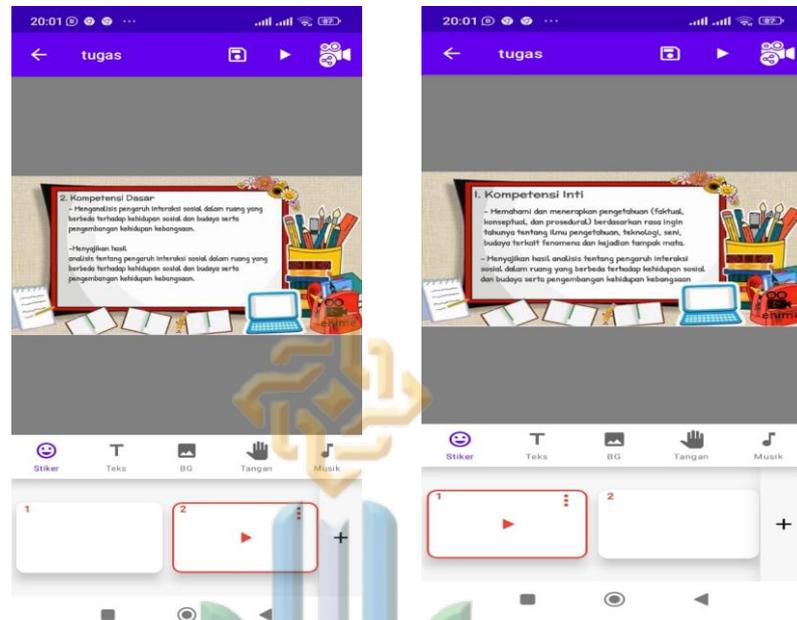
Tahap pengembangan diawali dengan rancangan media pembelajaran dilanjutkan dengan validasi media pembelajaran Whiteboard Animation. Tujuannya adalah mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan Ahli validasi tersebut diantaranya ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

#### a. Cover media pembelajaran Whiteboard Animation

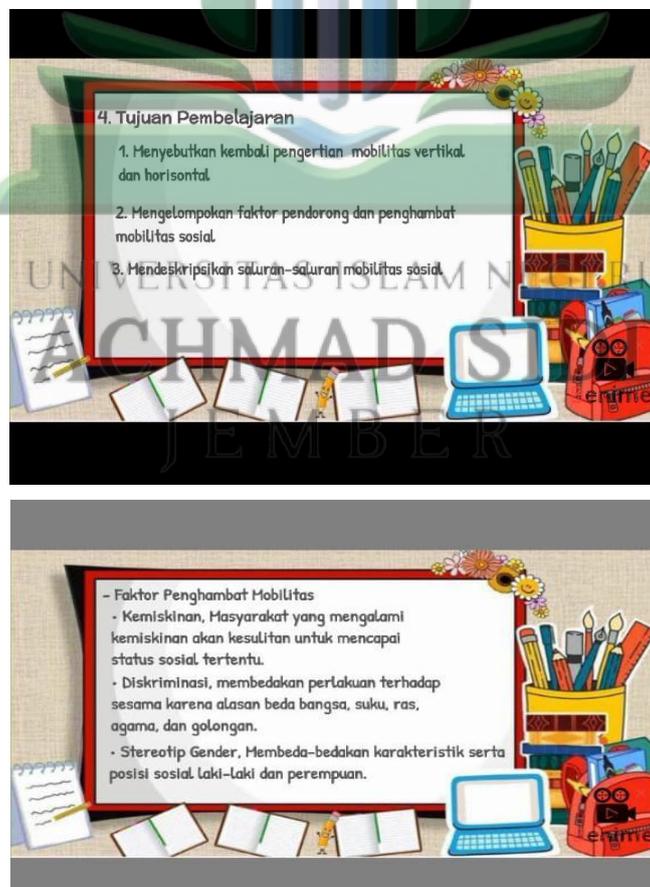
Tampilan awal media pembelajaran Whiteboard Animation bertujuan untuk memperkenalkan media kepada peserta didik khususnya kelas VIII SMP/MTs Pada Materi Mobilitas Sosial. Pada tampilan awal media pembelajaran Whiteboard Animation berupa *cover* bagian awal.



## b. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar



## c. Tujuan pembelajaran



## d. Materi



## e. Validasi Produk

Validasi terhadap media pembelajaran Whiteboard Animation untuk siswa SMP/MTs yang dilakukan oleh validator pada tanggal 29 Mei 2023. Data penilaian media pembelajaran Whiteboard Animation dilakukan 3 tahap yaitu tahap pertama diperoleh hasil penilaian media pembelajaran Whiteboard Animation untuk siswa kelas VIII SMP/MTs oleh salah satu Guru sebagai ahli materi, pada tahap kedua diperoleh penilaian bahasa oleh salah satu dosen sebagai ahli bahasa, dan tahap ketiga diperoleh penilaian desain media pembelajaran Whiteboard Animation untuk kelas VIII SMP/MTs oleh salah satu dosen sebagai ahli media.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari

saran maupun masukan dari para ahli sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian dengan skala *likert*. Berikut adalah penyajian data dan penilaian angket oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media beserta sarannya :

1) Validasi ahli materi

Ahli materi pada pengembangan media pembelajaran Whiteboard Animatin terdiri dari satu ahli materi yaitu Bapak Anton Prasetyoadi, S.Pd. beliau adalah seorang guru di SMP Negeri 1 Jombang Angket validasi instrumen untuk validasi materi digunakan untuk mengukur kelayakan angket yang akan digunakan dalam mengukur kevalidan metri dalam Whiteboard Animation. Aspek penilaiannya terdiri dari kelengkapan isi, kebahasaan, dan penyajian Berikut hasil validasi dari ahli materi terhadap media pembelajaran Whiteboard Animation yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Pertanyaan	Skor Validasi
1	Materi sudah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	4
2	Pmparan materi sesuai dengan indikator pembelajaran	3
3	Konsep materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
4	Materi yang disajikan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik	3
5	Kesesuaian materi dapat menambah pengetahuan dan wawasan	3
6	Kemudahan dalam memahami materi yang	3

	disajikan	
7	Ketepatan substansi dalam pemaparan materi	4
8	Penyajian materi ada kemenarikan informasi/materi	4
9	Materi yang disajikan dapat memotivasi peserta didik	3
10	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia	4
11	Penggunaan bahasa dalam materi sederhana/mudah difahami	4
12	Kemanfaatan dalam materi yang disajikan	4
13	Kejelasan dari materi/informasi	4
14	Dalam materi terdapat keragaman bahasa yang komunikatif	3
15	Keterpaduan isi dan ruang lingkup pencapaian materi yang ada	3
<b>Jumlah</b>		<b>53</b>

Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 60%, ahli materi memberikan nilai 41, maka hasil yang diperoleh adalah ( $\frac{53}{60} \times 100\% = 88,3\%$ ) dengan rentang penilaian baik.

Validator menyarankan pada pembuatan media pembelajaran Whiteboard Animation sedikit perlu pemaparan langsung kepada responden sesuai Vidio tersebut.

## 2) Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa pada pengembangan media pembelajaran Whiteboard Animation terdiri dari satu ahli bahasa. Kriteria ahli bahasa dengan minimal telah menempuh pendidikan S-2 dan merupakan dosen bahasa fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan UIN KHAS Jember yakni Bapak Erisy Syahwiril Ammah , M.Pd.,

Berikut adalah hasil validasi dari ahli bahasa pada media pembelajaran Whiteboard Animation yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Pertanyaan	Skor Validasi
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar	3
2	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan	4
3	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah difahami oleh siswa	3
4	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif	2
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4
6	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	4
7	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung kesasaran	3
8	Konsistensi penggunaan istilah	4
9	Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	3
10	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia	3
<b>Jumlah</b>		<b>33</b>

Berdasarkan validasi ahli bahasa yang tertera pada tabel maka didapat skor untuk penilaian sebanyak 33 dengan persentase  $V = \frac{33}{40} \times 100\% = 82,5\%$  dengan rentang penilaian sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media dikategorikan sangat baik. Dari hasil validasi ahli bahasa diperoleh komentar yaitu secara umum sudah memenuhi kaidah kebahasaan, perlu adanya perbaikan kosa kata yang belum lengkap.

## 3) Hasil validasi ahli media

Setelah media pembelajaran Animation Whiteboard di validasi oleh ahli materi dan ahli bahasa, maka tahap selanjutnya melakukan validasi ahli media Ibu Dr. Dwi Puspitarini, S.s, M.Pd., Berikut adalah hasil validasi dari ahli media pada media pembelajaran Animation Whiteboard yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

**Tabel 4.3**  
**Validasi Ahli Media pembelajaran**

No	Pertanyaan	Skor Validasi
1	Desain media pembelajaran Benime pada setiap halaman.	3
2	Tampilan media pembelajaran Benime menarik dan mudah difahami.	3
3	Pemaparan kalimat mudah difahami pembaca.	3
4	Pengurutan pada setiap halaman sudah sesuai.	3
5	Pada setiap gambar dan tulisan yang ditampilkan didalam media pembelajaran komik terdapat penekanan.	2
6	Ukuran gambar pada Media Pembelajaran Benime sudah sesuai.	3
7	Tata letak setiap tulisan pada setiap halaman sudah seimbang.	3
8	Penggunaan bahasa dan media pembelajaran benime sederhana/mudah difahami.	3
9	Gambar yang di gunakan pada media pembelajaran benime sudah menarik dan kreatif.	3
10	Font atau bentuk tulisan yang digunakan mudah dibaca.	2
11	Degradasi yang dipakai dalam media pembelajaran Whiteboard Animation sudah sesuai.	3
12	Penggabungan antara tulisan dan <i>background</i> yang ditampilkan sesuai.	2
<b>Jumlah</b>		<b>31</b>

Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 60%, ahli materi memberikan nilai 31, maka hasil yang diperoleh adalah ( $\frac{31}{48} \times 100\% = 64,5\%$ ) dengan rentang penilaian sangat baik

Data kualitatif yang dihimpun berdasarkan saran atau masukan terhadap revisi atau perbaikan media pembelajaran Whiteboard Animation yang diberikan oleh ahli media yaitu :

- a) Tujuan pembelajaran tidak disajikan dalam animasi berjalan, karena siswa perlu memahami point-point tujuan pembelajaran
- b) Belum ada tampilan evaluasi pembelajaran pada akhir PPT.
- c) Beberapa slide perlu direvisi memperhatikan komposisi warna dan font diperbesar.
- d) Beberapa Slide perlu direvisi terkait materi (dalam bentuk Point-point bukan Paragraf).

#### 4. Implementasi

Pada tahap implementasi produk yang telah divalidasi, dinilai dan dinyatakan layak oleh validator materi, bahasa dan media, maka tahap selanjutnya diuji cobakan pada subjek. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Siswa menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti serta siswa menilai produk menggunakan angket respon siswa. Pada tahap implementasi ini akan melakukan uji coba kelompok kecil 10 orang dan kelompok besar 31 orang siswa.

a. Hasil uji coba kelompok kecil

Uji coba dilakukan dengan 10 orang siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang pada 30 Agustus 2023. Siswa diberikan angket oleh peneliti terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 4.4**  
**Uji cCoba kelompok kecil**

No	Nama	Pertanyaan															Skor Validasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Acmad Khozin	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	54
2	Abdillah Putra	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	48
3	Bagas Setiawan	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	55
4	Biyah Guntur D.S	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	51
5	Cantika Dwi A	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	47
6	Lailatul Chadarwati	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	50
7	M. Alfin Y.A	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	52
8	M. Rava Fahrudin	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	51
9	Viska Aprilia	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	52
10	Zumrotul Isnaini	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	52
<b>JUMLAH</b>																512	
<b>RATA-RATA</b>																51,2	

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 orang siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Didapatkan keseluruhan skor sebanyak 512 dengan persentase  $\frac{512}{600} \times 100\% = 85\%$ . Dengan nilai rata-rata 51,2 dikategorikan sangat baik.

b. Uji Coba kelompok besar

Tahap uji coba kelompok besar dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2022 dengan jumlah 20 orang siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Siswa diberikan angket dengan jumlah 15

pertanyaan yang telah dikembangkan oleh peneliti. Adapun hasil angket disajikan dalam table berikut ini :

**Tabel 4.5**  
**Uji Coba Kelompok besar**

No	Nama	Pertanyaan															Skor Validasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Afuqqu Putra H.	4	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	55
2	Agnesya Calista P	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	53
3	Amelia Nur H	3	4	2	4	3	2	3	3	4	2	4	4	3	4	4	49
4	Andhika putra P.T	3	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	52
5	Arsyad Maulana	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	51
6	Arka Raditia H	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	51
7	Avrillia Diah L	3	4	3	3	3	2	4	4	3	2	4	4	2	2	4	47
8	Citra Ayu Lestari	3	4	2	4	3	2	4	3	3	4	4	4	3	4	4	51
9	Eka Novitasari	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	50
10	Faradila Azzakia	4	3	2	4	3	2	3	3	4	2	4	4	3	4	4	49
11	Julfien Defano P	3	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	53
12	M. Fawaid Dwi O	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	47
13	M. Abdul Aziz A	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
14	Muh. Hafid	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	51
15	M. Nitra Gusall	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	51
16	M. Lintang Khoirul	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	47
17	Moh. Revan Ari R	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	51
18	Nadya Wahyu T	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	51
19	Rindu Elisa Putri	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	2	2	3	45
20	Zumrotul Isnaini	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	52
		<b>JUMLAH</b>															1015
		<b>RATA-RATA</b>															50,75

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan sebanyak 20 orang siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember didapatkan skor keseluruhan 1015 dengan persentase  $\frac{1015}{1200} \times 100\% = 84,5\%$ . dengan rata-rata 50,75 maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Whiteboard Animation dikategorikan sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## 5. Evaluasi

Tahap evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk menilai aspek-aspek terkait pengembangan media pembelajaran Animation Whiteboard. Produk yang telah dikembangkan dan diuji cobakan kemudian direvisi sesuai dengan hasil penilaian kebutuhan media pembelajaran. Dengan kata lain, evaluasi bertujuan untuk menentukan sejauh mana siswa dapat menyelesaikan penguasaan materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk mendapatkan umpan balik mengenai keberhasilan pengembangan dan implementasi media pembelajaran. Setelah proses evaluasi oleh validator, hasilnya kemudian dikoreksi dengan menggunakan soal-soal pretes dan post-test yang relevan dengan materi pembelajaran. Pretest dan post-test diberikan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran Animation Whiteboard yang sedang dikembangkan. Jumlah yang mengikuti pretest ada 31 siswa, sedangkan yang mengikuti sesi post-test berjumlah 31 siswa. Dibawah ini merupakan perolehan hasil Pretest dan Posttest untuk menguji tingkat Keefektifan Media Pembelajaran Animation Whiteboard :

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest***

No	Nama	Post Test	Pre test	Posttes-pretest	Skor ideal-pretest	N-Gain Score	N-Gain Persen
1	ABA	98,00	68,00	32,00	32,00	,94	93,75
2	AKA	98,00	52,00	48,00	48,00	,96	95,83
3	APA	95,00	58,00	42,00	42,00	,88	88,10
4	ACP	95,00	58,00	42,00	42,00	,88	88,10

5	ANH	98,00	48,00	52,00	52,00	,96	96,15
6	APP	86,00	62,00	38,00	38,00	,63	63,16
7	AR	88,00	48,00	52,00	52,00	,77	76,92
8	AM	88,00	58,00	42,00	42,00	,71	71,43
9	AD	98,00	78,00	22,00	22,00	,91	90,91
10	BS	98,00	78,00	22,00	22,00	,91	90,91
11	BG	94,00	58,00	42,00	42,00	,86	85,71
12	CDA	98,00	64,00	36,00	36,00	,94	94,44
13	CAL	98,00	50,00	50,00	50,00	,96	96,00
14	ENS	74,00	50,00	50,00	50,00	,48	48,00
15	FA	88,00	68,00	32,00	32,00	,63	62,50
16	JD	86,00	50,00	50,00	50,00	,72	72,00
17	LC	95,00	78,00	22,00	22,00	,77	77,27
18	MAA	92,00	58,00	32,00	32,00	,75	75,00
19	MNG	88,00	50,00	50,00	50,00	,76	76,00
20	MRA	92,00	52,00	48,00	48,00	,83	83,33
21	MAY	92,00	68,00	32,00	32,00	,75	75,00
22	MWP	90,00	56,00	44,00	44,00	,77	77,27
23	MLK	86,00	68,00	32,00	32,00	,56	56,25
24	MRF	82,00	56,00	44,00	44,00	,59	59,09
25	MFD	82,00	58,00	42,00	42,00	,57	57,14
26	MH	86,00	58,00	42,00	42,00	,67	66,67
27	MWT	92,00	62,00	38,00	38,00	,79	78,95
28	RES	88,00	62,00	38,00	38,00	,68	68,42
29	TA	74,00	58,00	42,00	42,00	,38	38,10
30	VA	92,00	56,00	44,00	44,00	,82	81,82
31	ZI	96,00	58,00	42,00	42,00	,90	90,48
Rata-Rata						,7660	76,6033

Dari hasil perolehan Post-Test dan Pretest sesuai tabel 4.6 dapat diperoleh tingkat Keefektifan media pembelajaran komik menggunakan perhitungan N-Gain Score pada peserta didik kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember didapatkan persentase lebih besar dari sebesar 0,7 , media pembelajaran komik dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria keefektifan dengan persentase 76% dalam kategori Efektif.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis kevalidan Media

#### a. Analisis Data Ahli Media

Analisis media pembelajaran komik melalui angket berdasarkan hasil penilaian ahli desain media pembelajaran Whiteboard Animation sebagaimana yang dicantumkan pada Bab II maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran Whiteboard Animation pada mata pelajaran IPS sebagai berikut :

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$V = \frac{31}{48} \times 100\% = 64,5\%.$$

Hasil perhitungan data menunjukkan tingkat validasi sebesar 64,5%. Persentase tingkat pencapaian 64% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran Whiteboard Animation tidak perlu direvisi.

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan atau saran dari ahli media yaitu Tujuan pembelajaran tidak disajikan dalam animasi berjalan, karena siswa perlu memahami point-point tujuan pembelajaran, Belum ada tampilan evaluasi pembelajaran pada akhir PPT, Beberapa slide perlu direvisi memperhatikan komposisi warna dan font diperbesar, Beberapa Slide perlu direvisi terkait materi (dalam bentuk Point-point bukan Paragraf).

### b. Analisis Data Validasi Ahli Materi

Analisis media pembelajaran Whiteboard Animation melalui angket berdasarkan hasil penilaian ahli materi media pembelajaran Whiteboard Animation sebagaimana yang dicantumkan pada Bab III maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran Whiteboard Animation pada mata pelajaran IPS sebagai berikut :

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$\frac{53}{60} \times 100\% = 88,3\%$$

Hasil perhitungan data menunjukkan tingkat validasi sebesar 88,3%. Persentase tingkat pencapaian 88,3% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran whiteboard Animation tidak perlu direvisi.

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan atau saran dari ahli materi yakni pembuatan media pembelajaran Whiteboard Animation agar pemaparan materi disesuaikan dengan indikator pembelajaran yaitu ada beberapa bagian materi yang perlu dilengkapi seperti masa awal pergerakan nasional dan penataan ulang bahasa, penulisan, pemisahan kata dan tanda baca supaya mudah difahami oleh peserta didik.

### c. Analisis Data Validasi Ahli Bahasa

Analisis media pembelajaran Whitboard Animation melalui angket berdasarkan hasil penilaian ahli Bahasa media pembelajaran

komik sebagaimana yang dicantumkan pada Bab II maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran Whiteboard Animation pada mata pelajaran IPS sebagai berikut :

$$V = \frac{x}{y} \times 100\%$$

$$V = \frac{33}{40} \times 100\% = 82,5\%$$

Hasil perhitungan data menunjukkan tingkat validasi sebesar 82,5%. Persentase tingkat pencapaian 82,5% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran Whiteboard Animation tidak perlu direvisi.

Data kualitatif yang diperoleh dari masukan atau saran dari ahli bahasa media pembelajaran Whiteboard Animation yaitu secara umum sudah memenuhi kaidah kebahasaan, perlu adanya perbaikan kosa kata yang belum lengkap.

## 2. Analisis Kepraktisa Media

Kepraktisan media pembelajaran komik dapat dilihat dari hasil respon peserta didik dan respon guru. Pada hasil perhitungan dapat dilihat hasil persentase tingkat kepraktisan media dari respon siswa secara keseluruhan maka media pembelajaran Animation Whiteboard ada pada kategori sangat praktis, dengan demikian media pembelajaran Animation Whiteboard dapat digunakan dalam proses pembelajaran disekolah baik sebagai sumber belajar siswa maupun sebagai sumber inovasi pembelajaran bagi tenaga pendidik.

### 3. Analisis keefektifan Media Pembelajaran

Hasil analisis keefektifan media pembelajaran Whiteboard Animation berbais aplikasi Benime dapat dilihat dari presentase klasikal ketuntasan hasil belajar peserta didik. ketuntasan belajar peserta didik berasal dari pekerjaan peserta didik pada soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik pada materi Mobilitas Sosial. pada materi Mobilitas Sosial kelas VIII dapat dikatakan memiliki kriteria sangat efektif.

Keefektifan sebuah produk media pembelajaran komik dapat dilihat dari hasil perhitungan sesuai dengan pretest dan posttest siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember dengan jumlah siswa sebanyak 31. Pretest dan posttest adalah tes yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Soal tes disini berjumlah 15 butir soal pilihan ganda. Adapun analisis uji pada penelitian ini menggunakan N-Gain score. Berikut data hasil dari pretest dan posttest menggunakan pengukuran N-Gain score tersajikan pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Perolehan N-Gain Score dan N-gain Persen**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	31	,38	,96	,7660	,15020
Ngain_Persen	31	38,10	96,15	76,6033	15,01995
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan hasil uji N-Gain dalam bentuk (%) pada tabel 4.7 diatas bahwa nilai rata-rata didapat sebesar 76,6033% atau 77%

termasuk dalam kategori efektif. Dengan nilai minimum 38,10% dan maksimal 96,15%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Animation Whiteboard dikatakan efektif untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 01 Jombang-Jember dengan materi Mobilitas sosial.

### C. Revisi Produk

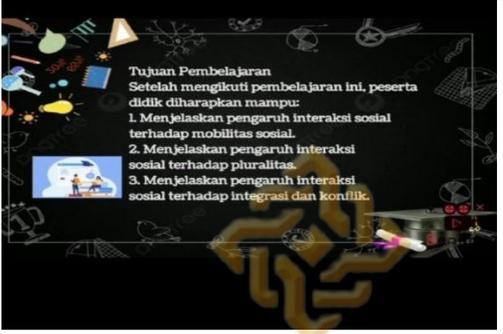
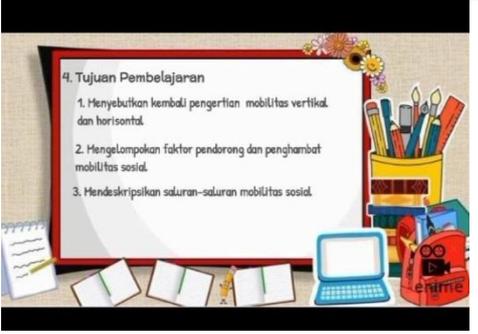
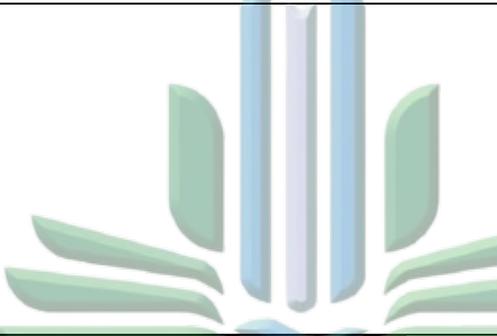
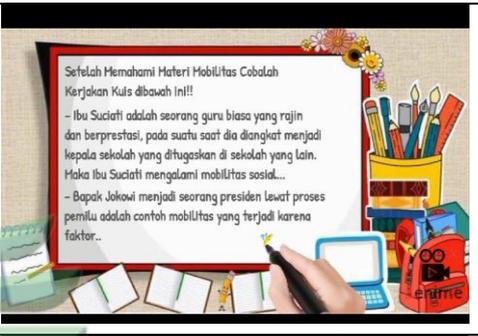
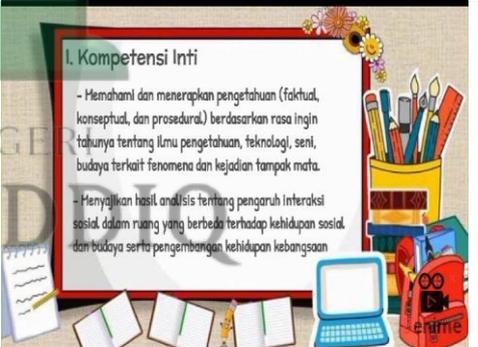
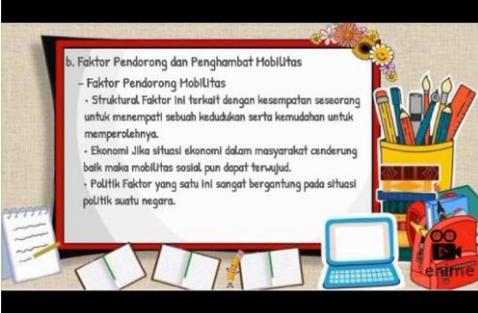
Pada proses pengembangan media pembelajaran Whiteboard Animation terdapat beberapa hal yang harus direvisi agar mendapatkan hasil yang baik. Berikut bagian-bagian dari media pembelajaran Animation Whiteboard yang telah direvisi.

#### 1. Revisi produk oleh Ahli Media

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media dapat diketahui pada penjelasan berikut :

- a. Tujuan pembelajaran tidak disajikan dalam animasi berjalan, karna siswa perlu memahami point-point tujuan pembelajaran
- b. Belum ada tampilan evaluasi pembelajaran pada akhir PPT.
- c. Beberapa slide perlu direvisi memperhatikan komposisi warna dan font diperbesar.
- d. Beberapa Slide perlu direvisi terkait materi (dalam bentuk Point-point bukan Paragraf).

**Tabel 4.8**  
**Revisi Produk**

No	Point yang perlu direvisi	Sebelum di revisi	Setelah direvisi
1.	Tujuan pembelajaran tidak disajikan dalam animasi berjalan, karna siswa perlu memahami point-point tujuan pembelajaran	 <p>Tujuan Pembelajaran Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengaruh interaksi sosial terhadap mobilitas sosial.</li> <li>2. Menjelaskan pengaruh interaksi sosial terhadap pluralitas.</li> <li>3. Menjelaskan pengaruh interaksi sosial terhadap integrasi dan konflik.</li> </ol>	 <p>4. Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan kembali pengertian mobilitas vertikal dan horisontal.</li> <li>2. Mengelompokkan faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial.</li> <li>3. Mendeskripsikan saluran-saluran mobilitas sosial.</li> </ol>
2.	Belum ada tampilan evaluasi pembelajaran pada akhir PPT.		 <p>Setelah Memahami Materi Mobilitas Cobalah Kerjakan Kuis dibawah ini!!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ibu Suciati adalah seorang guru biasa yang rajin dan berprestasi, pada suatu saat dia diangkat menjadi kepala sekolah yang ditugaskan di sekolah yang lain. Maka Ibu Suciati mengalami mobilitas sosial...</li> <li>- Bapak Jokowi menjadi seorang presiden lewat proses pemilu adalah contoh mobilitas yang terjadi karena faktor...</li> </ul>
3.	Beberapa slide perlu direvisi memperhatikan komposisi warna dan font diperbesar		 <p>1. Kompetensi Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</li> <li>- Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan</li> </ul>
4.	Beberapa Slide perlu direvisi terkait materi (dalam bentuk Point-point bukan Paragraf	 <p><b>C. Faktor Pendorong Mobilitas sosial</b> <b>1. Faktor Struktural</b> Faktor struktural merupakan jumlah relatif dari kedudukan tinggi yang bisa dan harus diisi serta kemudahan untuk memperolehnya. Contoh faktor struktural yaitu ketidakseimbangan jumlah lapangan kerja yang tersedia dibandingkan dengan jumlah pelamar kerja.</p>	 <p>b. Faktor Pendorong dan Penghambat Mobilitas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faktor Pendorong Mobilitas       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Struktural, Faktor ini terkait dengan kesempatan seseorang untuk menempati sebuah kedudukan serta kemudahan untuk memperolehnya.</li> <li>- Ekonomi Jika situasi ekonomi dalam masyarakat cenderung baik maka mobilitas sosial, pun dapat terwujud.</li> <li>- Politik Faktor yang satu ini sangat bergantung pada situasi politik suatu negara.</li> </ul> </li> </ul>

## 2. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dapat diketahui dari penjelasan berikut Materi sudah sesuai hanya saja perlu sedikit pemaparan Langsung kepada responden sesuai video tersebut.

## 3. Revisi Produk oleh ahli Bahasa

Masukan atau saran dari ahli bahasa media pembelajaran Animation Whiteboard yaitu secara umum sudah memenuhi kaidah kebahasaan hanya perlu adanya perbaikan kosa kata yang belum lengkap.



## **BAB V**

### **KAJIAN DAN DASAR**

#### **A. Kajian Produk yang telah Direvisi**

Hasil yang diperoleh dari penelitian dan analisis data yang dilakukan oleh peneliti selama pengembangan media pembelajaran komik materi awal masuknya Negara-Negara Barat di Indonesia di SMPN 01 Jombang-Jember, yakni:

##### **1. Proses Pengembangan**

Media pembelajaran WhiteBoard Animation berbasis Aplikasi Benime ini dikembangkan dengan menggunakan metode Research and Development model ADDIE yang kemudian diuji cobakan kepada peserta didik kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember. Terdapat lima tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran menggunakan metode R&D model ADDIE yakni tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan tahap terakhir evaluasi (evaluation). Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum merancang media pembelajaran yakni menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik selama proses pembelajaran. Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, langkah kedua peneliti merancang desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Setelah merancang desain produk, ketiga peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan rancangan sebelumnya. Pada tahapan keempat yang dilakukan peneliti yakni mengimplementasikan atau

melakukan uji coba produk media pembelajaran kepada peserta didik kelas VIII A di SMPN 01 Jombang-Jember setelah mendapatkan penilaian dari para dosen yang berkompeten, diantaranya ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Tahapan terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran ialah evaluasi, hasil penilaian evaluasi diambil dari nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Whiteboard Animation berbasis Aplikasi Benime yang telah diuji cobakan.

## 2. Kevalidan media

Kevalidan media pembelajaran Animation Whiteboard yang telah dikembangkan dapat diketahui apabila telah melewati proses validasi oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh tiga validator yakni, Dr Dwi Puspita rini, S.S, M.Pd., sebagai ahli desain atau media yang merupakan dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Ahmad Siddiq Jember. Validasi ahli materi dikerjakan oleh Ibu Anton Prasetyo S. Pd..., yang merupakan Seorang guru di SMP Negeri 1 Jombang. Validasi ahli bahasa diberikan Bapak Erisy Syawirli Ammah, M.Pd., selaku dosen bahasa di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Ahmad Siddiq Jember. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media mendapatkan persentase nilai sebesar 64,5%, dengan kualifikasi yang diperoleh sangat valid. Persentase skor yang diberikan oleh materi yakni 88,3%, dengan kualifikasi yang diperoleh valid. Hasil validasi yang diperoleh sangat mendapatkan persentase nilai sebesar 82,5% para ahli maka dapat disimpulkan media pembelajaran

tidak perlu direvisi. Dengan demikian, hasil validasi dari ketiga ahli media. Dari penilaian yang dilakukan oleh komik yang telah dikembangkan dinyatakan sangat valid dan memenuhi standar kualitas yang diharapkan.

### 3. Kepraktisan Media

Tingkat kepraktisan media pembelajaran Animation Whiteboard yang sudah dikembangkan dianggap praktis apabila mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik. Uji coba media pembelajaran komik diterapkan kepada siswa kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember dengan melibatkan 29 orang siswa pada saat uji coba berlangsung. Respon positif yang diberikan oleh peserta didik dapat diketahui. Persentase nilai dari hasil evaluasi berupa angket yang telah dibagikan oleh peneliti. Persentase nilai kategorikan sangat kepraktisan media sebesar 85%, maka media pembelajaran komik dikategorikan sangat praktis. Penilaian persentase dilakukan dengan membagi keseluruhan total nilai respon yang diberikan peserta didik terhadap media pembelajaran. Dengan demikian, skor kepraktisan sebesar 85% menunjukkan bahwa media pembelajaran komik ini dinilai sangat praktis berdasarkan respon positif yang diterima dari peserta didik selama uji coba di kelas VIII A SMPN 01 Jombang-Jember.

### 4. Keefektifan Media

Keefektifan media pembelajaran Whiteboard Animation berbasis Aplikasi Benime yang telah dikembangkan dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar siswa mencapai tingkat ketuntasan klasikal yaitu 75%. Tingkat pencapaian klasikal peserta didik dapat dinilai melalui evaluasi

pencapaian belajar minimal (KBM) mereka. Hasil pengukuran tingkat pencapaian klasikal menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 77%, dengan kualifikasi efektif. Dari hasil pengukuran tersebut dapat dijabarkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini efektif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

## **B. Saran pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

1. Saran Pemanfaatan Produk Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah peneliti lakukan, berikut adalah saran pemanfaatan produk ini bagi berbagai pihak:
  - a. Bagi guru, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran Animation Whiteboard ini sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Dengan memanfaatkan aplikasi benime, guru dapat lebih mudah dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, dan memfasilitasi pemahaman peserta didik.
  - b. Bagi murid, siswa bisa memanfaatkan media pembelajaran Animation Whiteboard sebagai sumber belajar tambahan. Aplikasi Benime ini dapat membantu meningkatkan wawasan, pengetahuan umum, dan pemahaman terhadap materi pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif.
  - c. Bagi Peneliti, media pembelajaran Whiteboard Animation yang sudah dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi

dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengalaman dan hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian berikutnya atau pengembangan media pembelajaran Whiteboard Animation pada mata pelajaran lainnya.

## 2. Saran Dimensiasi Produk

Media pembelajaran Whiteboard Animation Berbasis Aplikasi Benime pada materi Mobilitas sosial diantaranya :

- a. Media pembelajaran memuat materi Mobilitas sosial
- b. Waktu penelitian yang dilakukan sangat singkat, sehingga pelaksanaan uji coba ke peserta didik sangat sebentar.
- c. Mengingat keterbatasan waktu selama uji coba kelompok di lapangan, peneliti memilih hanya mengambil sampel topik tertentu sehingga media pembelajaran White Board Animation disarankan dapat diuji coba pada kelompok bahasan yang lebih besar.

## 3. Saran Pengembangan Produk

Lebih Lanjut Saran pengembangan media pembelajaran Animation Whiteboar Berbasis Aplikasi Benime sebagai berikut :

- a. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan pada media pembelajaran Whiteboard Animation Berbasis Aplikasi Benime dengan meningkatkan desainnya agar lebih menarik.
- b. Sebagai kelanjutan dan keterbatasan peneliti, diharapkan kedepannya media pembelajaran Whiteboard Animation berbasis Aplikasi Benime

agar menjadi lebih baik lagi dengan sumber dan variasi yang lebih layak sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran.

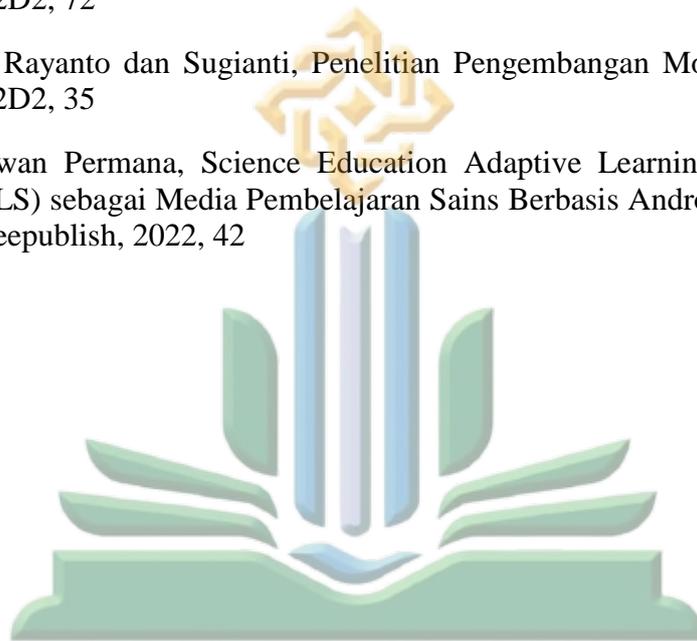


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

- Anton Prasetyoadi S,Pd., diwawancarai Oleh Penulis, Jember, 14 Juni 2022
- Ary Analisa Rahma, Efektivitas Penggunaan Virtual Lab Phet Sebagai Media Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa, 49
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat, (Jakarta: Kencana, 2020), 17, <https://bit.ly/GOOGLEBOOKSPEMBELAJARAN>
- Debi Setiawan, Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Matakuliah Sejarah Perekonomian Dunia, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari 2023, 9 (4), 632-639
- Iskandar, Metode Penelitian dan Dakwah, (Pasuruan : CV. Penerbit Qiara Media, 2022), 148, <https://bit.ly/3eKdSi2>
- Fitri Gusti Ayu, M.Kom, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan whiteboard Animation pada mata Pelajaran Administrasi Server Kelas XI SMK NEGERI 1 Solok, Jurnal Engineering Edu, Vol. 4 , No.2, April 2018
- Muhammad Naharuddi Arsyad, pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Benime Pada Matakuliah Sejarah Perekonomian Dunia, Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari 2023, 9 (4), 632-639.
- Miftah dewi c., & Noor Fitrihana, Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Dasar Busana Wanita Sistem BUNKA berbasis Mobile Application, Universitas Yogyakarta, Jurnal Pendidikan Teknik Busana, 2016, 4
- Muhammad Hasan, Dkk, Media Pembelajaran, (Klaten : Tahta Media Group, 2021), 27, <https://GoogleBooksMediaPembelajaranHasan>
- Muhammad Hasan, Dkk, Media Pembelajaran, 27
- Muhammad Hasan, Dkk, Media Pembelajaran, 28
- Rhodatul Jennah, Media Pembelajaran, (Yogyakarta : Antasari Press, 2009), 3
- Muhammad Hasan, Dkk, Media Pembelajaran, ( Klaten : Tahta Media Group, 2021), 29-31, <https://GoogleBooksMediaPembelajaranHasan>
- Nur Sofia, diwawancarai oleh penulis, Jember, 14 Juni 2022
- Pedoman karya tulis ilmiah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 2021, 133.
- Purnama, P., Erlidawati, & Nazar, M. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016 / 2017. Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (Jimpk), 2(3), 256–263

- Rahmad, Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar, Jurnal Muallimuna (Madrasah Ibtidaiyyah), Vol. 2 N0.1, Oktober 2016, 70
- Siti Rohaeni, Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini, Jurnal Instruksional, Vol.01, No.02, 2020, 123
- Trianto, Model Pembelajaran Terpadu, (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), 28
- Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institut, 2020), 33, <https://bit.ly/30googlebdoosadie>
- Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2, 72
- Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2, 35
- Zulfiani, Iwan Permana, Science Education Adaptive Learning System (ScEd ALS) sebagai Media Pembelajaran Sains Berbasis Android, Yogyakarta : Deepublish, 2022, 42



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Novi Wulandari  
 Nim : T20189068  
 Prodi/Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan ini sebenar – benarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur penjiplakan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam baskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar Pustaka.

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

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

Jember, 24 Mei 2025



Novi Wulandari

NIM : T20189068

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Pelaksanaan Rencana Pembelajaran

#### (RPP)

Nama Sekolah	:SMP Negeri 1 Jombang
Mata Pelajaran	:Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester	:VIII/I
Materi Pokok/Tema	:MOBILITAS SOSIAL
Sub Pokok Bahasan	:Pengertian mobilitas sosial, bentuk mobilitas sosial faktor mobilitas sosial, saluran mobilitas sosial, dampak mobilitas sosial.
Alokasi Waktu	:1×40 menit (satu kali tatap muka)

#### A. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

##### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak

(menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

## B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.2. Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan	3.2.1. Menjelaskan pengertian mobilitas sosial 3.2.2. Menganalisis perbedaan bentuk mobilitas sosial 3.2.3. Menjelaskan faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial 3.2.4. Menjelaskan saluran mobilitas sosial 3.2.5. Menjelaskan dampak mobilitas sosial
4.2. Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan	4.2.1. Membuat laporan hasil diskusi tentang mobilitas sosial 4.2.2. Mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompok tentang mobilitas sosial

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah melaksanakan diskusi kelompok diharapkan peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian mobilitas sosial dengan benar.
2. Menganalisis perbedaan bentuk mobilitas sosial dengan benar.
3. Menjelaskan faktor pendorong mobilitas sosial dengan benar.

4. Menjelaskan faktor penghambat mobilitas sosial dengan benar.
5. Menjelaskan saluran mobilitas sosial dengan benar.
6. Menjelaskan dampak mobilitas sosial dengan benar.
7. Membuat laporan tertulis tentang mobilitas sosial dengan benar.
8. Mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompok tentang mobilitas sosial dengan benar.

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Pengertian mobilitas Sosial
2. Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial
3. Faktor Pendorong dan Penghambat Mobilitas Sosial
4. Saluran-Saluran Mobilitas Sosial
5. Dampak Mobilitas Sosial

#### **E. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

##### **a. Kegiatan Pendahuluan**

- 1).Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.
- 2).Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas.
- 3).Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- 4).Guru menanyakan tentang materi pembelajaran berkaitan dengan pengertian Mobilitas Sosial, Seperti : Apakah kamu pernah memperhatikan lingkungan di sekitarmu? Adakah orang yang melakukan Mobilitas Sosial?
- 5).Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru.

## b. Kegiatan Inti

### Tahap Pertama (Mengamati)

1. Peserta didik diminta mengamati tentang video berkaitan dengan Mobilitas sosial yang disediakan oleh guru. Guru dapat menunjukkan video mobilitas sosial .
2. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap video , peserta didik beserta teman satu meja diminta untuk mendiskusikan tentang hal hal yang ingin diketahui.
3. Apabila hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan yang telah dituangkan, belum semuanya mencakup tujuan pembelajaran, maka guru dapat menambahkan hal-hal yang terkait dengan tujuan pembelajaran.
4. Peserta didik diminta membentuk kelompok dengan anggota 3 - 4 siswa

### Tahap Kedua (Menanya)

1. Peserta didik mendiskusikan dalam kelompok untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan Contoh : Apa Mobilitas Sosial? Mengapa Mobilitas Sosial Terjadi dalam Masyarakat?
2. Salah satu di antara peserta didik dari wakil kelompok diminta menuliskan rumusan pertanyaan di papan tulis.
3. Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang diketahui.

### **Tahap Ketiga (Mengumpulkan Informasi)**

Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/ data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti : membaca Buku Siswa, serta referensi lain yang relevan, termasuk internet.

### **Tahap Ke Empat (Mengasosiasi)**

1. Dalam Kegiatan ini peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan (menyempurnakan jawaban sementara yang telah dirumuskan dalam kelompok).
2. Peserta didik juga diminta mendiskusikan di dalam kelompok untuk mengambil kesimpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan.

### **Tahap Kelima (Mengkomunikasikan)**

1. Peserta didik diminta mempresentasikan hasil simpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan.
2. Kelompok lain diminta memberi tanggapan atas hasil simpulan kelompok yang dipresentasikan.
3. Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan.

### c. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.
2. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik.
3. Guru Mengakhiri Pembelajaran dan Menyampaikan salam Penutup.

### F. Penilaian

Teknik Penilaian

- a. Sikap :observasi
- b. Pengetahuan : Tes Tulis
- c. Keterampilan :Menggunakan Observasi Pada Saat Diskusi Berlangsung

### G. Media Alat dan Sumber Pembelajaran

- ✓ Media : Gambar Tentang Contoh Mobilitas Sosial
- ✓ Alat/Bahan : Vidio pembelajaran
- ✓ Sumber Belajar : Buku Siswa IPS kelas VII, Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar dan sumber lain yang relevan

**Mengetahui**  
**Kepala Sekolah**  
**Pelajaran IPS**

**28 April 2021**  
**Guru Mata**

## a. Keterampilan

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1	4.2. Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan	Mobilitas Sosial	4.2.1. Membuat laporan hasil diskusi tentang mobilitas sosial 4.2.2. Mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompok tentang mobilitas sosial	Kinerja

## a). Instrumen Penilaian

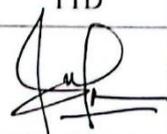
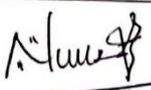
No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		0-25	26-50	51-75	76-100
1.	Kesesuaian antara masalah dan pembahasan				
2.	Kedalaman materi				
<b>Jumlah</b>					
<b>Skor Maksimum</b>					

## b).Rubrik Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Rubrik
1.	Kesesuaian antara masalah dan pembahasan	<p>Skor 76-100 apabila sangat sesuai antara masalah dengan pembahasan</p> <p>Skor 51-75 apabila sesuai antar masalah dengan pembahasan</p> <p>Skor 26- 50 apabila cukup sesuai antara masalah dengan pembahasan</p> <p>Skor 0 - 25 apabila kurang sesuai antara masalah dengan penjelasan</p>
2.	Kedalaman materi	<p>Skor 76-100 apabila pembahasan materi sangat dalam</p> <p>Skor 51-75 apabila pembahasan materi dalam</p> <p>Skor 26- 50 apabila pembahasan materi cukup dalam</p> <p>Skor 0 - 25 apabila pembahasan materi kurang dalam</p>

Nilai = skor perolehan / 2

Jurnal Kegiatan Penelitian  
Di SMPN 01 Jombang-Jember  
Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Nama Informan	TTD
1.	4/2023 11	Penyerahan Surat izin Penelitian	Zahrul ulum	
2.	7/2023 11	Observasi Sekolah (Analisis kebutuhan dan Analisis peserta didik)	Anton Prasetyoadi	
3.	27/2023 11	penelitian di kelas BA (uji coba kelompok kecil)	Anton Prasetyoadi	
4.	28/2023 11	penelitian di kelas BA (uji coba kelompok besar)	Anton Prasetyoadi	
5.	29/2023 11	Penelitian Angket Respon Peserta didik pre-test	Amelita Nur H	
6.	30/2023 11	Post-test	Abdillah putra	

lember,  
UNIVERSITAS ISLAMIC JEMBER  
KH ACHMAD SYAFI  
JEMBER  
Pemerintah Kabupaten Jember  
Kecamatan Jombang  
SMPN 1 JOMBANG  
SMPN 01 JOMBANG  
Jember, S.Pd., M.S.i.



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER  
DINAS PENDIDIKAN  
UPTD SATDIK SMPN 1 JOMBANG**

Jl.KH Dewantara No.2 Jombang, Kabupaten Jember Telp (0336) 321 582 Kode POS.68168  
Email : smpn1joje@gmail.com  
**KECAMATAN JOMBANG**



**SURAT PERNYATAAN SELESAI MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor: 421.3 / 009 / 310.25.20523894 / 2024

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **AGUS YUDIARTO, S.Pd.,M.Si.**  
NIP : 19720628 199703 1 004  
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk.I / IVb  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : UPTD SATDIK SMPN 1 Jombang

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **NOVI WULANDARI**  
NIM : T20189068  
Status : Mahasiswa UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Jember  
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
Alamat : Jl. Mataram No. 01 Mangli Kecamatan Kaliwates Kab. Jember

Telah melakukan penelitian / Riset mengenai & quot , di UPTD SATDIK SMPN 1 Jombang Kabupaten Jember untuk menyelesaikan tugas skripsi dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran berbentuk benime pada mata pelajaran IPS di UPTD SATDIK SMPN 1 Jombang Kabupaten Jember “.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 5 Januari 2024

Kepala

UPTD SATDIK SMPN 1 JOMBANG



**AGUS YUDIARTO, S.Pd.,M.Si.**  
Pembina Tk.I  
NIP. 19720628 199703 1 004

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS BENIME PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI  
SMP NEGERI 1 JOMBANG

DIISI OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS BENIME PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 1 JOMBANG

Sarana : Siswa-Siswi Kelas VIII

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Peneliti : Novi Wulandari

Ahli Materi Pembelajaran :

Petunjuk pengisian angket:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Media tentang Media Pembelajaran Berbentuk Benime Pada Mata Pelajaran IPS. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang ( √ ) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

## A. Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	SL	L	KL	TL
1.	Materi sudah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	✓			
2.	Pemaparan materi sesuai dengan indikator pembelajaran.		✓		
3.	Konsep materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
4.	Materi yang disajikan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.		✓		
5.	Kesesuaian materi dapat menambah pengetahuan dan wawasan.		✓		
6.	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan.		✓		
7.	Ketepatan substansi dalam pemaparan materi.	✓			
8.	Penyajian materi ada kemenarikan informasi/materi.	✓			
9.	Materi yang disajikan dapat memotivasi peserta didik.		✓		
10.	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia	✓			
11.	Penggunaan bahasa dalam materi sederhana/mudah difahami.	✓			
12.	Kemanfaatan dalam materi yang disajikan	✓			
13.	Kejelasan dari materi/informasi	✓			
14.	Keterpaduan isi dan ruang lingkup pencapaian materi yang ada		✓		
15.	Dalam materi terdapat bahasa yang komunikatif		✓		

Komentar:

Materi sudah sesuai. Video pembelajaran layak digunakan dan perlu sedikit pemaparan langsung kepada responden sesuai video tersebut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
VALIDATOR AHLI MEDIAKH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBERAnton Prasetyoadi, S.Pd.  
Nip 197911042021211001

$$\begin{array}{r}
 32 \\
 \underline{-2} \\
 \hline
 30 \\
 \underline{53} \\
 60
 \end{array}
 \times 100\%$$

= 88,3 % . Materi P

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK  
BENIME PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 JOMBANG

DIISI OLEH AHLI BAHASA

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK BENIME  
PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 1 JOMBANG  
Sarana : Siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Jombang  
Mata Pelajaran : IPS  
Peneliti : Novi wulandari  
Ahli media bahasa : Erisy Syawiril Ammah, M. Pd.

LEMBAR EVALUASI AHLI BAHASA

Petunjuk pengisian angket:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Bahasa tentang Media Pembelajaran Berbentuk Benime Pada Mata Pelajaran IPS. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

## A. Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	SL	L	KL	TL
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar		✓		
2.	Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan	✓			
3.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah difahami oleh siswa		✓		
4.	Bahasa yang digunakan sudah komunikatif				✓
5.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	✓			
6.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	✓			
7.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung kesasaran	✓	✓		
8.	Konsistensi penggunaan istilah	✓			
9.	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia		✓		
10.	Dalam penulisan sudah sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia		✓		

Komentar

layah digunakan dengan revisi  
 KH ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

$$\begin{aligned}
 & 4+4+4+4+3+4+3+3+3+2 \\
 & = \frac{33}{40} \times 100\% \\
 & = 82,5\% \quad \text{Bahasa}
 \end{aligned}$$

Validasi Ahli Bahasa

ERLINA RUMAH  
 ARUMAHARI

LEMBAR INSTRUMEN PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS BENIME PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP  
NEGERI 1 JOMBANG

DIISI OLEH AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
BENIME PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DI SMP NEGERI 1 JOMBANG

Sarana : Siswa-Siswi Kelas VIII

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Peneliti : Novi Wulandari

Ahli Media Pembelajaran : Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd.

Petunjuk pengisian angket:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Media tentang Media Pembelajaran Berbentuk Benime Pada Mata Pelajaran IPS. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul ini. Sehubungan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan keyakinan Bapak/Ibu dengan membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

Kriteria	Skor	Keterangan
SL	4	Sangat layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket sangat baik)
L	3	Layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket baik)
KL	2	Kurang layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan kurang baik)
TL	1	Tidak layak (Jika kelayakan modul dengan pernyataan pada angket tidak baik/jelek)

## A. Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	SL	L	KL	TL
1.	Desain media pembelajaran Vidio Benime pada setiap halaman.		✓		
2.	Tampilan media pembelajaran Benime menarik dan mudah difahami.		✓		
3.	Pemaparan kalimat mudah difahami pembaca.		✓		
4.	Pengurutan pada setiap halaman sudah sesuai.		✓		
5.	Pada setiap gambar dan tulisan yang ditampilkan didalam media pembelajaran Benime terdapat penekanan.			✓	
6.	Ukuran gambar pada media pembelajaran Benime sudah sesuai.		✓		
7.	Tata letak setiap tulisan pada setiap halaman sudah seimbang.		✓		
8.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran Benime sederhana/mudah difahami.		✓		
9.	Gambar yang digunakan pada media pembelajaran Benime sudah menarik dan kreatif.		✓		
10.	Font atau bentuk tulisan yang digunakan mudah dibaca.			✓	
11.	Degradasi yang dipakai dalam media pembelajaran komik sudah sesuai.		✓		
12.	Penggabungan antara tulisan dan beground yang ditampilkan sesuai.			✓	

Komentar: *Layak Digunakan/Tidak Layak Digunakan*

1. *Tampilan pembelajaran tidak disajikan dan animasi tulisan berjalan, karena siswa perlu memahami point tujuan pembelajaran.*

2. *Belum ada tampilan evaluasi pembelajaran pada akhir ppt.*

3. *Beberapa slide perlu direvisi memperhatikan komposisi warna, font diperbesar*

4. *Beberapa slide perlu direvisi terkait materi (dalam bentuk point & bukan paragraph).*

VALIDATOR AHLI MEDIA  
  
 Dr. Dwi Puspitarini, S.Pd

**BIODATA PENULIS**

Nama : Novi Wulandari  
NIM : T20189068  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 22 November 1999  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. Pasar dusun pondok jeruk rt/rw 01/28 desa  
wringinagung  
Email : [wulandarinoviie308@gmail.com](mailto:wulandarinoviie308@gmail.com)  
Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Riwayat Pendidikan : MI Islamiyah II (2006-2012)  
Mts Yunisma Kencong (2012-2015)  
MA Al-Qodiri IV Jember (2015-2018)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER