

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA
MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR SISWA DI MTsN 5 MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Sinta Anuriah Wulan Suci

NIM. 18130083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA
MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR SISWA DI MTsN 5 MALANG**

*Diajukan kepada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas
Tarbiyah Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
(Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan S.Pd)*



Oleh:

Sinta Anuriah Wulan Suci

NIM. 18130083

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran
IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5
Malang**

SKRIPSI

Oleh:

Sinta Anuriah Wulan Suci
NIM. 18130083

Telah diperiksa dan disetujui pada 20 September 2022

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Tabiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 197107012006042001

HALAMAN PENGESAHAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS
untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang
SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Sinta Anuriah Wulan Suci (18130083)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 14 September 2022 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Penguji

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Nur Cholifah, M.Pd :
NIP. 199203242019032023



Sekretaris Sidang
Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001



Dosen Pembimbing
Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si :
NIP. 197312122006042001



Penguji Utama
Dr. H. Ali Nasith, M.Si., M.Pd.I :
NIP. 19640705198866031003



Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196304031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala karunia yang diberikan, dengan ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang dalam hidup saya

Kedua orang tua dan Keluarga

Ayah Hadi Winarko dan Ibu Suyati Ernawati yang selalu mendoakan dan mendukung setiap perjalanan pendidikan saya, serta Adik yang sangat saya sayangi Alfino Zahron A.K. yang menjadi penyemangat saya.

Dosen Pembimbing dan Validator Ahli

Ibu Hj. Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku dosen pembimbing tugas akhir skripsi, Ibu Rika Inggit Asmawati, MA selaku ahli materi, Ibu Azharotunnafi, M.Pd selaku ahli media, dan Ibu Triyuana Istiningsih, S.Pd selaku guru IPS di MTsN 5 Malang. Terima kasih Saya ucapkan karena telah banyak membantu dalam membimbing dan memberikan arahan dalam mengerjakan skripsi.

Sahabat-Sahabatku

Dilla Rahma, Isnaini Mauludina, Tsinta Alfi, Siti Dewi, Suci Trisna, Tausihun Nabila, Stevi Wulandari yang selalu memberikan semangat, menghibur disaat kondisi sedang down, sekaligus menjadi support system saya.

Teman-teman Seperjuangan

Seluruh teman-teman PIPS Angkatan 2018, teman-teman kelas PIPS A, teman seperbimbingan saya, serta teman-teman satu kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya.

Saya

Terima kasih untuk diri saya yang selalu ada untuk saya, diri saya yang tidak menyerah, percaya akan kemampuan saya, tetap semangat meskipun tertatih dalam mengerjakan, tetap tersenyum meskipun banyak orang yang meremehkan, serta diri saya yang berusaha untuk bahagia dan menikmati segala proses yang dilalui.

HALAMAN MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan
kesanggupannya.”

(QS Al Baqarah : 286)

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Sinta Anuriah Wulan Suci

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, serta telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Sinta Anuriah Wulan Suci

NIM : 18130083

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada
Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil
Belajar Siswa di MTsN 5 Malang**

Maka selaku pembimbing, Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 20 September 2022



Sinta Anuriah Wulan Suci
NIM. 18130083

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang”.

Selanjutnya peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam skripsi ini. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat, anugerah, dan segala amal kebbaikannya mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan berbagai masukan untuk penelitian ini.
5. Seluruh dosen jurusan Pendidikan IPS Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Terima kasih kepada Kepala Madrasah dan Guru MTsN 5 Malang terkhususkan Ibu Triyuana Istiningsih, S.Pd selaku guru pamong mata

pelajaran IPS di MTsN 5 Malang yang telah banyak membantu demi keberhasilan penyusunan skripsi.

7. Terima kasih kepada seluruh siswa kelas VII di MTsN 5 Malang.
8. Serta terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang sudah membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak dan peneliti berharap semoga proposal ini bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi pembaca.

Malang, 20 September 2022

Penulis,



Sinta Anuriah Wulan Suci
NIM. 18130083

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal(a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أُ	= aw
أَي	= ay
أُو	= û
إِي	= î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Siswa	5
Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	15
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	55
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Siswa.	59
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Siswa.	59
Tabel 3.4 Skor skala likert validasi.	60
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Soal.	60
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal.	61
Tabel 3.7 Skor Kriteria Angket Motivasi.	63
Tabel 4.1 KI dan KD	60
Tabel 4.2 Data Kuantitatif Validasi Ahli Media	73
Tabel 4.3 Data Kualitatif Validasi Ahli Media.....	74
Tabel 4.4 Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 4.5 Data Kualitatif Validasi Ahli Materi.....	75
Tabel 4.6 Data Kuantitatif Validasi Guru Mata Pelajaran IPS	75
Tabel 4.7 Data Kualitatif Validasi Ahli Pembelajaran.....	76
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa	76
Tabel 4.9 Keterangan Hasil Angket Respon Siswa.....	77
Tabel 4.10 Penjabaran Hasil Validasi Ahli Media.....	80
Tabel 4.11 Penjabaran Hasil Validasi Ahli Materi.....	81
Tabel 4.12 Penjabaran Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS.....	82
Tabel 4.13 Analisis Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan	83

Tabel 4.14 Data Deskriptif Statistik	84
Tabel 4.15 Data Uji Normalitas	86
Tabel 4.16 Data Uji Homogenitas	87
Tabel 4.17 Hasil Rata-Rata Post-Test Kontrol dan Eksperimen.....	88
Tabel 4.18 Data Uji Independent Sampel T-Test.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Awal Plotagon.....	72
Gambar 4.2 Tampilan Create Video	73
Gambar 4.3 Tampilan Menu Baground	74
Gambar 4.4 Tampilan Menu Actor Animasi.....	75
Gambar 4.5 Contoh Actor Animasi.....	75
Gambar 4.6 Tampilan Menu Gender	76
Gambar 4.7 Tampilan Menu Aksesoris Actor Animasi	76
Gambar 4.8 Karakter Animasi	77
Gambar 4.9 Tampilan Pengaturan Tata Letak Actor Animasi	77
Gambar 4.10 Tampilan Menu Membuat Naskah	78
Gambar 4.11 Tampilan Menu Perekam Suara	78
Gambar 4.12 Tampilan Menu Ekspresi dan Gerakan Tokoh Animasi.....	79
Gambar 4.13 Tampilan Menu Pengambilan Gambar	80
Gambar 4.14 Tampilan Menu Scane.....	80
Gambar 4.15 Tampilan Awal Kinemaster	81
Gambar 4.16 Tampilan Menu Proyek Baru.....	81
Gambar 4.17 Tampilan Menu Mengedit Video	82
Gambar 4.18 Tampilan Menu Lapisan.....	83
Gambar 4.19 Tampilan Menu Kunci Kroma	101
Gambar 4.20 Tampilan Menu Pengaturan Penyimpanan Video	101
Gambar 4.21 Baground Sebelum Revisi	101
Gambar 4.22 Baground Setelah Revisi	101

Gambar 4.23 Keterangan Kerajaan Islam Sebelum Revisi	102
Gambar 4.24 Keterangan Kerajaan Islam Setelah Revisi	102
Gambar 4.25 Keterangan Peninggalan Sejarah Kerajaan Islam Sebelum Revisi	102
Gambar 4.26 Keterangan Peninggalan Sejarah Kerajaan Islam Setelah Revisi	103
Gambar 4.27 Bentuk Tulisan Sebelum Revisi	103
Gambar 4.28 Bentuk Tulisan Setelah Revisi	103
Gambar 4.29 Pengaturan Suara Sebelum Revisi	104
Gambar 4.30 Pengaturan Suara Setelah Revisi	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 2 : Surat Pelaksanaan Penelitian.....	111
Lampiran 3 : Surat Persetujuan Ahli Media.....	112
Lampiran 4 : Surat Persetujuan Ahli Materi.....	113
Lampiran 5 : Angket Validasi Ahli Media	114
Lampiran 6 : Angket Validasi Ahli Materi	116
Lampiran 7 : Angket Validasi Guru IPS.....	118
Lampiran 8 : Angket Motivasi Siswa.....	120
Lampiran 9 : Pedoman Wawancara	121
Lampiran 10 : RPP Kelas Kontrol dan Eksperimen	122
Lampiran 11 : Soal.....	133
Lampiran 12 : Data Angket Motivasi Belajar.....	134
Lampiran 13 : Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen....	135
Lampiran 14 : Dokumentasi	136
Lampiran 15 : Bukti Konsultasi	137
Lampiran 16 : Bukti Turnitin.....	139
Lampiran 17 : Biodata Mahasiswa.....	140

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	viii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ixx
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR ISI.....	xviii
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
مستخلص البحث.....	xxiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan.....	9
E. Asumsi Pengembangan.....	10
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	10

G. Spesifikasi Produk	11
H. Orisinalitas Penelitian	12
I. Definisi Operasional	17
J. Sistematika Pembahasan	18
BAB II	20
KAJIAN PUSTAKA	20
A. Landasan Teori	20
1. Media Pembelajaran	20
2. Video Animasi	30
3. Mata Pelajaran IPS	36
4. Motivasi Belajar	39
5. Hasil Belajar.....	46
B. Kerangka Berpikir	49
BAB III.....	51
METODE PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian.....	51
B. Model Pengembangan	51
C. Prosedur Pengembangan.....	53
D. Uji Coba	56
1. Desain Uji Coba	56
2. Subyek Uji Coba	57
3. Jenis Data	58
4. Instrumen Pengumpulan Data	59
5. Teknik Analisis Data	63
BAB IV	67
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Proses Pengembangan.....	67
B. Analisa Data	90
C. Hasil Evaluasi.....	100
BAB VI.....	105

PENUTUP.....	105
A. Kesimpulan.....	105
B. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	110

ABSTRAK

Suci, Sinta Anuriah Wulan. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang.* Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro M.Si

Penggunaan media pembelajaran yang hanya bersifat konvensional saja pada mata pelajaran IPS membuat siswa menjadi kurang bersemangat. Perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran salah satunya pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran seperti video animasi. Media video animasi juga sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan yang ada di MTsN 5 Malang yaitu kurangnya motivasi dan hasil belajar siswa. Adanya pengembangan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui perencanaan pengembangan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang, (2) mengetahui implementasi pengembangan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang, (3) mengetahui hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan dari *Borg and Gall*. Model pengembangan Borg and Gall terdiri dari 12 tahapan, namun dalam penelitian ini disederhanakan menjadi 7 tahapan. Tahapan pelaksanaannya terdiri dari penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji lapangan utama, dan revisi produk akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang. Hal ini berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran IPS. Persentase nilai dari ahli media sebesar 80 %, ahli materi 92,5 %, guru IPS sebesar 94,54 %. Selain itu, perolehan dari angket motivasi dan nilai hasil Pre-test dan Post-test yang meningkat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Motivasi dan Hasil Belajar

ABSTRACT

Suci, Sinta Anuriah Wulan. 2022. Development of Animated Video Learning Media in Social Science Subjects to Improve Student's Motivation and Learning Outcomes at MTsN 5 Malang. Thesis of the Department of Social Sciences Education, Faculty of Education and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhro, M.Si.

The use of learning media that is only conventional in social studies subjects makes students less enthusiastic in learning participation. There should be an innovation in learning activities, one of them is to use technology in learning media such as animated videos. Animated video media is also a solution in overcoming the problems that exist in MTsN 5 Malang, namely the low motivation and student learning outcomes. The development of animated video learning media can increase student motivation and learning outcomes.

The purposes of this research are (1) to know the planning of developing animated video learning media in increasing students' motivation and learning outcomes in social studies subjects at MTsN 5 Malang, (2) to find out the implementation of the development of animated video learning media in increasing students' motivation and learning outcomes in subjects. social studies lessons at MTsN 5 Malang, and (3) knowing the results of the evaluation of the development of animated video learning media in increasing students' motivation and learning outcomes at MTsN 5 Malang.

This study uses Research and Development (R&D) research methods by adapting the development model from Borg and Gall. The Borg and Gall development model consists of 12 stages, but in this study it was simplified into 7 stages. The implementation stages consist of research and initial information gathering, planning, initial product development, initial testing, product revisions, major field tests, and final product revisions.

The results demonstrated that the animated video learning media can increase students' motivation and learning outcomes at MTsN 5 Malang. This is according to the assessment that has been carried out by media experts, material experts, and social science subject teachers. The percentage of values from media experts is 80%, material experts are 92.5%, and social studies teachers are 94.54%. In addition, the acquisition of motivation questionnaires and scores of Pre-test and Post-test results were increased.

Keywords: Learning Media, Animated Video, Motivation, Learning Outcomes

مستخلص البحث

سوجي ، سينتا أنورياه وولان. ٢٠٢٢. تطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة في مادة علم الاجتماع لتحسين تحفيز الطلاب والنتائج التعليمية في المدرسة المتوسطة الحكومية الخامسة مالانج. البحث الجامعي ، قسم تعليم العلوم الاجتماعية بكلية علوم التربية والتعليم ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج: الدكتوة الحاجة نعمة الزهر الماجستير

إن استخدام وسائل التعلم التقليدية فقط في مادة علم الاجتماع يجعل الطلاب أقل حماساً في مشاركة التعلم. هناك احتياجات إلى الابتكار في أنشطة التعلم ، أحدها هو استخدام التكنولوجيا في وسائل التعليم مثل مقاطع فيديو الرسوم المتحركة. تعد وسائل فيديو الرسوم المتحركة أيضاً حلاً في التغلب على المشكلات الموجودة في المدرسة المتوسطة الحكومية الخامسة مالانج ، وهي التحفيز المنخفض ونتائج التعليمية للطلاب. يمكن أن يؤدي تطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة إلى تحسين تحفيز الطلاب والنتائج التعليمية.

أهداف هذا البحث هي (١) معرفة التخطيط لتطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة في تحسين تحفيز الطلاب والنتائج التعليمية في مادة علم الاجتماع في المدرسة المتوسطة الحكومية الخامسة مالانج ، (٢) معرفة التنفيذ لتطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة في تحسين تحفيز الطلاب والنتائج التعليمية في مادة علم الاجتماع في المدرسة المتوسطة الحكومية الخامسة مالانج ، و (٣) معرفة نتائج التقييم لتطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة في تحسين تحفيز الطلاب والنتائج التعليمية في المدرسة المتوسطة الحكومية الخامسة مالانج.

(Borg and Gall) من خلال تكييف نموذج التطوير من R&D يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (من ١٢ مرحلة ، ولكن في هذا البحث تم تبسيطه إلى Borg and Gall ٧. يتكون نموذج تطوير Gall مراحل. تتكون مراحل التنفيذ من البحث وجمع المعلومات الأولية والتخطيط وتطوير المنتج الأول والاختبار الأول ومنتج المنتج والاختبار الميداني الرئيسي ومنتج المنتج النهائي.

أظهرت النتائج أن وسيلة فيديو الرسوم المتحركة تستطيع أن تحسن تحفيز الطلاب والنتائج التعليمية في المدرسة المتوسطة الحكومية الخامسة مالانج. يعتمد هذا على التقييم يقوم به خبير الوسيلة وخبير المادة ومعلم مادة العلم الاجتماعي. تبلغ نسبة القيم من خبراء الوسيلة ٨٠٪ وخبراء المادة ٩٢,٥٪ ومعلم مادة العلم الاجتماعي ٩٤,٥٤٪. بالإضافة إلى ذلك ، ترتقي نتائج استبيان التحفيز ونتائج الاختبار القبلي والبعدي

الكلمات الرئيسية: الوسيلة التعليمية ، فيديو الرسوم المتحركة ، التحفيز ، النتيجة التعليمية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi bervariasi dan menarik, sehingga pendidik tidak hanya menggunakan media konvensional. Namun, masih banyak pendidik yang hanya berpacu pada media konvensional saja dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di MTsN 5 Malang pada mata pelajaran IPS masih menggunakan media konvensional, seperti modul, buku paket dan gambar-gambar lainnya. Adanya sarana dan prasarana di MTsN 5 Malang yang cukup memadai untuk menggunakan media pembelajaran yang mengandung unsur teknologi seperti LCD-Proyektor dan speaker. Pendidik dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah tersedia.

Pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran berbentuk video animasi dimana media ini dapat menampilkan gabungan media mulai dari tulisan, gambar, dan suara yang menunjukkan aktivitas pergerakan.¹ Namun, pendidik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang mengandung unsur teknologi seperti video animasi. Kebanyakan pendidik mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang usianya sudah tidak muda lagi. Kemampuan mengajar pendidik IPS di MTsN 5 Malang sangat mumpuni dan tidak perlu diragukan lagi.

¹ Salsha Listya Rosanaya dan Dhiah Fitrayati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan. No. 5 th.3 Juli 2021.

Namun, mengalami kesulitan dalam penguasaan teknologi. Hal ini lantaran kurangnya pengetahuan pendidik mengenai media IT. Padahal saat ini pendidik seharusnya lebih bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi, apalagi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini supaya lebih berinovasi, sehingga siswa tidak jenuh dengan media konvensional dan konsep hafalan yang digunakan pada pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS memang tidak bisa terlepas dari konsep hafalan, namun menggunakan konsep hafalan saja tidak menjamin pemahaman siswa. Apabila hanya mengandalkan konsep hafalan dan hanya menggunakan media yang konvensional saja, maka materi yang luas menjadi semakin sulit untuk dipahami. Selain itu, setiap siswa juga mempunyai kemampuan yang berbeda dan kapasitas tersebut tidak dapat disamaratakan oleh pendidik. Setiap siswa juga memiliki cara belajar yang berbeda. Sebagai guru harus berusaha untuk memahami itu terlebih dahulu, supaya dapat mengembangkan media pembelajaran yang tepat.

Pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkan, seperti halnya pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran dengan bahan pembahasan berupa ilmu-ilmu sosial mengenai hubungan manusia dengan manusia lain ketika bermasyarakat

serta manusia itu sendiri sebagai anggota masyarakat.² Cakupan Ilmu Pengetahuan Sosial mulai dari sosiologi, sejarah, ilmu politik dan ekonomi, geografi dan antropologi. Diketahui bersama bahwa mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mengandung materi dengan cakupan teori yang luas dan masih berhubungan terhadap aktifitas manusia. Pembahasan yang begitu luas membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS menyebutkan bahwa motivasi belajar siswa ketika proses pembelajaran IPS masih rendah. Motivasi belajar adalah pemacu atau dorongan yang berasal dari internal maupun eksternal seseorang untuk mencapai suatu tujuan.³ Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang kurang bersemangat dan kurang memperhatikan ketika proses pembelajaran IPS. Siswa juga kurang aktif bertanya, ketika penugasan kelompokpun hanya beberapa yang terlihat antusias. Selain itu, ditemukan siswa yang terlihat mengantuk dan sibuk mengobrol ketika penyampaian materi. Permasalahan tersebut juga diperkuat dengan hasil angket dengan persentase motivasi belajar siswa di MTsN 5 Malang sebesar 39,83 %. Hasil angket tersebut termasuk dalam kategori rendah. Motivasi menjadi hal yang mendasar dalam proses belajar karena menjadi pendorong siswa untuk semangat belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

² Nasution Toni dan Maulana Arafat Lubis, *Konsep Dasar IPS*, Pertama (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018).hlm 6.

³ Wahyu Fitri Avania dan Ni'matush Sholikhah, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. No. 5 th.3 Juli 2021.

Permasalahan pada motivasi belajar yang rendah membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam mempelajari materi tertentu.⁴ Berdasarkan wawancara yang sudah dilaksanakan bersama guru IPS di MTsN 5 Malang menyatakan bahwasanya motivasi belajar siswa yang rendah juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat melalui nilai ulangan harian yang masih banyak siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Perolehan nilai ulangan mata pelajaran IPS dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

⁴ Teni Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Siswa

No	Nama Siswa	Nilai	KKM
1	Ahmad Kafi	74	76
2	Ahmad Rafif Wiyono	60	76
3	Aldi Satriyo	60	76
4	Amelia Dewanti	80	76
5	Atika Zahra Nurfaradila	74	76
6	Ayun Nisa Firl Qoir	62	76
7	Cahya Annisa	76	76
8	Chifani Agmadega	50	76
9	Deicha Ellen	82	76
10	Devandio	54	76
11	Elva Retta Chiquita	70	76
12	Fajar Bagus Setiawan	66	76
13	Fathimatul 'Ainayah	80	76
14	Frischa Arthika	76	76
15	Henis Natasari	80	76
16	Karisa Ayu	78	76
17	Kelvin Andreas	66	76
18	Keyshar El Nino	46	76
19	Khoirunnisa Shofwatul	86	76
20	Milva Natia	78	76

Setiap pendidik pastinya akan berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, begitupun dengan guru IPS di MTsN 5 Malang. Salah satu alternative untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPS yaitu penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik. Dengan demikian, guru IPS menyetujui untuk peneliti melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS. Video animasi dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang penggunaannya sebagai upaya untuk memaksimalkan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS,

meningkatkan minat motivasi belajar dari siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Adanya media pembelajaran berupa video animasi, pendidik dapat terbantu ketika menjelaskan materi sehingga siswa lebih mudah untuk memahaminya dan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa tentunya akan dimudahkan dalam mengakses video animasi menggunakan handphone atau laptop. Banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembuatan video animasi, salah satunya aplikasi Plotagon. Plotagon adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video animasi menarik dengan banyak fitur yang disediakan.

Pengembangan media pembelajaran yang optimal bisa sebagai salah satu solusi dalam masalah proses pembelajaran. Dengan bentuk video animasi yang tidak hanya berupa audio, namun juga berupa gambar animasi yang dapat bergerak, tentunya mampu mendukung fokus peserta didik dalam memperhatikan materi. Materi menjadi lebih tersampaikan dengan baik kepada peserta didik, maka hal ini sebagai salah satu tanda keberhasilan pendidik dalam mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian dari pengembangan produk media pembelajaran berupa video animasi. Media pembelajaran video animasi akan diterapkan dalam proses pembelajaran IPS di MTsN 5 Malang yang diharapkan mampu menjadi sarana dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peneliti mengambil judul penelitian

yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang?
2. Bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang?
3. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan media video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditentukan, maka dapat diketahui tujuan dari pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pengembangan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang.
2. Untuk mengetahui implementasi pengembangan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang.
3. Untuk mengetahui hasil evaluasi pengembangan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti mengharapkan melalui pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan dapat membawa manfaat bagi pihak-pihak terkait, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi sebagai bentuk dalam mengumpulkan data-data yang berperan aktif untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran serta kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Adanya penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berupa video animasi dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS, sehingga hasil belajar siswa dapat lebih baik.

b. Bagi Guru

Kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi bisa menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran sesuai kondisi dan kebutuhan siswa.

c. Bagi Peneliti

Kegiatan penelitian pengembangan media pembelajaran sebagai sarana untuk peneliti mengetahui keefektifan video animasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

E. Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi yaitu:

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi hanya dilakukan di MTsN 5 Malang.
2. Belum tersedianya media pembelajaran video animasi pada pembelajaran IPS di MTsN 5 Malang.
3. Pengujian produk digunakan untuk mengetahui keefektifan produk sebagai media pembelajaran yang ditunjukkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
4. Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk memudahkan guru dan siswa dalam memperoleh materi serta mudah dalam mengaksesnya.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Pelaksanaan penelitian dan pengembangan hanya mencakup video animasi yang dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran IPS yang menarik serta sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

2. Fokus materi dari produk yang dikembangkan yaitu materi kelas 7 Semester Genap.
3. Pengembangan produk media video animasi hanya ditunjukkan untuk siswa kelas 7 MTsN 5 Malang pada mata pelajaran IPS.

G. Spesifikasi Produk

Kegiatan penelitian dan pengembangan video animasi akan menghasilkan suatu produk berupa video animasi. Media pembelajaran berupa video animasi bisa dipilih guru ketika mengajar supaya lebih inovatif. Spesifikasi media pembelajaran video animasi yaitu:

1. Pengembangan produk berupa *software* menggunakan aplikasi plotagon.
2. Konsep kerja aplikasi plotagon adalah memilih cerita, memilih atau membuat karakter, memilih set *background*, mengetik dialog yang ingin diucapkan karakter, memilih *background* music, kemudian selesai.
3. Jenis media pembelajaran berbentuk audio visual yaitu video animasi yang digunakan pada mata pelajaran IPS materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam.
4. Dalam media pembelajaran video animasi terdapat animasi islami, materi pembelajaran, soal-soal latihan, gambar-gambar, dan *background* musik.
5. Animasi islami berbentuk karakter-karakter yang mendukung materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam.

6. Media pembelajaran video animasi berbentuk video *offline* dan *online* dapat diakses siswa dengan mudah saat belajar di sekolah maupun di rumah.

H. Orisinalitas Penelitian

Setiap penelitian membutuhkan orisinalitas penelitian yang dilakukan untuk mencegah pengulangan kajian yang sama. Meskipun sebelumnya sudah ada peneliti yang mengkaji mengenai pengembangan video animasi, namun penelitian terdahulu terdapat perbedaan. Peneliti sudah memperoleh bahan kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sehingga keduanya bisa ditemukan persamaan dan perbedaannya.

Pertama, penelitian yang dilaksanakan oleh Relis Agustien, dkk., pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi dua dimensi di SMAN 1 Tapen pada mata pelajaran sejarah. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D). Subjek penelitian berjumlah 26 orang siswa kelas 10 IPS 2, laki-laki 17 orang dan perempuan 9 orang.

Kedua, penelitian yang dilaksanakan oleh Alfianti, dkk., pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahya Keragaman di Negeriku”.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran IPS berbasis video animasi. Jenis penelitiannya adalah *Research and Development (R&D)* yang telah dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari 6 tahapan yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Subyek penelitian pada uji coba terbatas sebanyak 20 siswa kelas 4 di SDN Panancangan 2.

Ketiga, penelitian yang dilaksanakan oleh Rosanaya dan Fitriyati pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ditunjukkan pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa serta pemanfaatan video animasi ditunjukkan untuk mengukur efektivitas video animasi terhadap proses belajar. Jenis penelitiannya adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian yaitu berjumlah 27 siswa kelas 12 IPS 1 di SMA Negeri 2 Lamongan.

Keempat, penelitian yang dilaksanakan oleh Wahyu Fitri Avania dan Ni'matush Sholikhah pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan *Contextual Teaching Learning (CTL)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kelayakan, kepraktisan serta keefektifan penggunaan media dalam meningkatkan

motivasi belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subyek penelitiannya adalah X IPS 1 SMA N 14 Surabaya.

Kelima, penelitian yang dilaksanakan oleh Fatmawati,dkk., pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat keefektifan dan kelayakan media pembelajaran berbasis android terhadap hasil belajar IPS siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Dick dan Carey. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Swasta PAB 22 yang berjumlah 25 orang.

Keenam, penelitian yang dilaksanakan oleh Edwar,dkk., pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran Adobe Flash CS6 yang efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran TIK dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas IX SMP Negeri 24 Kota Serang.

Tabel 1.2 Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Relis Agustien, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". Artikel Jurnal, Jurnal Edukasi V(1). (2018)	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media pembelajaran berupa video animasi Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) 	<ul style="list-style-type: none"> Materi yang dikembangkan Sejarah Kelas X IPS Menggunakan model pengembangan ADDIE Tempat penelitian SMAN 1 Tapen 	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), dimana letak fokusnya pada pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada mata pelajaran IPS kelas VII materi "Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam". Pengembangan media pembelajaran video animasi bertujuan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang.
2	Alfianti, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku". Artikel Jurnal, Indonesian Journal of Elementary Education. Vol.2 (1). (2020)	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media pembelajaran berupa video animasi Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) 	<ul style="list-style-type: none"> Materi yang dikembangkan Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku Tempat penelitian SDN Panancangan 2 	
3	Rosanaya dan Fitrayati "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa". Artikel Jurnal, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol.3(5). (2021).	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan media pembelajaran berupa video animasi Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Borg and Gall 	<ul style="list-style-type: none"> Materi yang dikembangkan adalah Jurnal Penyesuaian Jasa Tempat penelitian SMA Negeri 2 Lamongan 	
4	Avania dan Sholikhah "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". Artikel Jurnal, Jurnal Ilmu Pendidikan Vol.3(5). (2021)	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) Media yang dikembangkan berupa <i>Contextual Teaching Learning</i> (CTL). 	<ul style="list-style-type: none"> Materi yang dikembangkan yaitu terbentuknya keseimbangan pasar dan struktur pasar Model pengembangan ADDIE Tempat penelitian SMA N 14 Surabaya 	

Lanjutan Tabel 1.2 Originalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
5	Fatmawati,dkk.,“ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa”. Artikel Jurnal, Elementary School Journal. Vol.11(2). (2021)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) • Media yang dikembangkan berbasis aplikasi android 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang dikembangkan yaitu IPS SD • Model pengembangan Dick and Carey • Tempat penelitian SD PAB 22 	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), dimana letak fokusnya pada pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada mata pelajaran IPS kelas VII materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam”. Pengembangan media pembelajaran video animasi bertujuan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang.
6	Edwar,dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP”. Artikel Jurnal, Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol.4 (1). (2022)	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) • Media yang dikembangkan Adobe Flash CS6 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang dikembangkan yaitu TIK • Model pengembangan 4-D • Tempat penelitian SMP Negeri 24 Kota Serang 	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D), dimana letak fokusnya pada pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi pada mata pelajaran IPS kelas VII materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam”. Pengembangan media pembelajaran video animasi bertujuan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang.

Berdasarkan tabel diatas, terdapat perbedaan yang menjadikan penelitian dalam skripsi ini terbukti orisinalitasnya atau tidak ada unsur plagiasi. Fokus pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang. Pengembangan media pembelajaran video animasi ditunjukkan untuk pembelajaran IPS kelas VII di MTsN 5 Malang.

I. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan guru untuk mendukung proses penyampaian materi kepada siswa ketika kegiatan pembelajaran.

2. Video Animasi

Video animasi adalah video yang didalamnya tidak hanya berisi suara dan tulisan saja, namun terdapat obyek bergerak yang mampu menarik perhatian orang yang melihatnya.

3. Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Mata pelajaran IPS merupakan studi ilmu mengenai gabungan ilmu-ilmu sosial berdasarkan fenomena sosial yang dikaji secara ilmiah.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu dorongan yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai suatu tujuan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dimana untuk mengukur penguasaan materi.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan

Pada Bab I terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka

Pada Bab II mengkaji mengenai landasan teori dan kerangka berpikir. Teori yang akan dijelaskan pada landasan teori yaitu pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, video animasi, motivasi dan hasil belajar siswa.

Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III mengkaji mengenai metode penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Pada Bab IV mengkaji mengenai hasil pengembangan dan pembahasan lebih lanjut yang meliputi penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk.

Bab V Penutup

Pada Bab V yaitu bagian penutup dari penulisan yang terdiri dari kajian produk yang telah direvisi serta saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara terminologi, “kata media sebenarnya berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang artinya ‘perantara’”⁵ Maksud dari perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Heinich dalam Yuniastuti dkk., menyatakan bahwa “media merupakan alat saluran komunikasi”⁶ Selain itu, Heinich dalam Yuniastuti dkk., juga memberikan contoh media seperti diagram, televisi, film, computer, bahan tercetak, dan instruktur.⁷ Segala jenis media tidak bisa digunakan ketika kegiatan pembelajaran, setiap media perlu dipertimbangkan dahulu dengan kebutuhan dan kondisi siswa serta media tersebut dapat menjembatani dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari sini memperlihatkan bahwa media merupakan unsur yang penting dalam menunjang kualitas pendidikan.

⁵ Yuniastuti, dkk., *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021, hlm. 1.

⁶ *Ibid.*, hlm 2.

⁷ *Ibid.*, hlm 9.

Menurut Sadiman dalam Musfiqon mengatakan bahwa “media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”⁸ Dengan demikian, media sebagai wadah penyalur pesan atau informasi kepada penerima. Hal ini memiliki kesamaan dengan pendapat dari *National Education Association* (NEA) atau disebut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika menyatakan bahwa media sebagai saluran yang memiliki bentuk yang beraneka ragam yang ditunjukkan untuk menyalurkan pesan atau informasi.⁹

Media sebagai alat komunikasi untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan, keberadaanya akan bermanfaat apabila digunakan pada kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran disebut media pembelajaran. Serupa dengan pendapat Heinich dalam Yuniastuti dkk., yang menyebutkan bahwa media sebagai perantara dalam menyalurkan atau menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima memiliki batasan medium.¹⁰ Jenis-jenis media komunikasi mulai dari film, televisi, rekaman audio, foto, bahan-bahan cetakan, gambar yang diproyeksikan dan sejenisnya. Namun, apabila media tersebut mengandung informasi mengenai edukasi, maka bisa disebut sebagai media pembelajaran.

⁸ Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012).

⁹ Yuniastuti dkk., *op.cit.*, hlm. 2.

¹⁰ Yuniastuti dkk., *Ibid.*

Media sebagai komponen pembelajaran yang perlu dipertimbangkan terhadap kegiatan belajar mengajar. Peranan media pembelajaran sangat penting demi menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Gagne dalam Rusman dkk., juga menyatakan bahwa media mengandung komponen yang beragam jenis dan dapat memberi rangsangan kepada siswa.¹¹ Pernyataan Gagne dikuatkan oleh Miarso dalam Rusman dkk., “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali”¹²

Berjalannya proses pembelajaran tidak terpaku pada satu pihak saja, melainkan adanya kerjasama guru dan siswa. Kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangat mempengaruhi bagi siswa. Namun, guru dalam melaksanakan tugasnya tidak boleh mengabaikan sumber landasan agama sebagaimana (Q.S An-Nahl ayat 44) di bawah ini:

”بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ”

Artinya : “(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau

¹¹ Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. (Jakarta: Rajawali Pres, 2013).

¹² *Ibid.*

menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan,”. (Q.S An-Nahl : 44)

Pada hakikatnya, media pembelajaran sebagai wadah dalam menyalurkan atau menyampaikan informasi atau pesan kepada penerima. Pesan atau informasi yang dimaksud yaitu berupa materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran perlu perencanaan yang disesuaikan dengan tujuan kegiatan belajar mengajar dan ditunjukkan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Adanya media pembelajaran mampu mempermudah guru ketika menjelaskan materi pelajaran yang tidak mudah dijelaskan dengan verbal dan begitupun dengan siswa dapat lebih memahaminya. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tergantung dari karakteristik media tersebut, serta kemampuan guru dalam memahami cara kerja media tersebut dan kebutuhan siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai komponen penting kegiatan pembelajaran, tentunya penggunaan media pembelajaran mempunyai fungsi yaitu sebagai berikut:¹³

1. Menarik siswa untuk memperhatikan ketika proses pembelajaran sehingga siswa memiliki motivasi belajar.

¹³ Evy Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran: Problem Based Learning* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020), hlm. 12.

2. Siswa dapat lebih mengerti isi materi pelajaran dan siswa memiliki kemungkinan untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Penggunaan media mendukung guru untuk variasi metode, sehingga meminimalisir kebosanan siswa serta guru dapat menghemat tenaga dalam mengajar.
4. Penggunaan media mampu memberi peluang yang besar terhadap siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar, siswa dapat mendengarkan, mengamati, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Sementara itu, menurut Rohani dalam Rusydiyah menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi pokok, yaitu sebagai berikut:¹⁴

1. Corak atau gaya pendidikan yang tadinya terkesan sangat formal dan berkosentrasi ke arah instruksional akademisnya dapat diubah dengan gaya pendidikan yang berkosentrasi ke arah kebutuhan siswa.
2. Mendorong motivasi belajar siswa.
3. Mampu memperjelas materi yang diajarkan.
4. Media pembelajaran mampu menarik ketertarikan atau memberikan rangsangan kepada siswa untuk fokus ketika kegiatan pembelajaran.

¹⁴ *Ibid.*, hlm 18.

Menurut Sudjana dalam Fikri dan Madona menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi, yaitu sebagai berikut:¹⁵

1. Media pembelajaran seringkali dianggap sebagai fungsi tambahan, namun sebenarnya media pembelajaran memiliki fungsi sendiri yaitu alat yang membantu guru dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Sebagai perantara, media pembelajaran mampu membantu menyampaikan materi yang ada di sumber belajar kepada siswa dengan baik sehingga kualitas proses pembelajaran menjadi lebih baik.
2. Media pembelajaran merupakan bagian penting terhadap kegiatan pembelajaran, berarti guru harus mampu mengembangkan unsur ini sehingga tercipta kondisi pembelajaran yang kondusif.
3. Media pembelajaran merupakan bagian dari isi dan tujuan pelajaran, sehingga penggunaannya pun harus disesuaikan dengan isi dan tujuan pelajaran.
4. Media pembelajaran bukan hanya alat hiburan semata, namun media pembelajaran sebagai pelengkap proses pembelajaran yang membuatnya semakin menarik minat siswa.

¹⁵ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018), hlm. 13.

5. Media pembelajaran mempercepat proses penyampaian materi kepada siswa dan materi yang disampaikanpun cepat mudah dipahami oleh siswa.
6. Media pembelajaran juga dapat mempertinggi mutu dari proses pembelajaran dikarenakan materi yang sudah disampaikan akan tahan lama tersimpan di otak siswa sehingga tujuan dari hasil belajar siswa tercapai.

c. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki banyak jenis dengan versinya masing-masing. Beberapa tokoh sudah mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan jenisnya, yaitu sebagai berikut:

Menurut Bretz dalam Nurdyansyah sudah mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi delapan jenis. Adapun klasifikasi menurut Bretz sebagai berikut:¹⁶

1. Media cetak memiliki unsur utama berupa simbol verbal,
2. Media audio memiliki unsur utama berupa suara,
3. Media semi gerak memiliki unsur utama berupa garis, simbol verbal, dan gerak,
4. Media visual diam memiliki unsur utama berupa garis, simbol verbal, dan gambar,

¹⁶ Nurdyansyah Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), hlm.48.

5. Media visual gerak memiliki unsur utama berupa gambar, garis, simbol verbal, dan gerak,
6. Media audio memiliki unsur utama berupa suara dan simbol verbal,
7. Media audio visual diam memiliki unsur utama berupa symbol verbal, gambar, suara dan garis,
8. Media audio visual gerak merupakan media yang paling lengkap dibanding media-media sebelumnya, dikarenakan pada media ini memiliki unsur utama yang mencakup symbol verbal, suara, garis, gerak, dan gambar.

Menurut Arsyad dalam Nurdyansyah telah mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi enam jenis berdasarkan berikut:¹⁷

1. Benda nyata merupakan sesuatu yang sudah ada secara alami seperti berkenaan dengan alam.
2. Tidak diproyeksikan, contohnya yaitu papan tulis, bahan cetak, bagan balik, grafik, diagram, foto dan bagan.
3. Rekaman audio.
4. Gambar diam yang diproyeksikan, contohnya yaitu film rangkai, Slide (film bingkai), dan OHT (transparansi).
5. Gambar bergerak yang diproyeksikan, contohnya yaitu film dan rekaman video.

¹⁷ *Ibid.*, hlm.49.

6. Gabungan media, yaitu segala hal yang dilengkapi dengan pita audio mulai dari bahan, slide, film rangkai, microfilm, dan komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Selanjutnya, menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth dalam Nurdyansyah telah mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi lima jenis. Adapun klasifikasinya sebagai berikut:¹⁸

1. Media berbasis manusia contohnya instruktur, tutor, guru, kerja kelompok, dan main peran.
2. Media cetak contohnya buku materi maupun latihan, penuntun, dan lembaran.
3. Media visual contohnya bagan, gambar, alat bantu kerja, peta, buku, grafik, slide dan transparansi.
4. Media audio-visual contohnya video/film, televisi, dan program slide-tape.
5. Media berbasis komputer contohnya yaitu pengajaran yang dilakukan dengan bantuan komputer, hypertext dan interaktif video.

Pada umumnya, klasifikasi media pembelajaran ada tiga yaitu media audio, media visual, dan media audio visual.

¹⁸ *Ibid.*, hlm.50.

d. Prinsip Media Pembelajaran

Sebelum menentukan media pembelajaran, guru perlu memahami prinsip-prinsip media pembelajaran, menurut Rohani dalam Rusydiyah yaitu sebagai berikut:¹⁹

1. Efektifitas

Dalam memilih media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kegunaan media terhadap pembelajaran dan pencapaian dalam tujuan pembelajaran.

2. Relevansi

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan tujuan, karakteristik materi yang diajarkan, potensi siswa, serta waktu yang tersedia.

3. Efisiensi

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan nilai biayanya, waktu penggunaannya, dan tenaga yang dibutuhkan.

4. Dapat digunakan

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan cara kerja media pembelajaran bisa dipakai atau tidak pada pembelajaran, dengan demikian pemahaman siswa bertambah serta kualitas pembelajaran meningkat.

¹⁹ Evy Fatimatur Rusydiyah, *Media Pembelajaran: Problem Based Learning* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2020). Hlm. 143.

e. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Menurut Mais, kriteria kelayakan media pembelajaran ada tiga yaitu sebagai berikut:

1. Kualitas Praktis

Kalitas praktis didasarkan pada kemudahan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Hal ini seperti kemudahan dalam menggunakan atau menoperasikannya, kemudahan mengakses dan menjangkau, serta mudah dibawa dan mudah untuk mengelolanya.

2. Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis berkaitan erat dengan kualitas media. Dalam menentukan keefektifan media dapat dilihat dari keterkaitan media dengan tujuan pembelajaran dan tersusun secara sistematis. Media pembelajaran dikatakan layak apabila dapat menyampaikan materi kepada pengguna dengan cukup jelas.

3. Kelayakan Biaya

Kelayakan biaya media pembelajaran didasarkan pada efisiensi dan keefektifan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan biaya yang ada dan terjangkau.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Perkembangan teknologi membawa pengaruh pada proses pembelajaran. Salah satunya, kemajuan teknologi menghadirkan

inovasi media pembelajaran yang semakin beragam, salah satunya yang menggunakan kemajuan teknologi seperti video animasi. “Kata ‘video’ sebenarnya berasal dari Bahasa Latin yaitu dari kata vidi atau visum yang memiliki arti melihat atau mempunyai penglihatan”²⁰ Menurut Agnew dan Kallerman dalam Apriansyah menyatakan bahwa video merupakan media digital yang menampilkan gambar-gambar secara berurutan dan bergerak.²¹ Kemudian, video menurut Purwati dalam Apriansyah merupakan media yang menyampaikan informasi atau pesan baik bersifat fakta maupun fiktif, baik yang bersifat edukatif, instruksional maupun informative.²²

Sedangkan untuk pengertian animasi menurut Limbong dan Simarmata, animasi adalah konten gambar bergerak yang fiktif, seperti kartun.²³ Menurut Buchari dan Sentinowo dalam Apriyani menyatakan bahwa animasi merupakan proses merekam dan memerankan ulang rangkaian gambar statis yang ditunjukkan memperoleh ilusi pergerakan yang dapat menggerakkan gambar.²⁴ Menurut Ayuningsih dalam Rosanaya dan Fitriyati, video animasi adalah media yang berisi gabungan media yang ditampilkan mulai

²⁰ Muhammad Ridwan Apriansyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil. No. 1 th.9 Januari 2020. hlm 9–18.

²¹ *Ibid.*, hlm 12.

²² *Ibid.*

²³ Tonni Limbong dan Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik* (Yayasan Kita Menulis, 2020). Hlm.12.

²⁴ Apriansyah, *op.cit.*, hlm 12.

dari tabulasi, tulisan, suara serta adanya aktivitas bergerak.²⁵ Setelah mengetahui pengertian dari video dan animasi, dapat dipahami bahwasanya media video animasi merupakan media yang memiliki unsur lengkap yaitu media audio dan visual yang ditunjukkan menarik perhatian siswa, objek yang ditampilkan dapat detail dan membantu siswa dalam memahami penjelasan yang rumit.

Menurut Lee dan Owens dalam Wulandari menyatakan bahwasanya video animasi mengandung unsur gambar animasi yang dapat bergerak dan efek khusus yang jika digunakan sebagai media pembelajaran, memfokuskan perhatian siswa sehingga siswa merasa nyaman ketika mengikuti proses pembelajaran.²⁶ Sebagaimana “Q.S An-Naml ayat 29 – 30” di bawah ini:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوٓآءِ إِنِّيٓ أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ - ٢٩

Artinya: “Dia (Balqis) berkata, ‘Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.’”

إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ - ٣٠

Artinya: “Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, ‘Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang,’”.

²⁵ Rosanaya dan Fitrayati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. No. 5 th.3 2021.

²⁶ Elysa Wulandari, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh", Skripsi, STKIP Bina Bangsa Getsempena, 2021, hlm. 4.

Dilanjutkan dengan “Q.S An-Naml ayat 44” yaitu di bawah ini:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقِهَا قَالَتْ إِنَّهُ صَرْحٌ
مُمَرَّدٌ مِنْ قَوَارِيرَ ۗ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Artinya: “Dikatakan kepadanya (Balqis), ‘Masuklah ke dalam istana.’ Maka ketika dia (Balqis) melihat (lantai istana) itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya (penutup) kedua betisnya. Dia (Sulaiman) berkata, ‘Sesungguhnya ini hanyalah lantai istana yang dilapisi kaca.’ Dia (Balqis) berkata, ‘Ya Tuhanku, sungguh, aku telah berbuat zalim terhadap diriku. Aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan seluruh alam”’(Q.S An-Naml ayat 44)

Pada intinya, makna ayat tersebut bahwasanya Nabi Sulaiman telah menggunakan atau menerapkan kemajuan teknologi pada zaman itu berupa pengiriman surat untuk Ratu Balqis melalui burung Hud-Hud menjadikan proses komunikasi lebih efektif dan efisien. Kemudian, disebutkan pula pertemuannya dengan Ratu Balqis di istananya sendiri yang fasilitas istananya sangat canggih sehingga membuat suasana anatar keduanya nyaman. Hal tersebut merupakan bentuk komunikasi yang tentunya memiliki hubungan dengan kegiatan pembelajaran. Bahwasanya dalam kegiatan pembelajaran harus memperhatikan fungsi media pembelajaran dan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini dengan membuat media

pembelajaran yang ditunjukkan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran, serta memperhatikan penggunaan sarana yang bisa mendukung siswa nyaman belajar, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

b. Peran Video Animasi dalam Pembelajaran

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memiliki peran yang berpengaruh bagi kelancaran proses pembelajaran. Diantaranya sebagai berikut:²⁷

1. Meningkatkan motivasi belajar.
2. Meningkatkan keaktifan siswa serta kreatifitas dalam pembelajaran.
3. Menyegarkan pikiran siswa supaya tidak terlalu kaku.
4. Menarik perhatian siswa dan dapat memfokuskan atensi.
5. Memberikan gambaran yang lebih mudah dipahami siswa.
6. Sangat praktis untuk dijadikan media pembelajaran.

c. Perangkat Lunak Video Animasi

Pembuatan video animasi pastinya membutuhkan aplikasi. Peneliti memilih menggunakan aplikasi Plotagon dimana aplikasi ini salah satu aplikasi yang mudah diakses dan mudah digunakan untuk menyampaikan materi. Menurut Salama, kelebihan Plotagon lainnya yaitu:

²⁷ Rosanaya dan Fitriyati, *op.cit.*, hlm 259.

1. Aplikasi Plotagon dapat didownload dengan mudah di *Playstore* dan gratis.
2. Penggunaanya tidak diharuskan untuk memiliki kemampuan khusus dalam menggambar dan menganimasikan. Penggunaanya cukup membuat script yang diinput pada kotak dialog, memilih tokoh, dan latar yang sudah tersedia. Tokoh atau karakter di Plotagon bisa diedit sesuai dengan kebutuhan.
3. Aplikasi Plotagon memiliki fitur subtitle.

Menurut Limbong dan Simarmata beberapa contoh software atau perangkat lunak yang bisa dipakai untuk mengedit video animasi yaitu sebagai berikut:²⁸

- a. Macromedia Flash merupakan software yang bersifat komersial dari produksi Macromedia Inc, banyak dipilih untuk mengerjakan berbagai kepentingan mulai dari presentasi, web, dan sebagainya.
- b. Houdini Animation Software merupakan software produksi Slide Effect Software yang juga bersifat komersial.
- c. Power Animator merupakan software produksi Alias System Corporation untuk membuat video animasi dan bersifat komersial.

²⁸ Limbong dan Simarmata, *Loc.cit.*

3. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 2013, tertera bahwa pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial berdasarkan pada bahan kajian tata negara, sosiologi, ekonomi, sejarah, antropologi, dan geografi. Namun, bahan kajian yang digunakan untuk tingkat SMP yaitu sejarah, geografi, dan ekonomi. Sementara itu, menurut S.Nasution dalam Mahdalena dan Sain definisi IPS merupakan pelajaran yang berisi paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial.²⁹ Mata pelajaran IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah yang berisi subjek meliputi sosiologi, ekonomi, geografi, antropologi, psikologi, dan sejarah, yang pada intinya mata pelajaran IPS sangat berhubungan dengan peran manusia dalam lingkungannya.

Selaras dengan pendapat tersebut, Moeljono Cokrodikarjo dalam Mahdalena dan Sain menyatakan bahwa IPS merupakan bentuk atau wujud dari interdisipliner berbagai cabang ilmu sosial meliputi sosiologi, ekonomi, antropologi, geografi, psikologi, sejarah, ekologi manusia, dan ilmu politik yang materi didalamnya disederhanakan supaya mudah dipahami.³⁰ Sebagaimana dalam *National Council for the Social Studies* (NCSS) dalam Hasyim

²⁹ Sari Mahdalena dan Moh Sain, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin*. Asatiza: Jurnal Pendidikan. No. 1 th.1 Januari 2020. hlm. 118–38.

³⁰ *Ibid.*, hlm. 121.

menyatakan bahwa pengertian IPS yaitu studi terpadu dari ilmu-ilmu sosial serta berhubungan dengan matematika, humaniora, dan ilmu alam yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan sebagai warga negara yang berbudaya.³¹

Menurut Barth dalam Hasyim mengungkapkan bahwa IPS adalah integrasi atau gabungan dari konsep ilmu sosial dan manusia yang ditunjukkan untuk melatih keterampilan-keterampilan terkait kewarganegaraan pada isu-isu kritis.³² Dari semua pendapat diatas dapat dipahami bahwasanya mata pelajaran IPS adalah bagian kurikulum sekolah dengan materinya gabungan dari berbagai ilmu sosial yang sudah disederhanakan.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Kehadiran mata pelajaran IPS di sekolah mempunyai tujuan bagi berkembangnya kemampuan siswa. Menurut Mutikan dalam Mahdalena dan Sain menyebutkan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah yaitu sebagai berikut:³³

1. Melalui pemahaman mengenai nilai-nilai dalam sejarah dan kebudayaannya mampu menumbuhkan rasa kepedulian dan kesadaran siswa terhadap masyarakat dan lingkungannya.
2. Membantu siswa dalam mencari solusi terhadap permasalahan sosial melalui pemahaman dari ilmu-ilmu sosial.

³¹ Mohammad Afifulloh Hasyim, *Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam. No. 1 th.1 Mei 2019. hlm.12–32,

³² *Ibid.*, hlm. 13.

³³ Mahdalena dan Sain, *op.cit.* hlm. 122.

3. Melatih proses berpikir siswa dan melatih siswa dalam menghadapi isu atau masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menumbuhkan rasa perhatian atau kepekaan pada siswa mengenai isu-isu dan masalah sosial, serta membantu siswa dalam menganalisis untuk mengambil suatu sikap yang tepat.
5. Mengembangkan potensi siswa dalam membangun dirinya sehingga siswa dapat survive yang akan menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa dalam membangun masyarakat.

Sementara itu, Hamid Hasan dalam Mahdalena dan Sain menyatakan tujuan IPS yang telah dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:³⁴

1. Dapat meningkatkan kemampuan intelektual pada siswa yang berkaitan dengan pribadi siswa.
2. Dapat meningkatkan kemampuan sosial pada siswa sebagai anggota masyarakat dan bangsa dengan rasa tanggung jawab.
3. Dapat meningkatkan kemampuan pribadi siswa yang nantinya berdampak pada dirinya sendiri, masyarakat, maupun ilmu.

³⁴ Mahdalena dan Sain, *loc. cit.*

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Secara sederhana, motivasi adalah usaha sadar yang dilakukan untuk menggerakkan dan mengarahkan individu dalam melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan tersebut. Sebagaimana pendapat Huitt, W. yang menyatakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan.³⁵ Menurut Sarlito, motivasi merupakan istilah yang lebih umum yang menunjukkan kepada seluruh proses gerakan itu, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, perilaku yang ditimbulkan oleh situasi tersebut dan tujuan dari gerakan tersebut.³⁶

Sebagaimana pendapat Thursan Hakim yang menyatakan bahwa motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian motivasi, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk bergerak melakukan suatu aktivitas. Sementara menurut Hermine Marshall,

³⁵ Arianti Arianti, *Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Didaktika : Jurnal Kependidikan. No. 2 th.12 Juni 2019.

³⁶ Ahmad Yani, *Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*, 1st ed. (Malang: Ahlimedia Press, 2021). Hlm. 18.

motivasi belajar mengandung makna, nilai, dan keuntungan dari melakukan kegiatan belajar sehingga menarik siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar juga terkandung dalam Al-Qur'an, salah satunya Q.S. Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi sebagai berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

Berdasarkan Q.S. Al-Mujadallah ayat 11 mengandung makna bahwa manusia akan mendapatkan derajat di sisi Allah SWT. apabila manusia tersebut beriman dan berilmu kepada Allah SWT. Adanya landasan dalam ayat tersebut yaitu mendapatkan derajat di sisi Allah mendorong manusia untuk menjadi orang yang berilmu. Belajar merupakan jalan menjadi orang yang berilmu dan berpengetahuan. Ilmu juga sebagai jembatan manusia untuk menjadi orang yang beriman, dan apabila keduanya sudah tercapai maka manusia akan mendapatkan derajat di sisi Allah SWT. Al-Qur'an memotivasi dan mengarahkan setiap manusia untuk semangat dalam menuntut ilmu.

b. Jenis-Jenis Motivasi

Berdasarkan sifatnya, motivasi dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.³⁷

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri siswa dan tidak dipengaruhi oleh sesuatu di luar dirinya karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Misalnya siswa yang rajin belajar, siswa tersebut tetap akan belajar meskipun tidak ada perintah dari guru atau orang tua. Menurut Hidayat, siswa yang memiliki motivasi instrinsik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada kepuasan dalam dirinya.
- b. Lebih terlihat tekun dan rajin serta bekerja keras dan teratur dalam melaksanakan pembelajaran.
- c. Tidak suka bergantung pada orang lain.
- d. Memiliki karakteristik kepribadian yang positif.
- e. Siswa yang memiliki motivasi instrinsik akan melakukan aktivitas secara permanen.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, seperti ajakan, perintah, atau paksaan dari orang lain. Misalnya, siswa yang

³⁷ Arianti, *Loc.cit.*

mau belajar apabila ada perintah dari guru atau orang tua.

Motivasi ekstrinsik dapat didorong melalui hal-hal berikut:

- a. Menjanjikan hadiah yang menarik
- b. Mendapatkan pujian dari orang lain
- c. Ingin mendapatkan status di masyarakat, dan sebagainya.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Wina Sanjaya, fungsi motivasi dalam proses pembelajaran sebagai berikut:³⁸

1. Mendorong siswa untuk beraktivitas

Motivasi yang ada pada setiap orang mempengaruhi perilakunya. Besar kecilnya semangat yang ada pada setiap orang dalam beraktivitas ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Seperti halnya siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menyelesaikan tugas dengan tepat waktu dan sungguh-sungguh dalam mengerjakan untuk memperoleh nilai yang tinggi.

2. Sebagai pengarah

Tingkah laku setiap orang pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi berfungsi sebagai

³⁸ Amna Emda, *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. Lantanida Journal. No. 2 th.5 Maret 2018.

pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

Selanjutnya, fungsi motivasi belajar menurut Winarsih sebagai berikut:

1. Mendorong manusia untuk melakukan kegiatan tertentu dengan energi yang diberikan.
2. Menentukan arah perbuatan ke arah yang hendak dicapai.
3. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Siregar dan Nara menyatakan bahwa terdapat enam faktor yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya sebagai berikut:³⁹

1. Cita-Cita/Aspirasi Siswa

Motivasi siswa akan meningkat ketika sebelumnya sudah memiliki cita-cita. Penerapannya dalam pembelajaran yaitu siswa memiliki cita-cita ingin menjadi dokter, maka siswa tersebut akan belajar sungguh-sungguh dan berusaha untuk menguasai pelajaran yang berhubungan dengan cita-citanya. Hal ini juga terjadi dengan siswa yang memiliki cita-cita lainnya.

³⁹ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2014) Hlm.53

2. Kemampuan Siswa

Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Siswa yang memiliki kemampuan dibidang tertentu, cenderung akan lebih bersemangat atau memiliki motivasi yang kuat untuk menguasai bidang tertentu. Sedangkan siswa yang kurang memiliki kemampuan dibidang tertentu cenderung motivasi untuk menguasai bidang tertentu rendah.

3. Kondisi Siswa

Kondisi siswa dapat dilihat dari kondisi psikis dan fisik siswa. Apabila kondisi psikis siswa baik/sedang bahagia maka motivasi belajar meningkat, namun apabila kondisi psikis siswa tidak baik maka motivasi belajar akan menurun. Sedangkan untuk kondisi fisik juga turut mempengaruhi motivasi belajar siswa. Apabila kondisi fisik siswa dalam kondisi kelelahan, motivasi siswa cenderung rendah untuk melakukan suatu kegiatan. Namun, apabila kondisi fisik siswa sehat dan bugar, motivasi siswa cenderung tinggi untuk melakukan suatu kegiatan.

4. Kondisi Lingkungan Siswa

Kondisi lingkungan siswa baik lingkungan fisik maupun sosial dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Kondisi lingkungan fisik dapat dilihat dari kenyamanan suasana tempat belajar siswa. Sedangkan lingkungan sosial

meliputi lingkungan keluarga dan teman sebaya atau teman sekelasnya. Apabila mereka mendukung kegiatan belajar maka akan meningkatkan motivasi belajar.

5. Unsur-Unsur Dinamis Belajar/Pembelajaran

Unsur dinamis belajar juga mempengaruhi motivasi. Hal ini dapat dilihat dari makin dinamis suasana belajar maka akan semakin memberikan motivasi yang kuat dalam proses pembelajaran.

6. Upaya Guru dalam Membelajarkan Siswa

Guru diharapkan dalam proses pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa. Motivasi belajar yang diberikan guru dapat meningkatkan kualitas belajar siswa seta memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

e. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Uno, indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah bentuk perubahan yang dicapai siswa yang dapat diukur dari sikap, pengetahuan dan keterampilan.⁴⁰ Menurut Winkel, hasil belajar adalah kemampuan internal yang dimiliki seseorang yang berkemungkinan dimanfaatkan untuk melakukan sesuatu. Selanjutnya, menurut Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.⁴¹ Menurut Gagne dan Briggs menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.⁴² Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).⁴³ Maka hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa mulai dari

⁴⁰ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, No. 1 th.3 Juni 2018

⁴¹ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7

⁴² Mahdalena and Sain, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin."

⁴³ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 102

kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan utama dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan skala nilai berupa angka, huruf atau kata. Dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berupa penilaian dari sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Munadi, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor-faktor yang ada pada diri siswa yang dapat mempengaruhi. Faktor-faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis yaitu faktor yang timbul dari kondisi fisik seseorang. Kesehatan fisik turut menjadi faktor bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Kondisi fisik siswa yang sehat dan bugar, ketika mengikuti kegiatan pembelajaran tidak dalam kondisi capek dan mengantuk, siswa memiliki jasmani yang tidak cacat, dan sebagainya.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yaitu faktor yang timbul dari kondisi psikis seseorang. Pada dasarnya, setiap individu memiliki kondisi

psikologis yang berbeda. Beberapa faktor psikologis yaitu seperti Intelegensi (IQ), kognitif, minat, motivasi, daya nalar, perhatian, dan bakat.

Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar yang dapat mempengaruhi. Faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

1. Faktor Lingkungan

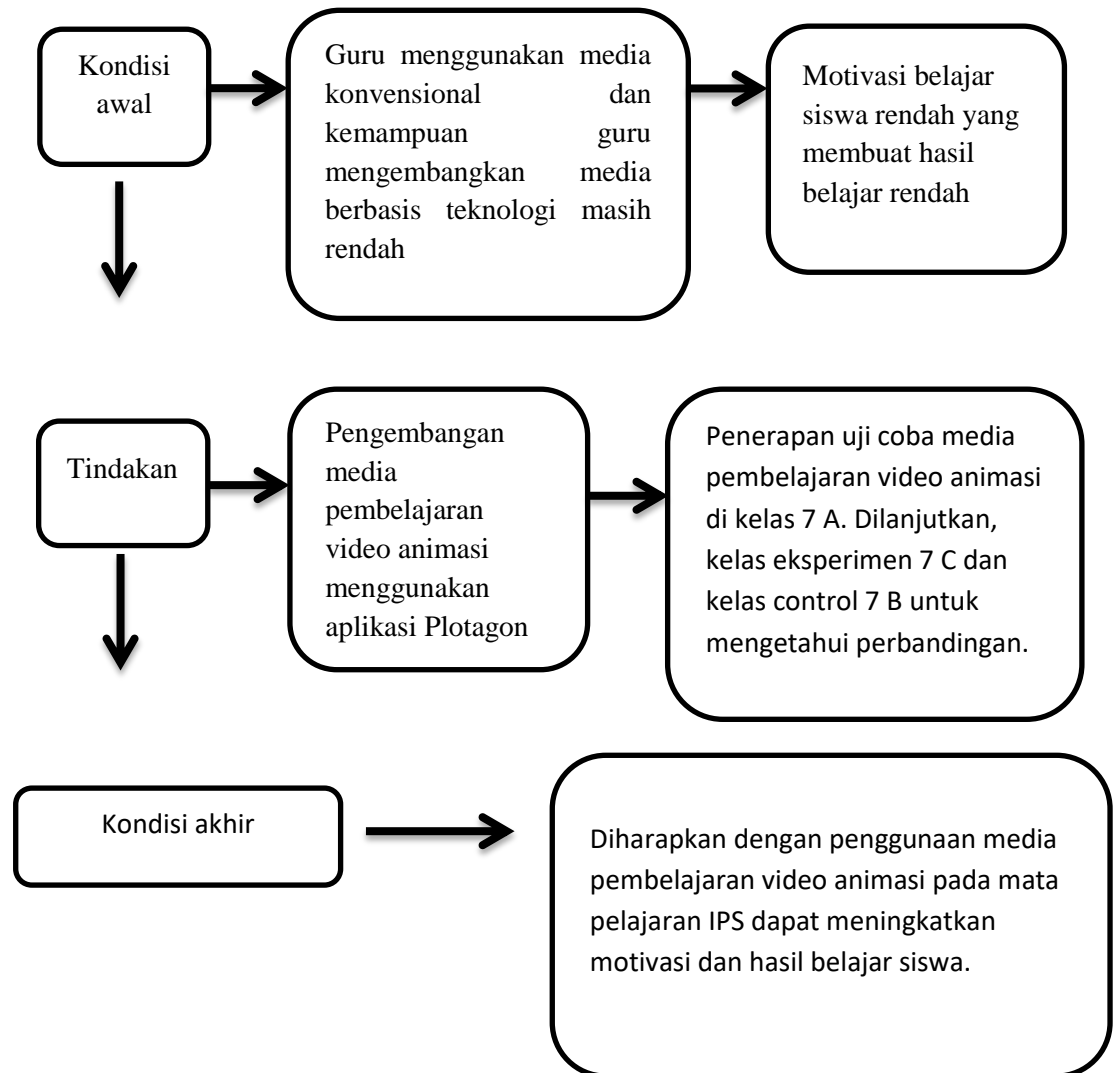
Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik atau alam seperti kondisi ruangan ketika belajar mulai dari suhu, kelembapan, dan sebagainya. Sementara itu, lingkungan sosial meliputi lingkungan keluarga dan sekolah.

2. Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya sudah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Faktor instrumental meliputi guru, kurikulum, dan sarana belajar.

B. Kerangka Berpikir

Sebelum dilakukannya penelitian dan pengembangan, guru masih menggunakan media konvensional berupa LKS dan Buku Paket pada mata pelajaran IPS. Kemudian, kurangnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Hal ini mempengaruhi motivasi belajar siswa yang dilihat dari hasil belajar juga masih rendah. Permasalahan ini membuat peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS. Hal ini bertujuan untuk mendukung dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang. Video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Plotagon. Kemudian, peneliti menerapkan media video animasi dalam proses pembelajaran IPS. Peneliti menerapkan media pembelajaran video animasi di kelas uji coba terlebih dahulu yaitu 7 A. Selanjutnya, peneliti menerapkan media pembelajaran di kelas eksperimen yaitu 7 C, dan tanpa menerapkan media pembelajaran di kelas control yaitu 7 B. Hal ini untuk mengetahui perbandingan hasil dari kelas eksperimen dan kelas control.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian R&D berfokus pada kegiatan penelitian yang ditunjukkan untuk menghasilkan suatu produk dan masuk tahap menguji keefektifan produk tersebut.⁴⁴ Metode *Research and Development* (R&D) dalam pendidikan merupakan metode untuk mengembangkan atau memvalidasi suatu produk yang dihasilkan untuk digunakan dalam pendidikan dan proses pembelajaran. Pengembangan produk yang akan dilakukan yaitu video animasi melalui aplikasi *Plotagon*. Kedepannya dapat digunakan sebagai media pembelajaran di MTsN 5 Malang.

B. Model Pengembangan

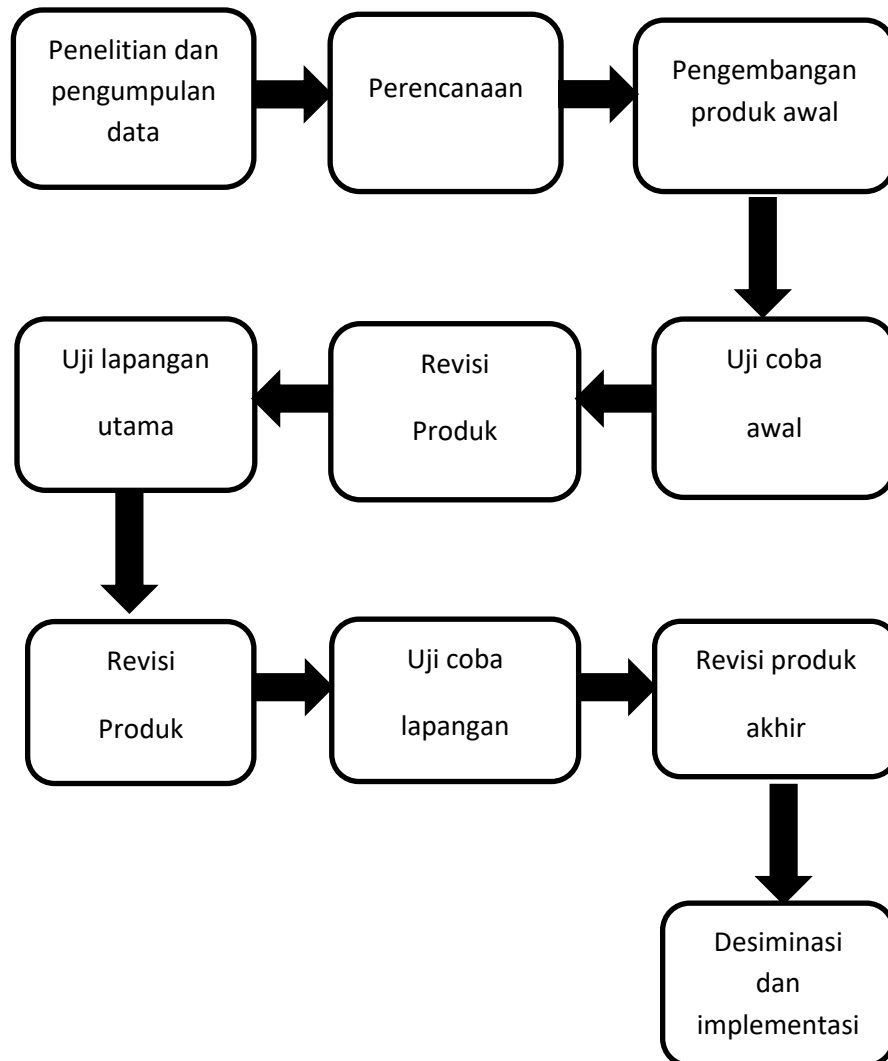
Model pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dari tokoh *Borg and Gall*. Model pengembangan tersebut dapat dijadikan acuan ketika pelaksanaan penelitian dan pengembangan. Supaya lebih paham mengenai model pengembangan tersebut, maka berikut ini siklus penelitian dan pengembangan dari *Borg and Gall* mulai dari “penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2015), hlm. 297.

awal, uji coba awal. revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan utama, revisi produk akhir, serta desiminasi dan implementasi”⁴⁵

Siklus di atas jika dibentuk menjadi bagan maka sebagai berikut:

Bagan 3.1 Siklus Penelitian Menurut Borg and Gall

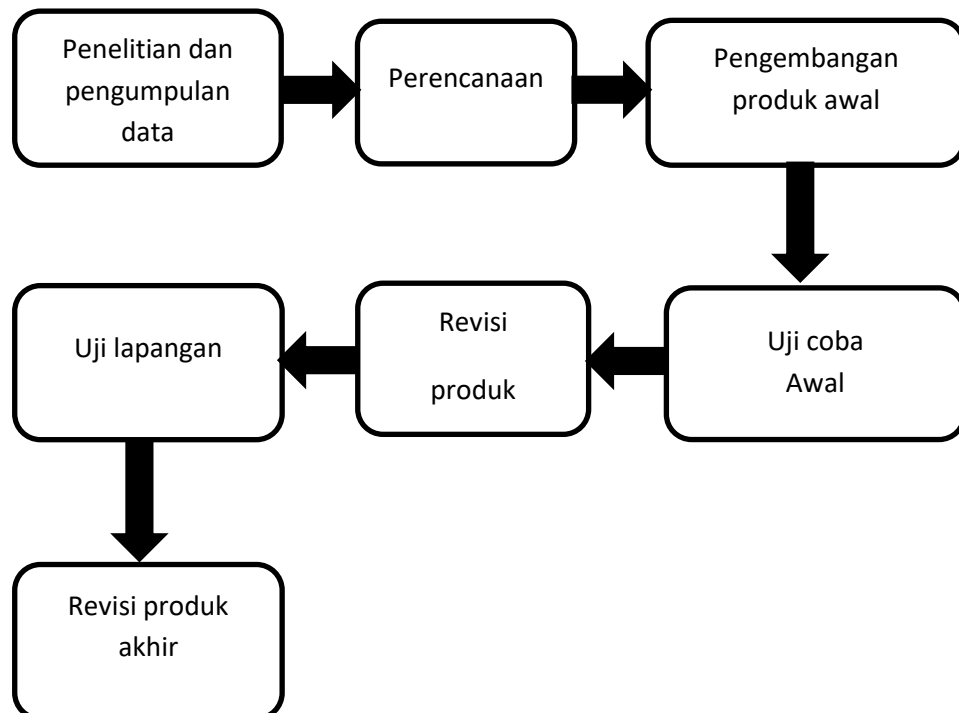


⁴⁵ Aulya Fitriyani Sa’ul Afiyah and Sigit Purnama, *Pengembangan Buku Panduan Outboundkids Kelompok Usia 5-6 Tahun*. Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. No. 1 th.4 April 2019, hlm. 1–12.

C. Prosedur Pengembangan

Pelaksanaan dalam mengembangkan media akan dilaksanakan dengan mengadopsi dari *Borg and Gall*. Namun, peneliti hanya akan melaksanakan tujuh langkah atau tahapan saja. Tahapan ini disederhanakan sesuai dengan kondisi saat ini yang pelaksanaan pembelajaran belum berjalan normal karena pandemic. Selain itu, disesuaikan dengan kemampuan peneliti dan juga kebutuhan siswa mengenai pengembangan media pembelajaran. Jika digambarkan dalam bentuk bagan, maka berikut ini siklus yang akan dilaksanakan peneliti ketika proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi.

Bagan 3.3 Siklus Penelitian Menurut *Borg and Gall* yang Disederhanakan



Siklus tersebut akan dijelaskan lebih lanjut seperti di bawah ini:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu kepada guru IPS di MTsN 5 Malang untuk memperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran yang ada di MTsN 5 Malang. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi ketika proses pembelajaran. Kemudian, peneliti juga mencari referensi yang sesuai dengan media yang akan dikembangkan supaya memperoleh gambaran media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti akan mengembangkan media berdasarkan kondisi dan kebutuhan siswa berdasarkan hasil wawancara di MTsN 5 Malang. Peneliti juga akan menentukan materi dan mengkaji materi yang akan digunakan. Kemudian, peneliti juga akan mengidentifikasi KI dan KD yang sesuai dengan materi dan kemampuan siswa. Untuk mengetahui kemajuan siswa, maka peneliti juga akan membuat soal *Pre-Test* dan *Post-Test*. Peneliti juga akan membuat *storyboard* dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS.

3. Pengembangan produk awal

Pada tahap pengembangan produk awal, peneliti akan membuat desain produk yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi plotagon dan kinemaster. Produk ini berupa video animasi yang berisi

materi terkait. Peneliti juga membuat angket respon siswa untuk mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran video animasi. Sebelum produk diujikan di lapangan, produk dievaluasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran IPS. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Dengan demikian, peneliti membuat angket penilaian terlebih dahulu untuk validator ahli.

4. Uji coba awal

Pada tahap uji coba awal, peneliti akan mengetahui penggunaan video animasi dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti melaksanakan uji coba awal di MTsN 5 Malang dengan jumlah 1 kelas yaitu 7 A. Uji coba ini untuk mengetahui kondisi siswa ketika proses pembelajaran. Kemudian, peneliti juga akan menyebar angket ke siswa untuk mengetahui pendapat siswa mengenai video animasi.

5. Revisi produk

Pada tahap revisi produk, peneliti akan melaksanakan perbaikan berdasarkan uji coba awal serta penilaian dari validator ahli serta respon siswa ketika proses pembelajaran.

6. Uji lapangan

Pada tahap uji lapangan, peneliti akan melaksanakan di kelas 7 B dan 7 C di MTsN 5 Malang. Jumlah siswa kelas 7 B dan 7 C yaitu 60 orang. Kelas 7 B diberlakukan sebagai kelas control sehingga peneliti melakukan kegiatan pembelajaran tidak menggunakan video

animasi. Kelas 7 C diberlakukan sebagai kelas eksperimen sehingga peneliti menggunakan video animasi ketika kegiatan pembelajaran. Masing-masing kelas akan mendapatkan soal Pre-Test dan soal Post-Test untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dari kelas control dan kelas eksperimen.

7. Revisi produk akhir

Pada tahap revisi produk akhir, disesuaikan dengan perlu tidaknya dilakukannya revisi dari hasil yang sudah didapatkan setelah melakukan runtutan uji coba.

D. Uji Coba

Tahap uji coba memiliki 5 tahapan mulai dari desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data. Pada tahap ini sebenarnya sebagai proses dari pengumpulan data dan hasilnya sebagai acuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kelayakan dari produk yang sudah dikembangkan.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang akan dilakukan di MTsN 5 Malang yaitu berupa media pembelajaran video animasi. Sebelum digunakan untuk media pembelajaran di lapangan, produk di uji coba dengan tiga tahap, yaitu mulai dari tahap konsultasi, validasi ahli, dan uji coba lapangan. Pada tahap konsultasi, peneliti mendapatkan saran dari dosen pembimbing terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Kemudian pada tahap validasi ahli, peneliti akan mendapatkan

penilaian mulai dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS, dan angket yang berisikan respon siswa dari penggunaan produk tersebut. Hasil yang diperoleh dari validasi ahli ditunjukkan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap uji coba lapangan yaitu media yang sudah mendapatkan penilaian dari validator ahli dan sudah diperbaiki maka akan diuji cobakan di lapangan.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba pada penelitian dan pengembangan produk ini yaitu ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan juga siswa. Untuk penjelasan lebih lanjut di bawah ini:

a. Ahli Materi

Validator ahli materi dalam suatu penelitian yaitu diharuskan sudah menguasai materi IPS dan minimal jenjang pendidikan yaitu S2.

b. Ahli Media

Validator ahli media dalam suatu penelitian yaitu diharuskan sudah menguasai dan memiliki pengalaman dalam dunia media serta minimal jenjang pendidikan yaitu S2.

c. Guru

Dalam penelitian ini guru yang dipilih yaitu guru mata pelajaran IPS sesuai kelas yang diampu serta berpengalaman dalam mengajar di MTsN 5 Malang.

d. Siswa

Siswa yang akan melaksanakan uji coba produk yaitu kelas 7 A. Kemudian untuk kelas 7 B sebagai kelas control dan 7 C sebagai kelas eksperimen.

3. Jenis Data

Dalam penelitian dan pengembangan, peneliti menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang sudah didapatkan sebagai acuan mengembangkan produk berupa media pembelajaran. Penjelasan yang lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

a. Data Kualitatif

Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara peneliti bersama guru IPS MTsN 5 Malang terkait kondisi pembelajaran. Selain dari wawancara, data kualitatif juga didapatkan dari saran dan komentar validator ahli, mulai dari ahli materi, ahli media, dan guru IPS.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari angket validator ahli. Selain itu, didapatkan juga dari nilai siswa ketika pre-test dan post-test serta angket terkait respon siswa mengenai media pembelajaran video animasi.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data membutuhkan instrument, berikut ini penjelasan lebih lanjut:

a. Wawancara

Wawancara sangat dibutuhkan sebagai salah satu teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini. Wawancara ditunjukkan untuk memperoleh data kualitatif dari guru IPS. Hal ini untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan di MTsN 5 Malang. Wawancara dilaksanakan bersama guru IPS MTsN 5 Malang untuk mencari informasi terkait keperluan data. Peneliti menggunakan jenis wawancara semiterstruktur supaya titik jawaban cepat ditemukan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

Narasumber	Pertanyaan
Guru IPS MTsN 5 Malang	1. Motivasi belajar siswa. 2. Penggunaan media dalam pembelajaran IPS. 3. Kesulitan yang dihadapi saat pembelajaran. 4. Pengaruh adanya media pada proses pembelajaran.

b. Angket

Instrumen pengumpulan data berupa angket juga sangat diperlukan untuk mengetahui motivasi siswa mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi ketika kegiatan pembelajaran. Setelah memperoleh data dari penyebaran angket motivasi kepada siswa, maka peneliti melakukan uji validitas dan

reabilitas. Berikut ini hasil data uji validitas angket motivasi siswa menggunakan SPSS.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Siswa

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,570	0,444	Valid
2	0,544	0,444	Valid
3	0,642	0,444	Valid
4	0,622	0,444	Valid
5	0,575	0,444	Valid
6	0,530	0,444	Valid
7	0,696	0,444	Valid
8	0,566	0,444	Valid
9	0,694	0,444	Valid
10	0,677	0,444	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa seluruh item angket motivasi yang telah diuji cobakan kepada siswa kelas VII dikatakan valid. Hal ini dikarenakan nilai r hitung dari 10 item angket item memiliki r hitung yang lebih besar daripada r tabel. Langkah selanjutnya setelah melakukan uji validitas adalah melakukan uji reliabilitas untuk menentukan reliabel tidaknya item angket tersebut. Berikut ini uji reliabilitas pada angket motivasi siswa menggunakan SPSS.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Siswa

Cronbach'sAlpha	N of Items
.747	10

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa banyaknya item ada 10 dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,747. Dengan demikian seluruh item angket dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's*

Alpha lebih dari 0,60. Selain ditunjukkan untuk siswa, angket juga akan dibuat untuk mengetahui penilaian dari ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran IPS. Dalam menguji angket, peneliti memilih untuk menggunakan skala likert. Berikut adalah kategori skor skala likert.

Tabel 3.4 Skor skala likert validasi

No	Skor	Keterangan
1	Skor 5	Sangat setuju, sangat baik, sangat bagus, sangat menarik, sangat sesuai
2	Skor 4	Setuju, baik, bagus, menarik, sesuai
3	Skor 3	Cukup setuju, cukup baik, cukup bagus, cukup menarik, cukup sesuai
4	Skor 2	Kurang setuju, kurang baik, kurang bagus, kurang menarik, kurang sesuai
5	Skor 1	Sangat tidak setuju, sangat tidak baik, sangat tidak bagus, sangat tidak menarik, sangat tidak sesuai

C. Tes Hasil Belajar

Tes ini merupakan soal Evaluasi yang berisi soal-soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Hal ini untuk mengetahui hasil belajar siswa. Soal yang dibuat berdasarkan indikator materi. Soal yang sudah dibagikan kepada kelas uji coba akan diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui item soal yang valid atau tidak. Item soal dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Soal yang tidak valid nantinya akan diganti dan diuji cobakan kembali. Berikut ini hasil dari uji validitas instrument tes dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Soal

No Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,516	0,444	Valid
2	0,582	0,444	Valid
3	0,562	0,444	Valid
4	0,677	0,444	Valid
5	0,570	0,444	Valid
6	0,673	0,444	Valid
7	0,618	0,444	Valid
8	0,598	0,444	Valid
9	0,652	0,444	Valid
10	0,677	0,444	Valid
11	0,535	0,444	Valid
12	0,549	0,444	Valid
13	0,685	0,444	Valid
14	0,510	0,444	Valid
15	0,582	0,444	Valid
16	0,670	0,444	Valid
17	0,544	0,444	Valid
18	0,703	0,444	Valid
19	0,695	0,444	Valid
20	0,673	0,444	Valid

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa seluruh soal memiliki r hitung di atas 0,444. Dengan demikian, instrument tes yang berjumlah 20 butir soal dikatakan valid dan dapat digunakan untuk pretest dan posttest kelas ekperimen dan control. Langkah selanjutnya setelah melakukan uji validitas adalah melakukan uji reliabilitas untuk menentukan reliabel tidaknya item angket tersebut. Berikut ini uji reliabilitas pada angket motivasi siswa menggunakan SPSS.

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.913	20

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa banyaknya item ada 10 dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,913. Dengan demikian seluruh item angket dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60.

5. Teknik Analisis Data

Penelitian dan pengembangan ini, peneliti melaksanakan analisis hasil angket yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Hasil analisis tersebut sebagai acuan revisi tidaknya produk. Hasil data dari angket respon siswa dan validasi ahli kemudian dianalisis menggunakan rumus yaitu:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

p = Presentasi kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan skor yang sudah diperoleh, peneliti melihat keefektifan media dengan kriteria sebagai berikut:

1. Jika kelayakan media mencapai $90\% \leq 100\%$, maka berkualifikasi sangat layak dan tidak harus direvisi.
2. Jika kelayakan media mencapai $75\% \leq 89\%$, maka berkualifikasi layak dan tidak harus direvisi.
3. Jika kelayakan media mencapai $65\% \leq 74\%$, maka berkualifikasi cukup layak, namun perlu direvisi.

4. Jika kelayakan media mencapai $55\% \leq 64\%$, maka berkualifikasi kurang layak dan wajib direvisi.
5. Jika kelayakan media mencapai $0\% \leq 54\%$, maka berkualifikasi tidak layak dan wajib direvisi.

Kemudian, untuk skor kriteria angket motivasi belajar siswa menurut Arikunto sebagai berikut:

Tabel 3.7 Skor Kriteria Angket Motivasi

No	Persentase	Kategori Penilaian
1	81 – 100	Sangat Tinggi
2	61 – 80	Tinggi
3	41 – 60	Cukup
4	21 – 40	Rendah
5	0 – 20	Sangat Rendah

Sumber: Avania & Sholikhah (2021)

Selanjutnya, untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti melakukan rangkaian uji menggunakan SPSS sebagai berikut:

a. Uji Deskriptif Statistik

Uji deskriptif statistic perlu dilakukan sebelum ke tahap analisis uji lainnya. Uji deskriptif statistic bertujuan untuk memaparkan data penelitian yang mencakup nilai rata-rata (mean), standar deviasi, maximum, dan minimum.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu syarat dalam rangkaian analisis data yang harus dilakukan sebelum melakukan analisis uji independent sampel T-Test. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh sudah berdistribusi normal atau tidak. Ketentuan data uji normalitas yaitu apabila signifikansi $< \alpha$

= 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Namun, apabila signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Kesimpulannya sebagai berikut:

H_0 : nilai signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.

H_1 : nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen atau sama. Ketentuan uji homogenitas yaitu apabila signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan tidak homogen. Namun, apabila signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan homogen. Kesimpulannya sebagai berikut:

H_0 : nilai signifikansi $> 0,05$, maka data homogen.

H_1 : nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak homogen.

d. Uji Independent Sample T-Test

Uji independent sample T-Test merupakan jenis uji statistika yang digunakan untuk mengetahui perbandingan atau perbedaan nilai rata-rata pada dua sampel yang tidak berpasangan. Maksud dari tidak saling berpasangan bahwa penelitian dilakukan untuk dua subjek sampel yang berbeda. Ketentuan dari uji independent sampel T-Test yaitu apabila signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan memiliki perbedaan. Namun, apabila

signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan tidak memiliki perbedaan. Kesimpulannya sebagai berikut:

H_0 : nilai signifikansi $> 0,05$, maka data tidak memiliki perbedaan.

H_1 : nilai signifikansi $< 0,05$, maka data memiliki perbedaan.

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi dengan kelas control yang tidak menggunakan media pembelajaran video animasi.

H_1 : Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi dengan kelas control yang tidak menggunakan media pembelajaran video animasi.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan

Data yang disajikan berupa proses pengembangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Model pengembangan *Borg and Gall* memiliki 10 tahapan. Namun, dalam pengembangan ini hanya menggunakan 7 tahapan yang terdiri dari penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan, revisi hasil uji coba, uji lapangan, dan revisi akhir.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data Awal

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan oleh MTsN 5 Malang adalah K13. Berikut perangkat pembelajaran yang digunakan guru IPS kelas VII MTsN 5 Malang.

Tabel 4.1 KI dan KD

KOMPETENSI INTI (KI)	KOMPETENSI DASAR (KD)
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya. 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli/toleransi, santun percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya. 3. Memahami pengetahuan (factual, konseptual, procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan teknologi seni dan budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. 4. Mencoba, mengolah, dan menyaji	3.4. Memahami berpikir kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha, dan Islam.
	4.4. Menyajikan hasil analisis kronologi, perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-

dalam ranah konkret (menggunakan, menguraikan, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak/menulis membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sesuai dengan sudut pandang/teori.	Buddha, dan Islam
--	-------------------

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti memasukkan materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam ke dalam media pembelajaran video animasi. Sub-materi ini mulai dari Masuknya Islam ke Indonesia, Persebaran Islam terhadap Masyarakat di Indonesia, Pengaruh Islam terhadap Masyarakat Indonesia, Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia, dan Peninggalan Sejarah Masa Islam di Indonesia.

b. Analisis Sarana dan Prasarana

Analisis sarana dan prasarana dilakukan untuk mengetahui kondisi sarana dan prasarana yang ada di MTsN 5 Malang. Hal ini dimaksudkan supaya media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Berdasarkan wawancara bersama Ibu Triyuana Istiningsih, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang mengenai sarana dan prasarana di madrasah sebagai berikut jawaban beliau:

“ Setiap kelas belum semua ada LCD-Proyektornya, kemudian untuk ruangan Laboratorium Komputer sekarang juga dialihfungsikan menjadi kelas. Sekarang murid disini pun semakin banyak, disini juga lagi masa pembangunan untuk penambahan kelas yang ada di halaman belakang. Saya sendiri sangat jarang menggunakan LCD-Proyektor, saya lebih sering

menggunakan media contohnya gulungan kertas yang dimasukkan ke dalam kaleng. Biasanya juga kalau untuk kelas yang tidak memiliki LCD-Proyektor, menggunakan ruangan seperti mushola untuk menggunakan LCD-Proyektor. Ada sekitar 5 tambahan LCD-Proyektor yang bisa dibawa-bawa, kemudian untuk speaker juga ada”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa ketersediaan sarana dan prasarana di MTsN 5 Malang sudah cukup memadai. Ketersediaan LCD-Proyektor, speaker, dan laptop dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran video animasi sehingga dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran video animasi. .

c. Analisis Media Pembelajaran

Media pembelajaran IPS yang digunakan di MTsN 5 Malang cukup bervariasi, mulai dari buku pegangan guru dan siswa, modul, LCD-Proyektor, gambar-gambar dan perpustakaan. Upaya peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk menambah peningkatan media pembelajaran di madrasah yang mengandung unsur teknologi. Menggunakan media pembelajaran video animasi juga sebagai sarana untuk mengenalkan peran teknologi kepada siswa. Video animasi akan lebih menarik siswa untuk belajar dan mudah diakses siswa dimanapun.

d. Analisis Metode Pembelajaran

Peneliti juga melakukan analisis metode pembelajaran dengan cara mewawancarai guru mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang. Berikut ini jawaban wawancara dari Ibu Triyuana Istiningsih, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang:

“ Bu Tri tuh suka kalau ngajar anak-anak bisa senang, jadi sebisa mungkin Bu Tri tidak hanya menyuruh anak untuk mendengar dan hafalan saja. Tapi, Bu Tri juga menyuruh mereka untuk gerak. Sebagai contohnya, Bu Tri membuat puzzle gambar para pahlawan, nanti Bu Tri bikin kelompok. Anak-anak mengikuti sesuai instruksi. Bu Tri juga membuat potongan kertas berisi soal dan jawaban yang Bu Tri masukan ke kaleng ini, nanti anak-anak ngambil masing-masing satu dan mencari pasangannya.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Triyuana Istiningsih, S.Pd menunjukkan bahwa guru sudah menggunakan beragam metode pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan dilaksanakan setelah peneliti selesai pada tahapan pertama. Hasil pada pengumpulan data awal membantu peneliti untuk merencanakan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa di MTsN 5 Malang. Peneliti menjadikan kelas 7 A sebagai kelas uji coba dengan jumlah 20 siswa.

Selanjutnya, kelas 7 B sebagai kelas control dan 7 C sebagai kelas eksperimen dengan jumlah sama-sama 30 siswa.

3. Pengembangan Produk Awal

Setelah tahapan perencanaan dilaksanakan, peneliti masuk pada tahapan pengembangan produk awal. Peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam yang berbentuk video animasi. Pembuatan dasar video animasi menggunakan aplikasi Plotagon, kemudian peneliti juga menggunakan aplikasi kinemaster untuk mengedit ke bentuk video animasi yang lebih sempurna. Beberapa tahapan dalam pengembangan produk awal yang dilakukan peneliti yaitu:

a. Menyiapkan Materi

Langkah awal sebelum membuat media pembelajaran adalah memilih materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Peneliti memilih materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam untuk dimasukkan dalam media pembelajaran.

b. Menyiapkan Soal *Pre-Test* dan *Post-Test*

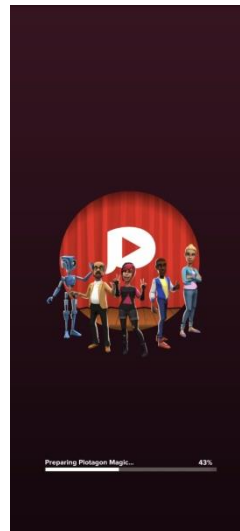
Tahapan selanjutnya, peneliti menyiapkan soal *Pre-Test* dan *Post-Test* sebagai alat untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

a. Membuat Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk video animasi. Berikut proses pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran IPS materi ‘Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam’.

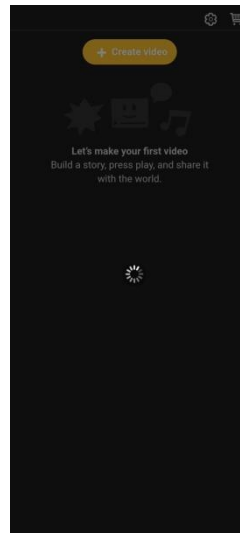
1. Mengedit Konten Animasi dengan Aplikasi Plotagon

Langkah pertama yang dilakukan yaitu mendownload aplikasi Plotagon di Play Store terlebih dahulu. Setelah berhasil menginstall aplikasi Plotagon, lanjut membuka aplikasi Plotagon yang dimulai dengan tulisan “Preparing Plotagon Magic” dan menunggu sampai 100% untuk bisa masuk aplikasi Plotagon.



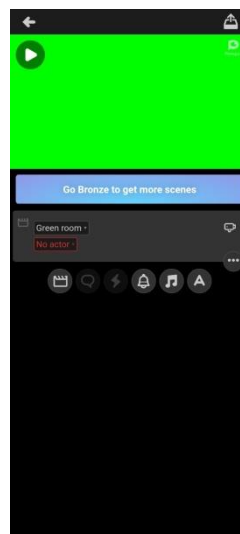
Gambar 4.1 Tampilan Awal Plotagon

Tampilan awal akan disuguhkan dengan tulisan “*Create Video*”. Peneliti memulai untuk mengedit dengan mengklik tulisan “*Create Video*”.



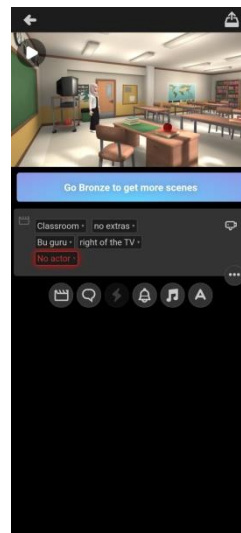
Gambar 4.2 Tampilan *Create Video*

Kemudian akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Peneliti memilih *background* kelas terlebih dahulu dengan mengklik di bawah ini.



Gambar 4.3 Tampilan Menu *Background*

Setelah mensetting background kelas, peneliti mengklik tombol “No actor” seperti gambar di bawah ini untuk mengedit tokoh animasi yang akan digunakan.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Actor Animasi

Peneliti membuat 3 tokoh animasi utama yaitu 1 berperan sebagai guru dan 2 berperan sebagai siswa yang diberi nama Salsa dan Yaya. Sebagai contoh dalam tampilan di bawah ini yaitu tokoh animasi yang berperan sebagai guru.



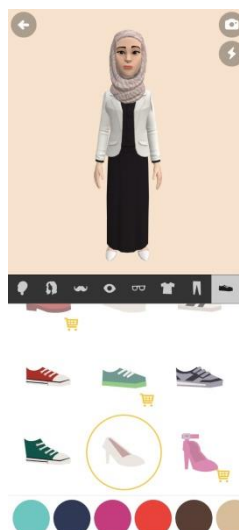
Gambar 4.5 Contoh Actor Animasi

Sebelum berwujud sebagai guru, peneliti mengedit dengan mengklik tulisan female terlebih dahulu.



Gambar 4.6 Tampilan Menu *Gender*

Kemudian, peneliti mulai untuk menentukan wujud tokoh animasi yang dibutuhkan dengan menentukan bentuk muka, bentuk mata, warna bola mata, bentuk alis, bentuk dan warna bibir, warna kulit, dan menentukan aksesoris lainnya yang dibutuhkan seperti gambar di bawah ini.



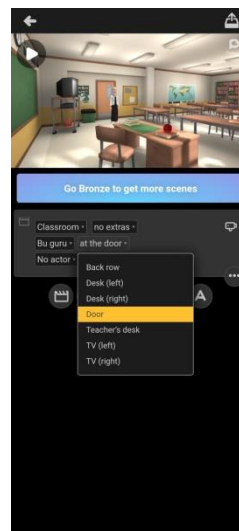
Gambar 4.7 Tampilan Menu Aksesoris Actor Animasi

Setelah selesai mengedit tokoh animasi, peneliti menyimpan dengan memberikan nama masing-masing.



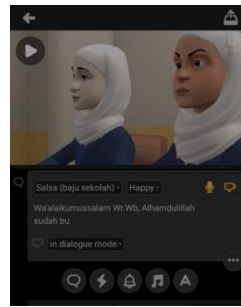
Gambar 4.8 Tampilan Karakter Animasi

Selanjutnya, kembali pada tampilan berikut ini dengan mengatur posisi masing-masing tokoh dalam ruangan kelas.



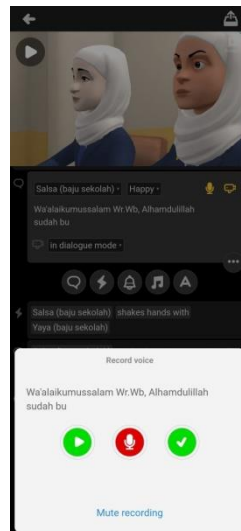
Gambar 4.9 Tampilan Pengaturan Tata Letak Aktor Animasi

Kemudian, peneliti mengedit percakapan masing-masing tokoh animasi dengan mengklik tombol bentuk komentar.



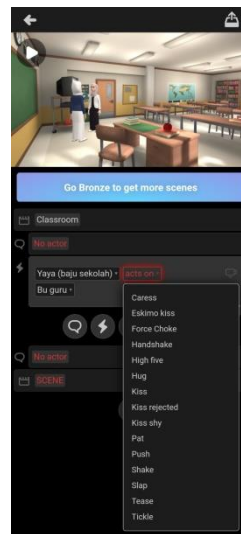
Gambar 4.10 Tampilan Menu Membuat Naskah

Setelah selesai mengedit percakapan, peneliti merekam suara sesuai dengan percakapan karakter animasi.



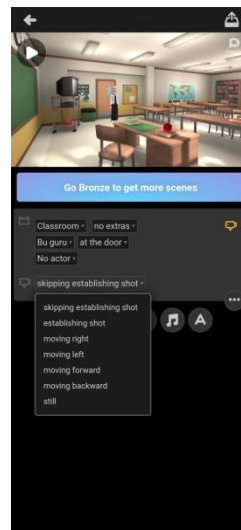
Gambar 4.11 Tampilan Menu Perekam Suara

Selanjutnya, peneliti memilih ekspresi muka dan gerakan masing-masing tokoh sesuai dengan percakapannya.



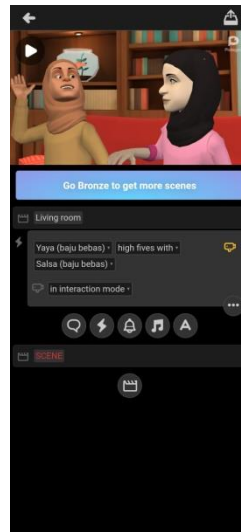
Gambar 4.12 Tampilan Menu Ekspresi dan Gerakan Tokoh Animasi

Setelah selesai, peneliti mengklik tombol “camera” untuk mengatur tata cara pengambilan gambarnya.



Gambar 4.13 Tampilan Menu Pengambilan Gambar

Sebagai catatan, setiap scene aplikasi plotagon hanya dapat diisi 2 tokoh animasi saja.

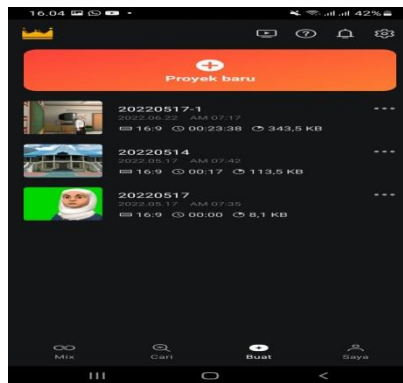


4.14 Tampilan Menu *Scane*

Selanjutnya, untuk pindah ke *scane* lain peneliti memencet gambar film. Peneliti memilih *background* ruang tamu. Kemudian, peneliti memilih tokoh animasi dengan tampilan yang sudah diedit. Selanjutnya peneliti menentukan posisi tokoh animasi, percakapan, ekspresi wajah, tindakan dan pengambilan gambar. Setelah selesai membuat video animasi dalam *Plotagon*, peneliti mengimpor video ke *gallery*.

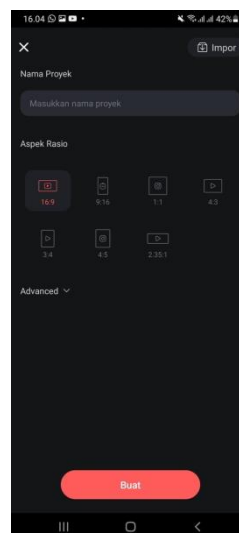
2. Menyempurnakan Video Animasi dengan Kinemaster

Setelah peneliti selesai membuat video animasi dalam *plotagon*, peneliti melanjutkan proses pengeditan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Sebelum menggunakan *Kinemaster*, peneliti mendownload aplikasi *Kinemaster* di *Play Store*. Setelah berhasil menginstall aplikasi *Kinemaster* di *Handphone*, peneliti membuka aplikasi *Kinemaster* dengan tampilan awal seperti ini.



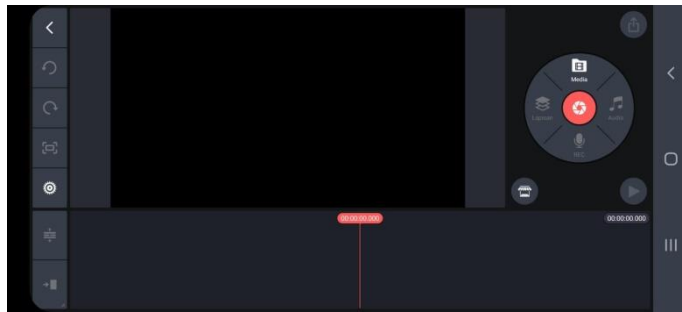
Gambar 4.15 Tampilan Awal Kinemaster

Peneliti menekan tombol Proyek Baru, kemudian akan muncul tampilan seperti ini.



Gambar 4.16 Tampilan Menu Proyek Baru

Peneliti memberikan nama proyek, kemudian memilih Aspek Rasio dengan ukuran 16:9, mode tampilan foto Fit dengan durasi foto default 4.5 dan durasi transisi default 1.5. Berikutnya, peneliti menekan tombol “Buat” dan akan muncul tampilan di bawah ini.



Gambar 4.17 Tampilan Menu Mengedit Video

Peneliti menekan tombol media untuk memasukkan video animasi yang sudah disimpan dari *Plotagon* ke dalam aplikasi *Kinemaster*. Selanjutnya, peneliti juga memilih gambar dan video lain untuk dimasukkan dalam aplikasi *Kinemaster*. Gambar dan video ini dapat dijadikan sebagai *background*. Selanjutnya, peneliti juga menekan tombol lapisan untuk menambahkan video animasi dari *Plotagon* yang sudah disetting dengan *background* hijau.



Gambar 4.18 Tampilan Menu Lapisan

Untuk menghilangkan warna hijau pada *background*, peneliti mengklik video animasi *greenscreen*, kemudian memilih menu kunci kroma dan mengaktifkannya.

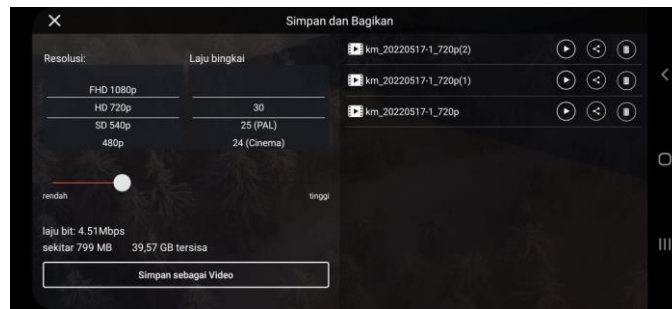


Gambar 4.19 Tampilan Menu Kunci Kroma

Kemudian, peneliti mengklik tanda centang pada pojok kanan atas. Sehingga, dapat menghilangkan warna *background* hijau dan terlihat menyatu dengan gambar dan video. Setelah memasukkan semua video dan gambar, peneliti masih memotong dan menggabungkan gambar dan video supaya menjadi rangkaian yang urut. Peneliti juga mengatur ukuran, posisi tokoh animasi dalam *greenscreen*, suara masing-masing tokoh animasi dan volume.

Peneliti juga akan memasukkan tulisan dengan menekan tombol Teks, kemudian peneliti dapat mengetik tulisan serta dapat mengatur bentuk, ukuran, dan warna tulisan. Setelah selesai menyempurnakan video animasi, maka peneliti mengimpor video animasi ke dalam *gallery* dengan cara menekan tombol pojok kanan atas tanda simpan.

Selanjutnya, peneliti memilih kualitas gambar dengan resolusi HD 720p dengan lajur bingkai 30. Berikutnya, peneliti mengklik tombol simpan dan menunggu sampai proses penyimpanan selesai.



Gambar 4.20 Tampilan Menu Pengaturan Penyimpanan Video

Setelah selesai proses penyimpanan, peneliti memeriksa hasil video animasi pada *Gallery*.

4. Uji Coba Lapangan

Setelah selesai pada tahap pengembangan produk awal, peneliti melakukan uji coba lapangan. Namun, sebelum melakukan uji coba lapangan, peneliti melakukan tahapan validasi kepada ahli validator, diantaranya ada ahli media, guru mata pelajaran dan siswa. Ahli validator dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu Ibu Rika Inggit Asmawati, MA selaku ahli materi, Ibu Azharotunnafi, M.Pd selaku ahli media, dan Ibu Triyuana Istiningasih, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang serta 20 siswa kelas 7 A MTsN 5 Malang. Berikut hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan siswa.

a. Validasi Ahli Media

Sebelum media diuji coba lapangan awal, peneliti meminta bantuan ahli media yaitu Ibu Azharotunnafi, M.Pd selaku Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Validasi media penting dilakukan

untuk mengetahui kekurangan media pembelajaran sehingga peneliti dapat membenahi media pembelajaran yang dibuat. Berikut data penilaian dari ahli media yang berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.2 Data Kuantitatif Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Skor	
			$\sum x$	$\sum xi$
1	Visual media	1. Pemilihan warna, background, gambar dan animasi menarik	3	5
		2. Pengambilan gambar sesuai untuk siswa MTs/SMP	4	5
		3. Gambar materi dapat terlihat jelas	4	5
		4. Pemilihan setting cerita tepat	4	5
2	Audio Media	1. Ritme suara narator yang disajikan sesuai kebutuhan siswa	4	5
		2. Suara narator terdengar jelas	4	5
3	Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	4	5
		2. Bahasa sesuai tingkat berpikir siswa	4	5
4	Pemrograman Animasi	1. Animasi berhubungan dengan materi	5	5
		2. Kesesuaian animasi dengan suara	4	5
Jumlah			40	50

Tabel 4.3 Data Kualitatif Validasi Ahli Media

Media	Komentar dan Saran
Video Animasi	a.Mengganti background setiap topik pembahasan supaya tidak monoton dan memperbesar tampilan gambar. b.Menambahkan peta tempat kerajaan-kerajaan Islam. c.Menambahkan video pada sub materi peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan Islam.

b. Validasi Ahli Materi

Sebelum melakukan uji coba lapangan awal, peneliti meminta bantuan ahli materi yaitu Ibu Rika Inggit Asmawati, MA selaku Dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Validasi materi

penting dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan KI dan KD. Berikut data penilaian dari ahli media yang berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.4 Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah Skor	
			$\sum x$	$\sum x_i$
1	Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5	5
		Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	5
		Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	5
		Kejelasan penyampaian materi	5	5
2	Bahasa	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir siswa	5	5
		Kelugasan Bahasa yang digunakan dan mudah dipahami siswa	4	5
3	Penyajian Materi	Keruntutan konsep	5	5
		Penyajian materi bersifat interaktif	5	5
Jumlah			37	50

Tabel 4.5 Data Kualitatif Validasi Ahli Materi

Materi	Komentar dan Saran
Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam	Sudah cukup baik

c. Validasi Guru Mata Pelajaran

Guru mata pelajaran IPS yang bertindak sebagai validator pembelajaran adalah Ibu Triyuana Istiningsih, S.Pd. Beliau selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTsN 5 Malang. Berikut data penilaian dari ahli media yang berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Tabel 4.6 Data Kuantitatif Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

No	Aspek	Indikator	Jumlah Skor	
			$\sum x$	$\sum x_i$
1	Isi	1.Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5	5
		2.Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5	5
		3.Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	5	5
		4.Kejelasan penyampaian materi	4	5
2	Bahasa	1.Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir siswa	5	5
		2.Kelugasan Bahasa yang digunakan dan mudah dipahami siswa	5	5
3	Penyajian Materi	3.Keruntutan konsep	5	5
		4.Penyajian materi bersifat interaktif	4	5
4	Pembelajaran dan hasil belajar	1.Video animasi dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran	5	5
		2.Video animasi dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa	5	5
		3.Video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa	4	5
Jumlah			52	55

Tabel 4.7 Data Kualitatif Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Pembelajaran	Komentar dan Saran
Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam”	Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi bisa menjadi daya tarik bagi siswa untuk memperhatikan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran dengan video animasi dapat menambah motivasi belajar siswa seiring dengan semakin tinggi pengaruh penggunaan HP pada kegiatan sehari-hari siswa didik. Perlu adanya pembenahan pada audio/suara pada video animasinya, karena suara belum bisa keras. Kemudian, bisa diberi tokoh-tokoh yang dapat dijadikan sebagai panutan bagi siswa.

d. Siswa

Peneliti melakukan uji coba lapangan kepada siswa kelas VII A sebanyak 20 siswa. Uji coba lapangan ditunjukkan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbentuk video animasi. Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi, peneliti meminta siswa untuk mengisi angket respon siswa. Berikut hasil angket respon siswa.

Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa

ASPEK PENILAIAN														$\sum n$	$\sum xi$	%
S i s w a	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L				
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	50	60	83,3 3	
2	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	55	60	91,6	
3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	55	60	91,6	
4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	58	60	96,6 6	
5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	55	60	91,6	
6	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	57	60	95	
7	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	57	60	95	
8	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	54	60	90	
9	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	57	60	95	
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	60	80	
11	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	52	60	86,6 6	
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	55	60	91,6	
13	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	56	60	93,3 3	
14	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	56	60	93,3 3	
15	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	54	60	90	
16	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	57	60	95	
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	60	80	
18	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	58	60	96,6	

8																6
19	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	57	60	95	
20	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	55	60	91,66	
Σ	89	91	92	92	90	90	90	91	90	92	94	94	1090			
Σ	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1200			
%	89%	91%	92%	92%	90%	90%	90%	91%	90%	92%	94%	94%	90,83%			

Tabel 4.9 Keterangan Hasil Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Aspek yang dinilai
A	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar IPS
B	Saya berusaha belajar IPS dengan giat agar memperoleh hasil yang memuaskan
C	Saya memperhatikan penjelasan guru IPS dengan baik
D	Saya akan bertanya kepada guru IPS apabila ada materi IPS yang kurang saya pahami
E	Saya memanfaatkan waktu kosong untuk membaca buku IPS
F	Saya selalu mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dengan baik
G	Saya mendapat pujian dari guru atau orangtua ketika mengerjakan latihan soal IPS dengan baik
H	Saya mendapatkan hadiah dari guru atau orangtua ketika nilai IPS saya bagus
I	Saya senang saat guru menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran IPS
J	Saya senang saat guru menggunakan video animasi dalam menyampaikan materi IPS
K	Saya nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dikelas yang ruangnya bersih
L	Saya dapat belajar IPS dengan baik pada suasana kelas yang tenang

Keterangan Tabel:

Σx = jumlah nilai jawaban responden dalam 1 item

Σn = jumlah total nilai jawaban setiap responden/siswa

Σx = jumlah keseluruhan jawaban responden/siswa

Σx_i = jumlah keseluruhan nilai ideal semua item

5. Revisi Hasil Uji Coba

Tahapan setelah melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS, dan siswa adalah revisi hasil uji coba. Dalam validasi yang sudah dilakukan, peneliti dapat melihat hasil penilaian angket serta kritik dan saran. Hasil dari penelitian ini, peneliti mendapatkan kriteria penilaian “layak, tidak perlu revisi” berdasarkan tabel . Melihat hasil tersebut, peneliti akan melakukan revisi sebagaimana penilaian aspek kritik dan saran saja.

6. Uji Lapangan Produk Utama

Tahap selanjutnya yaitu uji lapangan produk utama, dimana peneliti melakukan perbandingan dari dua kelas yang berbeda. Peneliti memilih kelas VII B sebagai kelas control dan VII C sebagai kelas eksperimen. Maksud dari kelas control adalah kelas yang kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam” tidak menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi. Kelas eksperimen merupakan kelas yang kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam” menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi.

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, peneliti akan membagikan soal *Pre-Test* sebagai tahap awal kepada kelas VII B dan VII C. Setelah siswa selesai mengerjakan soal *Pre-Test*, peneliti akan memulai kegiatan pembelajaran baik kelas control maupun kelas

eksperimen. Selanjutnya, peneliti akan membagikan soal *Post-Test* untuk kelas VII B dan VII C setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hasil nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* dari kedua kelas ditunjukkan untuk mengetahui perbandingan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil perbandingan belajar menjadi nilai utama untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

7. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahapan terakhir dalam proses pengembangan media pembelajaran ini. Tahapan ini disesuaikan dengan hasil akhir yang didapatkan. Hasil dari media pembelajaran ini sudah dikatakan layak dikarenakan semua kriteria dan ketentuan sudah dilakukan sebaik mungkin. Pada tahap revisi awal sudah diperbaiki dan hasil menunjukkan adanya perbedaan antara hasil belajar IPS kelas control dan eksperimen.

B. Analisa Data

Analisa data pada penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui hasil penilaian validasi ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS dan siswa. Selain itu, untuk mengetahui perbandingan nilai hasil belajar siswa kelas control dan kelas eksperimen. Hasil analisa data kemudian disesuaikan dengan kriteria persentase penilaian yang telah ditentukan. Berikut tabel kriteria persentase penilaiannya:

1. Analisa Data Validasi Ahli Media

Berdasarkan data kuantitatif yang sudah diperoleh dari ahli media, maka peneliti mengolahnya dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{40}{50} \times 100 \%$$

$$P = 80 \%$$

Tabel 4.10 Penjabaran Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	Presentase	Kriteria
1	Pemilihan warna, baground, gambar dan animasi menarik	3	50	100 %	Cukup Layak
2	Pengambilan gambar sesuai untuk siswa MTs/SMP	4	50	100 %	Layak
3	Gambar materi dapat terlihat jelas	4	50	100 %	Layak
4	Pemilihan setting cerita tepat	4	50	100 %	Layak
5	Ritme suara narator yang disajikan sesuai kebutuhan siswa	4	50	100 %	Layak
6	Suara narator terdengar jelas	4	50	100 %	Layak
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	4	50	100 %	Layak
8	Bahasa sesuai tingkat berpikir siswa	4	50	100 %	Layak
9	Animasi berhubungan dengan materi	5	50	100 %	Sangat Layak
10	Kesesuaian animasi dengan suara	4	50	100 %	Layak
	Jumlah	40	50		
	Presentase			80 %	Layak

2. Analisa Data Validasi Ahli Materi

Berdasarkan data kuantitatif yang sudah diperoleh dari ahli materi, maka peneliti mengolahnya dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100 \%$$

$$P = 92,5 \%$$

Tabel 4.11 Penjabaran Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	Presentase	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5	5	100 %	Sangat Layak
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	5	100 %	Layak
3	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	5	100 %	Layak
4	Kejelasan penyampaian materi	5	5	100 %	Sangat Layak
5	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir siswa	5	5	100 %	Sangat Layak
6	Kelugasan Bahasa yang digunakan dan mudah dipahami siswa	4	5	100 %	Layak
7	Keruntutan konsep	5	5	100 %	Sangat Layak
8	Penyajian materi bersifat interaktif	5	5	100 %	Sangat Layak
	Jumlah	37	40		
	Presentase			92,5 %	Sangat Layak

3. Analisa Data Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan data kuantitatif yang sudah diperoleh dari guru mata pelajaran IPS , maka peneliti mengolahnya dengan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

$$P = \frac{52}{55} \times 100 \%$$

$$P = 94,54 \%$$

Tabel 4.12 Penjabaran Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	Presentase	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5	5	100 %	Sangat Layak
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Layak
3	Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan	5	5	100 %	Sangat Layak
4	Kejelasan penyampaian materi	4	5	80 %	Layak
5	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir siswa	5	5	100 %	Sangat Layak
6	Kelugasan Bahasa yang digunakan dan mudah dipahami siswa	5	5	100 %	Sangat Layak
7	Keruntutan konsep	5	5	100 %	Sangat Layak
8	Penyajian materi bersifat interaktif	4	5	80 %	Layak
9	Video animasi dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Layak
10	Video animasi dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa	5	5	100 %	Sangat Layak
11	Video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa	4	5	80 %	Layak
	Jumlah	52	55		
	Presentase			94,54 %	Sangat Layak

4. Analisa Data Respon Siswa Uji Coba Lapangan

Setelah melakukan uji coba lapangan kepada kelas 7 A di MTsN 5

Malang, maka berikut data yang sudah diperoleh dan dianalisis.

Tabel 4.13 Analisis Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan

No	Nama Siswa	Presentase %	Kriteria
1	Ahmad Kafi	83,33	Sangat Tinggi
2	Ahmad Rafif Wiyono	91,6	Sangat Tinggi
3	Aldi Satriyo	91,6	Sangat Tinggi
4	Amelia Dewanti K.	96,66	Sangat Tinggi
5	Atika Zahra Nurfaradila	91,6	Sangat Tinggi
6	Ayun Nisa Firl Qoir	95	Sangat Tinggi
7	Cahya Annisa	95	Sangat Tinggi
8	Chifani Agmadega	90	Sangat Tinggi
9	Deicha Ellen	95	Sangat Tinggi
10	Devandio	80	Sangat Tinggi
11	Elva Retta Chiquita	86,66	Sangat Tinggi
12	Fajar Bagus Setiawan	91,6	Sangat Tinggi
13	Fathimatul 'Ainayah	93,33	Sangat Tinggi
14	Frischa Arthika	93,33	Sangat Tinggi
15	Henis Natasari	90	Sangat Tinggi
16	Karisa Ayu	95	Sangat Tinggi
17	Kelvin Andreas	80	Sangat Tinggi
18	Keyshar El Nino	96,66	Sangat Tinggi
19	Khoirunnisa Shofwatul	95	Sangat Tinggi
20	Milva Natia	91,66	Sangat Tinggi

Berdasarkan data tabel di atas, dapat diketahui rentang penilaian siswa uji coba lapangan setelah pembelajaran berkisar dari 80 – 96,66 %. Rentang nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

5. Analisa Data Hasil Belajar Kelas Uji Lapangan Utama

Analisa data hasil belajar kelas control dan kelas eksperimen menggunakan uji independent sampel T-Test yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan dan peningkatan rata-rata nilai dari kedua kelas. Peningkatan nilai menunjukkan bahwa penggunaan media

pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang. Perhitungan dan keakuratan data menggunakan SPSS 25. Sebelum melakukan uji independent sampel T-Test, peneliti melakukan uji statistic deskriptif terlebih dahulu. Kemudian, peneliti melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji independent sampel T-Test. Berikut ini penjelasan uji analisa datanya:

a. Deskriptif Statistik

Uji deskriptif statistic perlu dilakukan sebelum ke tahap analisis uji lainnya. Uji deskriptif statistic bertujuan untuk memaparkan data penelitian yang mencakup nilai rata-rata (mean), standar deviasi, maximum, dan minimum.

Tabel 4.14 Data Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest Kontrol	30	50	90	72.33	11.427
PostTest Kontrol	30	65	90	79.50	7.352
PreTest Eksperimen	30	50	90	72.00	11.188
PostTest Eksperimen	30	70	100	86.00	7.240
Valid (listwise)	N 30				

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa masing-masing jumlah siswa kelas control dan kelas eksperimen yaitu 30 siswa. Nilai minimum yang diperoleh kelas control dari pre test yaitu 50 dan post test 65. Nilai maximum yang diperoleh kelas control dari pre test dan post test yaitu 90. Sedangkan untuk nilai minimum yang diperoleh kelas eksperimen dari pre test 50 dan pos

test 70. Nilai maximum yang diperoleh kelas eksperimen dari pre test 90 dan post test 100. Selanjutnya, mean atau rata-rata kelas control yang diperoleh dari pre test 72, 33 dan mean atau rata-rata kelas eksperimen yang diperoleh dari pre test 72,00. Mean atau rata-rata kelas control yang diperoleh dari post test 79,50 dan mean atau rata-rata kelas eksperimen yang diperoleh dari post test 86,00. Kesimpulan dari penjabaran tersebut bahwa peningkatan dan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas control.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu syarat dalam rangkaian analisis data yang harus dilakukan sebelum melakukan analisis uji independent sampel T-Test. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh sudah berdistribusi normal atau tidak. Ketentuan data uji normalitas yaitu apabila signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Namun, apabila signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas kelas control dan kelas eksperimen menggunakan SPSS:

Tabel 4.15 Data Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest Eksperimen	.133	30	.187	.951	30	.182
	PostTest Eksperimen	.139	30	.141	.932	30	.057
	PreTest Kontrol	.139	30	.144	.954	30	.211
	PostTest Kontrol	.145	30	.108	.955	30	.226

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas apabila dijabarkan maka hasil pre test kelas eksperimen menurut *Kolmogrov-Smirnov* mendapatkan nilai signifikansi 0,187 dan nilai signifikansi menurut *Shapiro-Wilk* 0,182. Hasil *pos test* kelas eksperimen menurut *Kolmogrov-Smirnov* mendapatkan nilai signifikansi 0,141 dan nilai signifikansi menurut *Shapiro-Wilk* 0,057. Hasil *pre test* kelas kontrol menurut *Kolmogrov-Smirnov* mendapatkan nilai signifikansi 0,144 dan nilai signifikansi menurut *Shapiro-Wilk* 0,211. Hasil *post test* kelas kontrol menurut *Kolmogrov-Smirnov* mendapatkan nilai signifikansi 0,108 dan nilai signifikansi menurut *Shapiro-Wilk* 0,226. Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa semua hasil signifikansi dari kelas control dan kelas eksperimen berdistribusi normal dikarenakan tidak ada yang mendapatkan $<0,05$.

c. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen atau sama. Ketentuan uji homogenitas yaitu apabila signifikansi $<\alpha = 0,05$, maka data dinyatakan tidak homogen. Namun, apabila signifikansi $>\alpha = 0,05$, maka data dinyatakan homogen. Berikut hasil uji homogenitas kelas control dan kelas eksperimen menggunakan SPSS:

Tabel 4.16 Data Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.015	1	58	.903
	Based on Median	.021	1	58	.885
	Based on Median and with adjusted df	.021	1	57.953	.885
	Based on trimmed mean	.005	1	58	.946

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti data tersebut homogen atau sama.

d. Uji Independent Sampel T-Test

Uji independent sampel T-Test merupakan jenis uji statistika yang digunakan untuk mengetahui perbandingan atau perbedaan nilai rata-rata pada dua sampel yang tidak berpasangan. Maksud dari tidak saling berpasangan bahwa penelitian dilakukan untuk dua subjek sampel yang berbeda. Ketentuan dari uji independent sampel T-Test yaitu apabila signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan memiliki perbedaan. Namun, apabila signifikansi $> \alpha = 0,05$, maka data dinyatakan tidak memiliki perbedaan. Berikut hasil uji independent sampel T-Test kelas control dan kelas eksperimen menggunakan SPSS:

Tabel 4.17 Hasil Rata-Rata Post-Test Kontrol dan Eksperimen

Group Statistics					
	Media Pembelajaran	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Siswa	Media Pembelajaran Konvensional	30	79.50	7.352	1.342
	Media Pembelajaran Video Animasi	30	86.00	7.240	1.322

Tabel 4.18 Data Uji Independent Sampel T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.015	.903	-3.450	58	.001	-6.500	1.884	-10.271	-2.729
	Equal variances not assumed			-3.450	58.6	.001	-6.500	1.884	-10.271	-2.729

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan perolehan nilai signifikansi sebesar 0,001. Hal ini berarti $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan dari tabel diatas bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi

mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dibanding kelas control yang tidak menggunakan media pembelajaran video animasi.

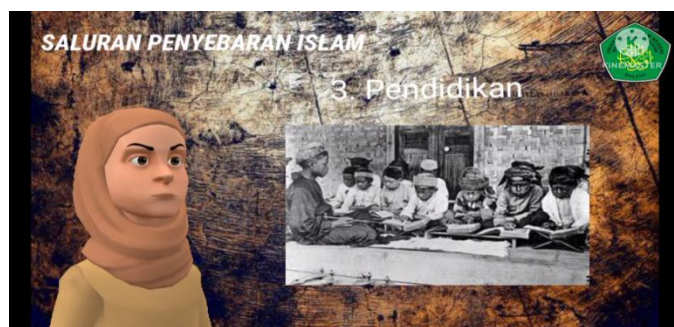
C. Hasil Evaluasi

Berdasarkan model pengembangan Borg and Gall, peneliti melakukan tahapan revisi secara menyeluruh apabila hasil penilaian validator ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS, dan siswa menunjukkan masih belum mencapai kriteria penilaian. Namun, apabila penilaian ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS dan siswa pada uji coba lapangan awal sudah layak, maka peneliti hanya memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan kritik dan saran. Berikut hasil revisi produk sebelum dan sesudah penilaian dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS, dan siswa.

1. Validasi Ahli Media

Hasil evaluasi yang sudah dilakukan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi “Layak, tidak perlu revisi”. Meskipun media pembelajaran video animasi sudah mendapatkan kriteria layak, namun terdapat komentar dan saran dari ahli media. Berikut ini tampilan sebelum direvisi dan setelah direvisi:

- a. Mengganti *background* setiap topik pembahasan supaya tidak monoton dan memperbesar tampilan gambar.



Gambar 4.21 *Baground* Sebelum Revisi



Gambar 4.22 *Baground* Setelah Revisi

b. Menambahkan peta tempat kerajaan-kerajaan Islam.



Gambar 4.23 Keterangan Kerajaan Islam Sebelum Revisi



Gambar 4.24 Keterangan Kerajaan Islam Setelah Revisi

c. Menambahkan video pada peninggalan sejarah kerajaan Islam.



Gambar 4.25 Keterangan Peninggalan Sejarah Kerajaan Islam Sebelum Revisi



Gambar 4.26 Keterangan Peninggalan Sejarah Kerajaan Islam Setelah Revisi

d. Memperbaiki bentuk tulisan supaya lebih menarik



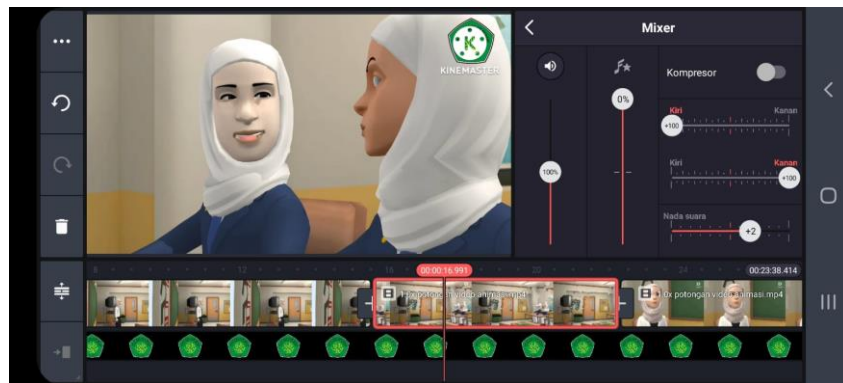
Gambar 4.27 Bentuk Tulisan Sebelum Revisi



Gambar 4.28 Bentuk Tulisan Setelah Revisi

2. Guru Mata Pelajaran IPS

Hasil Evaluasi yang sudah dilakukan guru mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi “Layak, tidak perlu revisi”. Meskipun media pembelajaran video animasi sudah mendapatkan kriteria layak, namun terdapat komentar dan saran dari guru mata pelajaran IPS mengenai audio atau suara. Setelah mendapatkan komentar tersebut, peneliti memperbaiki audio video animasi sebagai berikut:



Gambar 4.29 Pengaturan Suara Sebelum Revisi



Gambar 4.30 Pengaturan Suara Setelah Revisi

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada bab hasil penelitian dan pembahasan, peneliti telah menjelaskan berbagai macam data, mulai dari proses pengembangan, analisis data, hingga revisi produk. Berikut kesimpulan yang dapat diambil:

1. Proses pengembangan media pembelajaran video animasi mengadaptasi dari model pengembangan *Borg and Gall* yang telah disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa menjadi 7 langkah. Proses pengembangan tersebut terdiri dari analisis kebutuhan, perencanaan penelitian, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji coba lapangan produk utama, dan revisi produk akhir. Produk media pembelajaran berbentuk video animasi dalam penelitian dan pengembangan ini sudah melewati serangkaian validasi kepada validator ahli mulai dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS MTsN 5 Malang, dan uji coba lapangan kepada 20 siswa.
2. Implementasi pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dapat diketahui hasilnya dari angket motivasi belajar dan nilai hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*. Selain itu, media pembelajaran video animasi diketahui dari hasil penilaian ahli media, ahli materi, dan guru

mata pelajaran IPS. Dari perolehan nilai ahli media sebesar 80 % , ahli materi sebesar 92,5 % , dan guru IPS sebesar 94,54 %. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MTsN 5 Malang dapat dikatakan “berhasil” dan “layak”.

3. Hasil evaluasi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi dilakukan sesuai dengan hasil penilaian validator ahli. Dalam penelitian dan pengembangan ini validator ahli yang terdiri dari Ibu Rika Inggit Asmawati, MA selaku ahli materi, Ibu Azharotunnafi, M.Pd selaku ahli media, dan Ibu Triyuana Istiningsih, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di MTsN 5 Malang serta seluruh siswa kelas VII A, B, C MTsN 5 Malang.

B. Saran

1. Pemanfaatan

Saran pemanfaatan media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran video animasi dapat digunakan guru sebagai media tambahan pada mata pelajaran IPS kelas VII Materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam”.
- b. Media pembelajaran video animasi dapat diakses siswa dengan mudah, baik secara online melalui Youtube maupun offline dengan meminta file video kepada guru atau teman yang sudah mendownload.

2. Desiminasi

Desiminasi pada produk media pembelajaran video animasi ini diharapkan tidak hanya terbatas pada kelas VII di MTsN 5 Malang saja. Namun, dapat digunakan oleh seluruh siswa kelas VII baik MTs maupun SMP manapun, serta dari kalangan tertentu yang ingin belajar materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam”.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk media pembelajaran berbentuk video animasi kedepannya dapat disempurnakan lagi dengan animasi-animasi yang lebih menarik. Serta, tidak hanya terbatas pada materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam”, namun dapat berkembang pada materi IPS lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, A.F.S & Sigit P. 2019. Pengembangan Buku Panduan Outboundkids Kelompok Usia 5-6 Tahun. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), “ 12.
- Ahmad Y. 2021. *Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*, Edisi 1. Malang: Ahlimedia Press.
- Al-Qur'an dan Terjemahnya.
- Apriansyah, M.R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, *Jurnal Pensil: Kependidikan*, 9(1), 9” 18.
- Arianti, Arianti. 2019. Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12 (2), 34” 117.
- Avania, dkk.,. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan Contextual Teaching Learning (CTL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5), 38” 2531.
- Emda, A. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 82” 172.
- Fikri, H. & Ade S.M. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Hasyim, M.A. 2019. Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Elementaris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 1(1), 12” 32.
- Limbong, T. & Janner S. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Mahdalena, S. & Moh Sain. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V A Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118” 38.
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nurdyansyah, Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Rosanaya, S.L. & Dhiah F. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258” 67.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

- Toni, N. & Maulana A.L. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Wulandari, E. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I/A SD Negeri 32 Bunda Aceh*. Skripsi tidak diterbitkan, Banda Aceh: STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Yuniastuti, dkk., 2021. *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 877/Un.03.1/TL.00.1/04/2022 04 April 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MTsN 5 Malang
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Sinta Anuriah Wulan Suci
NIM : 18130083
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang**

Lama Penelitian : **April 2022** sampai dengan **Juni 2022** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddeмик


Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Program Studi P.IPS
2. Arsip

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 : Surat Pelaksanaan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH TsANAWIYAH NEGERI 5 MALANG
Jl. Pemuda Purworejo Kec. Donomulyo Kab. Malang 65167 Telp (0341) 882949
Email lmtsn5malangsanedo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-229 /Mts.13.35.05/PP.00.5/05/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ahmad Musthofa, M.Pd
NIP : 197005292006041006
Alamat : Jl. Gajahyana RT 10 RW 02 Putatlor Gondanglegi
Jabatan : Kepala MTs Negeri 5 Malang
Alamat madrasah : Jl. Pemuda Purworejo Donomulyo Malang

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Sinta Anuriah Wulan Suci
NIM : 18130083
No. HP : 082231200294
Alamat : Desa Donomulyo RT 08 RW 02
Kecamatan Donomulyo Kab. Malang
Perguruan Tinggi : UIN MALIKI Malang
Fakultas/Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Telah mengadakan penelitian di MTs Negeri 5 Malang dengan judul

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTs NEGERI 5
MALANG"**

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 23 Mei 2022

Kepala ,



Ahmad Musthofa, M. Pd



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR.E. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://lta.kemena.go.id> atau kunjungi halaman <https://lta.kemena.go.id/>
Token : 10SSpH

Lampiran 3 : Surat Persetujuan Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-2019/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2022 20 April 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Azharotunnafi, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Sinta Anuriah Wulan Suci
NIM	: 18130083
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang
Dosen Pembimbing	: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan Bid. Akademik
 Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 187308232000031002

Lampiran 4 : Surat Persetujuan Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-2017/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2022 20 April 2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Rika Inggit Asmawati, MA
di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Sinta Anuriah Wulan Suci
NIM	: 18130083
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang
Dosen Pembimbing	: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan Ptd. Akademik
M. H. M. H. Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 : Angket Validasi Ahli Media

Instrumen Validasi Ahli Media

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang
 Materi Penelitian : Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam
 Penyusun : Sinta Anuriah Wulan Suci

A. Pengantar

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu terhadap penggunaan video animasi pada mata pelajaran IPS yang ditunjukkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar. Oleh sebab itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media. Penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sebelumnya, saya ucapkan terima kasih banyak atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini.

B. Identitas Ahli

Nama : Azharotunnafi, M.Pd
 NIP : 199106182019032017
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca dengancermat.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang pada alternativejawaban yang dianggap paling sesuai.
3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menulis pada lembar yang sudahditentukan.

D. Keterangan

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Instrumen Validasi Ahli Media

Lembar Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Visual media	1. Pemilihan warna, background, gambar dan animasi menarik			√		
		2. Pengambilan gambar sesuai untuk siswa MTs/SMP				√	
		3. Gambar materi dapat terlihat jelas				√	
		4. Pemilihan setting cerita tepat				√	
2	Audio Media	1. Ritme suara narator yang disajikan sesuai kebutuhan siswa				√	
		2. Suara narator terdengar jelas				√	
3	Bahasa	1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				√	
		2. Bahasa sesuai tingkat berpikir siswa				√	
4	Pemrograman Animasi	1. Animasi berhubungan dengan Materi					√
		2. Kesesuaian animasi dengan suara				√	

Komentar: Video animasinya sudah bagus namun ada beberapa yang harus dibenahi mulai dari font tulisan, background, ukuran gambar, dan penambahan keterangan seperti gambar peta serta video pada beberapa sub materi.

Saran: Font tulisan dapat dibuat lebih menarik lagi, untuk background dapat diganti setiap sub materi dan ukuran gambar dapat lebih diperbesar, serta dapat ditambahkan gambar peta tempat kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Malang, 12 Mei 2022

Validator Media



Azharotunnafi, M.Pd
199106182019032017

Lampiran 6 : Angket Validasi Ahli Materi

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang
 Materi Penelitian : Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam
 Penyusun : Sinta Anuriah Wulan Suci

A. Pengantar

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu terhadap penggunaan video animasi pada mata pelajaran IPS yang ditunjukkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar. Oleh sebab itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sebelumnya, saya ucapkan terima kasih banyak atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini.

B. Identitas Ahli

Nama : Rika Inggit Asmawati, MA
 NIP : 198812062020122003
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca dengan cermat.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.
3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menulis pada lembar yang sudah ditentukan.

D. Keterangan

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Lembar Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Isi	1.Kesesuaian materi dengan KI dan KD					√
		2.Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				√	
		3.Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan				√	

		4.Kejelasan penyampaian materi						√
2	Bahasa	5.Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir siswa						√
		6.Kelugasan Bahasa yang digunakan dan mudah dipahami siswa				√		
3	Penyajian Materi	7.Keruntutan konsep						√
		8.Penyajian materi bersifat interaktif						√

Komentar: Sudah cukup baik

Saran:

Malang, 12 Mei 2022

Validator Materi



Rika Inggit Asmawati, MA

NIP. 198812062020122003

Lampiran 7 : Angket Validasi Guru IPS

Instrumen Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang
 Materi Penelitian : Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam
 Penyusun : Sinta Anuriah Wulan Suci

A. Pengantar

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui penilaian Bapak/Ibu terhadap penggunaan video animasi pada mata pelajaran IPS yang ditunjukkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar. Oleh sebab itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai validator guru mata pelajaran IPS. Penilaian Bapak/Ibu sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sebelumnya, saya ucapkan terima kasih banyak atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini.

B. Identitas Ahli

Nama : Triyuana Istiningsih, S.Pd
 NIP : 197103212005012001
 Instansi : MTsN 5 Malang

C. Petunjuk Penilaian

- Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca dengan cermat.
- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (✓) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai.
- Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menulis pada lembar yang sudah ditentukan.

D. Keterangan

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Lembar Penilaian

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Isi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD					✓
		2. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran					✓
		3. Kebenaran materi ditinjau dari aspek keilmuan					✓
		4. Kejelasan penyampaian materi				✓	

2	Bahasa	1. Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir siswa				✓
		2. Kelugasan Bahasa yang digunakan dan mudah dipahami siswa				✓
3	Penyajian Materi	1. Keruntutan konsep				✓
		2. Penyajian materi bersifat interaktif			✓	
4	Pembelajaran dan hasil belajar	1. Video animasi dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran				✓
		2. Video animasi dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa				✓
		3. Video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa			✓	

Komentar:

- Pembelajaran dg menggunakan media (video animasi) bisa menjadi daya tarik bagi siswa untuk memperhatikan guru dlm menyampaikan materi pembelajaran

- Pembelajaran dg video animasi dpt menambah motivasi belajar siswa seiring dg semakin tinggi pengaruh penggunaan tlp pd kegiatan sehari-hari siswa di skh.

Saran:

- Perlu adanya pembedaan pada audio/suara pada video animasinya karena suara belum bisa teras

- Bisa diberi tlcsh $\frac{1}{2}$ ms dpt dijadikan sbg panutan bagi siswa

Malang, 16 Mei 2022

Validator



Triyuana Istiningsih, S.Pd

NIP. 197103212005012001

Lampiran 8 : Angket Motivasi Siswa

Angket Motivasi Siswa

A. Identitas Siswa

Nama : *Amelia Dewanti*

No.Absen : *4*

Kelas : *7A*

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi identitas siswa yang sudah disediakan
2. Sebelum mengisi, mohon baca pernyataan terlebih dahulu dengan cermat
3. Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban yang dipilih

C. Keterangan

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar IPS					✓
2	Saya berusaha belajar IPS dengan giat agar memperoleh hasil yang memuaskan				✓	
3	Saya memperhatikan penjelasan guru IPS dengan baik					✓
4	Saya akan bertanya kepada guru IPS apabila ada materi IPS yang kurang saya pahami				✓	
5	Saya memanfaatkan waktu kosong untuk membaca buku IPS					✓
6	Saya selalu mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dengan baik					✓
7	Saya mendapat pujian dari guru atau orangtua ketika mengerjakan latihan soal IPS dengan baik					✓
8	Saya mendapatkan hadiah dari guru atau orangtua ketika nilai IPS saya bagus					✓
9	Saya senang saat guru menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran IPS					✓
10	Saya senang saat guru menggunakan video animasi dalam menyampaikan materi IPS					✓
11	Saya nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran IPS dikelas yang ruangnya bersih					✓
12	Saya dapat belajar IPS dengan baik pada suasana kelas yang tenang					✓

Lampiran 9 : Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA

Narasumber : Ibu Triyuana Istiningsih, S.Pd
 Jabatan : Guru IPS MTsN 5 Malang
 Waktu : 18 Mei 2022, Pukul 10.00 WIB
 Tempat : MTsN 5 Malang

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana ibu untuk motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ?	
2	Bagaimana cara ibu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ?	
3	Media pembelajaran apa yang biasanya Ibu gunakan dalam pembelajaran IPS, kemudian bagaimana respon siswa mengenai penggunaan media pembelajaran tersebut?	
4	Mengenai media pembelajaran yang mengandung unsur teknologi, apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran yang mengandung unsur teknologi dalam pembelajaran IPS?	
5	Apakah Ibu belum pernah menggunakan video animasi dalam pembelajaran IPS ?	
6	Bagaiman pendapat Ibu mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam tercapainya tujuan proses pembelajaran?	
7	Apakah selama kegiatan pembelajaran berlangsung, Ibu mengalami kesulitan?	
8	Apakah sarana dan prasarana di MTsN 5 Malang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran video animasi ?	

Lampiran 10 : RPP Kelas Kontrol dan Eksperimen

RPP KELAS KONTROL

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
Nama Madrasah : MTsN 5 Malang	Kelas/Semester : VII/Genap
Mata Pelajaran : IPS	Tahun Pelajaran : 2021/2022
Materi : Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam	Alokasi Waktu : 2x30 (1xPertemuan)

TUJUAN PEMBELAJARAN		
Diharapkan peserta didik mampu memahami dan menjelaskan kehidupan masyarakat pada masa Islam dengan baik dan bertanggung jawab.		
KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pendahuluan	Kegiatan Inti	Penutup
1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa. 2. Guru mengecek daftar kehadiran peserta didik. 3. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan. 4. Guru memberikan soal Pre-Test untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan siswa.	5. Guru menjelaskan materi "Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam". 6. Guru memberikan tanya jawab ringan kepada siswa. 7. Guru memberikan soal Post-Test kepada siswa untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa.	8. Guru memberikan kesimpulan terkait materi "Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam". 9. Guru mengingatkan kembali supaya siswa selalu menjaga kesehatan dan tetap semangat belajar. 10. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan salam.
REFLEKSI DAN KONFIRMASI		
Membandingkan hasil penyaringan dan melakukan evaluasi singkat		
PENILAIAN		
Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Keaktifan dan kedisiplinan siswa	Pre-Test dan Post-Test	Praktik
Alat	Media	Sumber
Laptop, buku, alat tulis	Papan tulis dan gambar-gambar	Buku Guru dan Buku Siswa IPS Kelas VIII SMP/MTs ; Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017, buku referensi lain yang relevan dan media online.

Mengetahui,
Guru IPS MTsN 5 Malang

Triyuana Istiningsih, S.Pd
NIP. 197005292006041006

Malang, 2022
Peneliti

Sinta Anuriah Wulan Suci
NIM.
18130083

RPP KELAS EKSPERIMEN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
Nama Madrasah : MTsN 5 Malang Mata Pelajaran : IPS Materi : Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam	Kelas/Semester : VII/Genap Tahun Pelajaran : 2021/2022 Alokasi Waktu : 2x30 (1xPertemuan)

TUJUAN PEMBELAJARAN		
Diharapkan peserta didik mampu memahami dan menjelaskan kehidupan masyarakat pada masa Islam dengan baik dan bertanggung jawab.		
KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Pendahuluan	Kegiatan Inti	Penutup
11. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa. 12. Guru mengecek daftar kehadiran peserta didik. 13. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan. 14. Guru memberikan soal Pre-Test untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan siswa.	15. Guru menjelaskan materi "Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam" menggunakan media video animasi. 16. Guru memberikan tanya jawab ringan kepada siswa. 17. Guru memberikan soal Post-Test kepada siswa untuk mengetahui peningkatan pengetahuan siswa.	18. Guru memberikan kesimpulan terkait materi "Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam". 19. Guru mengingatkan kembali supaya siswa selalu menjaga kesehatan dan tetap semangat belajar. 20. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdoa dan salam.
REFLEKSI DAN KONFIRMASI		
Membandingkan hasil penyaringan dan melakukan evaluasi singkat		
PENILAIAN		
Sikap	Pengetahuan	Keterampilan
Keaktifan dan kedisiplinan siswa	Pre-Test dan Post-Test	Praktik
Alat	Media	Sumber
Laptop, LCD Proyektor	Video Animasi	Buku Guru dan Buku Siswa IPS Kelas VIII SMP/MTs ; Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2017, buku referensi lain yang relevan dan media online.

Mengetahui,
Guru IPS MTsN 5 Malang

Triyuana Istiningsih, S.Pd
NIP. 197005292006041006

Malang, 2022
Peneliti

Sinta Anuriah Wulan Suci
NIM.
18130083

Lampiran 11 : Soal

SOAL

Mata Pelajaran/Materi : IPS/Kehidupan Masyarakat pada Masa Islam

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah doa terlebih dahulu sebelum mengerjakan!
2. Isilah identitas terlebih dahulu!
3. Bacalah soal dengan teliti!
4. Jawaban tidak boleh mencontek temannya.
5. Selamat mengerjakan!

Nama :

No. Absen :

Kelas :

1. Masuknya Islam ke Indonesia masehi berasal dari tanah kelahirannya, yaitu Arab atau Mesir. Proses ini berlangsung pada abad pertama Hijriyah atau abad ke – 7 Masehi. Hal ini berdasarkan bukti bahwa bangsa Indonesia sejak awal telah menganut Mazhab Syafi'i yang sama dengan mazhab yang dianut di Mekkah. Pendapat tersebut dikemukakan oleh.....
 - A. Anthony H. Johns.
 - B. Buya Hamka (H. Abdul Malik Karim Amrullah)**
 - C. Hoesein Djajadiningrat
 - D. Snouck Hurgronje
2. Pernikahan merupakan salah satu saluran masuknya Islam ke Indonesia. Para pedagang muslim dari negara lain yang menetap sementara atau selamanya di Indonesia kebanyakan memutuskan untuk menikah dengan penduduk setempat. Contohnya saja dalam Babad Tanah Jawi yang menceritakan pernikahan Puteri Campa dari Champa (Vietnam) dengan Raja Brawijaya dan mempunyai putera bernama Raden Patah. Dapat dipahami bahwa suatu masyarakat muslim dapat terbentuk melalui saluran islamisasi berupa pernikahan. Hal ini dikarenakan....
 - A. Pernikahan antara pedagang muslim dari negara lain dengan penduduk pribumi mudah untuk dilakukan
 - B. Pernikahan antara pedagang muslim dari negara lain dengan penduduk pribumi akan menghasilkan keluarga muslim
 - C. Pedagang muslim dari negara lain hanya menikahi kaum bangsawan
 - D. Pernikahan antara pedagang muslim dari negara lain dengan penduduk pribumi akan membentuk ikatan kekerabatan yang besar antara keluarga pihak laki-laki dan perempuan**
3. Kesultanan Samudera Pasai merupakan kerajaan Islam pertama yang berdiri pada tahun 1270-1275 M. Letaknya di sebelah utara Perlak di daerah Lhokseumawe dan berbatasan langsung dengan selat Malaka. Kesultanan Samudera Pasai disebut mempunyai peran penting dalam penyebaran Islam di nusantara dan Asia Tenggara, hal ini terlihat pada, kecuali...

- A. Kesultanan Samudera Pasai banyak menjalin hubungan dengan kerajaan-kerajaan lainnya, khususnya Malaka hingga terjalin pernikahan antara putra putri sultan dari Samudera Pasai dan Malaka. Hasil dari hubungan itu adalah lahirnya Kerajaan Islam Malaka pada awal abad 15 yang dimulai dengan pemerintahan Parameswara.
 - B. Kesultanan Samudera Pasai banyak mengirimkan ulama dan muballigh untuk menyebarkan agama Islam di pulau Jawa. Selain itu, banyak ulama Jawa yang menimba ilmu di Samudera Pasai.
 - C. Kedatangan Syekh Said seorang mubalig dari Pasai yang berhasil menyembuhkan raja Pattani bernama Phaya Tu Nakpa yang sedang sakit parah. Hal ini membuat Phaya Tu Nakpa (1486-1530) yang awalnya beragama Budha kemudian masuk Islam dan bergelar Sultan Ismail Syah.
 - D. Banyak pedagang dari berbagai negara yang berlabuh di pelabuhan Samudera Pasai seperti Cina, Siam, Turki, Gujarat, dan Arab sehingga kesultanan menyiapkan bandar-bandar sebagai perdagangan**
4. Kesenian merupakan salah satu saluran masuknya Islam ke Indonesia. Sunan Kalijaga menggunakan wayang kulit sebagai media untuk menyebarkan agama Islam kepada masyarakat dengan memasukkan unsur-unsur agama Islam dalam cerita dan pertunjukan wayang. Secara perlahan masyarakat pun merasa tertarik untuk masuk Islam. Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwasanya faktor penyebab diterimanya Islam pada masyarakat adalah....
- A. Syarat masuk Islam mudah dan tidak mengenal sistem kasta
 - B. Tidak ada pemaksaan dalam penyebaran agama Islam dan menghargai adat istiadat setempat**
 - C. Upacara-upacara dalam Islam sangat sederhana sehingga masyarakat merasa tidak terbebani
 - D. Islam memperbolehkan masyarakat melaksanakan kebudayaannya meskipun melenceng dari syariat Islam
5. Masuknya Islam ke Indonesia membawa pengaruh terhadap aspek-aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Salah satunya dalam bidang sosial yang sebelumnya menganut sistem kasta ketika dikuasai kerajaan Hindu-Buddha, namun ketika kekuasaan Islam sistem kasta sudah dihapus. Perhatikan gambar berikut !



Dari gambar diatas dapat dipahami bahwa

- A. Kasta Brahmana merupakan kasta yang paling tinggi yang bertugas menjalankan pemerintahan
- B. Kasta Sudra merupakan kasta yang paling rendah dari golongan para petani dan pedagang

- C. **Kasta Ksatria merupakan kasta dari raja, prajurit, bangsawan yang bertugas menjalankan pemerintahan**
- D. Kasta Waisya dari golongan yang memimpin upacara-upacara keagamaan
6. Perhatikan pernyataan-pernyataan dibawah ini !
1. Kesultanan Aceh Darussalam, Kesultanan Gowa-Tallo, Kesultanan Tarumanegara
 2. Kesultanan Mataram Kuno, Kesultanan Samudera Pasai, Kesultanan Ternate-Tidore
 3. Kesultanan Aceh Darussalam, Kesultanan Ternate-Tidore, Kesultanan Banjar
 4. Kesultanan Gowa-Tallo, Kesultanan Demak, Kesultanan Banten
- Dari pernyataan diatas yang merupakan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia adalah...
- A. 1 dan 2
 - B. 2 dan 3
 - C. 3 dan 4**
 - D. 4 dan 1
7. Salah satu peninggalan sejarah islam berupa kesenian bela diri dari Banten. Pemain menusukkan benda tajam ke tubuhnya tanpa meninggalkan luka. Kesenian ini berawal pada masa pemerintahan Sultan Maulana Hasanudin yaitu abad ke-16 M. Pada waktu itu, kesenian bela diri ini ditunjukkan untuk memompa semangat juang rakyat Banten melawan Belanda. Kesenian bela diri tersebut disebut.....
- A. Pencak Silat
 - B. Tarung Derajat
 - C. Silek Harimau
 - D. Debus**
8. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut !
1. Bentuk atap tumpang pada bangunan masjid
 2. Bentuk-bentuk ukiran pada bangunan masjid
 3. Menara masjid yang berbentuk Candi
 4. Adanya ruang mihrab tempat imam memimpin shalat
- Pernyataan yang merupakan contoh pengaruh Hindu Budha yang diakomodir dalam budaya Islam adalah...
- A. 1 dan 3**
 - B. 1 dan 4
 - C. 3 dan 4
 - D. 2 dan 4
9. Perhatikan gambar di bawah ini !



Tokoh di atas berhasil membangun Makassar menjadi penguasa jalur perdagangan di wilayah Indonesia Bagian Timur. Puncak kejayaan Kesultanan Makassar (Gowa-Tallo) berada pada masa pemerintahannya. Tokoh di atas juga mendapat julukan dari Belanda yaitu Ayam Jantan dari Timur. Tokoh di atas adalah....

- A. Sultan Ageng Titayasa
- B. Sultan Alaudin
- C. Sultan Hasanudin**
- D. Sultan Fatahillah

10. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut !

- A. Letak Kesultanan Banten sangat strategis yaitu di selat Sunda
- B. Pelabuhan Banten sangat diminati pedagang pada saat itu. Pasalnya, Kesultanan Banten tidak menerapkan monopoli, sehingga perdagangan bisa berlangsung secara terbuka.
- C. Banten merupakan daerah yang inklusif bagi semua golongan. Meskipun diperintah dengan sistem Islam, namun kebebasan beragama sangat terjamin di Banten.
- D. Kerja sama antara Kesultanan Banten dengan VOC

Pernyataan diatas yang merupakan faktor penyebab kemajuan Kesultanan Banten adalah.....

- A. 1, 2, 3**
- B. 1, 2, 4
- C. 2, 3, 4
- D. 1, 3, 4

11. Kesultanan Ternate dan Tidore pernah mengalami perseteruan dikarenakan kemajuan Ternate dibanding kesultanan lainnya di Maluku. Hal ini memunculkan dua persekutuan yang terbagi menjadi dua, yaitu Uli Lima yang dipimpin Ternate dan Uli Siwa yang dipimpin Tidore. Akibat hasutan dari Portugis dan Spanyol yang datang ke Maluku, perseteruan ini semakin meruncing menjadi empat pihak yaitu.....yang dimenangkan

- A. Ternate-Portugis dan Tidore-Spanyol, oleh Tidore-Spanyol
- B. Ternate-Spanyol dan Tidore-Portugis, oleh Ternate-Portugis
- C. Ternate-Portugis dan Tidore-Spanyol, oleh Ternate-Portugis**
- D. Ternate-Spanyol dan Tidore-Portugis, oleh Tidore-Spanyol

12. Kesultanan Aceh mencapai puncak kejayaan pada tahun 1607 dan 1636 M.

Sultan yang menjabat pada tahun ini merupakan pemimpin yang tegas menolak

penjajah untuk melindungi wilayah dan rakyatnya. Pada masa kekuasaannya, kesultanan Aceh memiliki kekuatan militer yang kuat, wilayah kekuasaan yang luas, serta kesejahteraan bagi rakyatnya. Sultan yang berhasil memimpin kesultanan Aceh hingga mencapai puncak kejayaan adalah....

- A. Sultan Ali Mughayat Syah
- B. Sultan Iskandar Muda**
- C. Sultan Iskandar Tsani
- D. Sultan Muhammad Daud Syah

13. Seiring kemunduran Majapahit, munculah Kerajaan Islam pertama di Jawa yang didirikan oleh Raden Patah pada awal abad ke-16 M. Kerajaan ini menjadi pusat penyebaran agama Islam di Jawa dibawah kepemimpinan Raden Patah dengan peran sentral wali songo. Kerajaan Islam tersebut adalah....

- A. Kesultanan Demak**
- B. Kesultanan Banten
- C. Kesultanan Mataram
- D. Kesultanan Banjar

14. Kesultanan Banjar awalnya merupakan penerus kerajaan Hindu di Kalimantan. Namun, terjadi perebutan kekuasaan yang dilakukan oleh Raden Tumenggung dari negara Daha kepada Raden Samudera. Hal ini membuat Raden Samudera meminta bantuan militer kepada kesultanan Demak. Syarat yang diajukan kesultanan Demak untuk membantu Raden Samudera adalah....

- A. Raden Samudera dan pengikutnya membayar upeti kepada kesultanan Demak
- B. Raden Samudera dan pengikutnya mau memeluk Islam**
- C. Raden Samudera dan pengikutnya turut bergabung kepada Kesultanan Demak
- D. Raden Samudera dan pengikutnya turut bekerja sama untuk penyerangan kepada musuh-musuh kesultanan Demak

15. Perhatikan pernyataan-pernyataan di bawah ini !

1. Sifat sultan yang zalim seperti Amangkurat 1 yang banyak melakukan pembunuhan
2. Campur tangan Belanda dalam pengendalian kekuasaan
3. Perluasan kekuasaan ke berbagai daerah di Jawa
4. Perselisihan antara pewaris tahta kesultanan

Pernyataan diatas yang menjadi penyebab kemunduran kesultanan Mataram Islam adalah....

- A. 1, 2, 3
- B. 2, 3, 4
- C. 1, 3, 4
- D. 1, 2, 4**

16. Kesultanan Banten merupakan kerajaan Islam yang terletak di Banten pada bagian ujung di pulau Jawa. Kesultanan Banten sebelumnya bagian dari kerajaan Sunda. Pada tahun 1526 kesultanan Demak berhasil merebut Banten dari kerajaan Sunda. Ketika kesultanan Demak mengalami kemunduran, Banten akhirnya

melepaskan diri dari kekuasaan Demak. Pendiri kesultanan Demak adalah seorang wali songo yaitu...

- A. Sunan Gunung Jati
- B. Sunan Kalijaga
- C. Sunan Bonang
- D. Sunan Muria

17. Corak dan isi karya sastra peninggalan masa Islam di Indonesia ada beberapa jenis diantaranya babad, hikayat, suluk dan syair.



Terlihat pada gambar diatas berupa kitab yang bertuliskan aksara Jawa. Biasanya kitab ini berisi masalah gaib, ramalan tentang hari baik atau buruk, serta makna atau simbol tertentu yang dihadapi manusia. Karya sastra ini disebut....

- A. Babad
- B. Hikayat
- C. Suluk
- D. Syair

18. Perhatikan tabel di bawah ini !

1	2	3	4
Sunan Kalijaga	Sunan Bonang	Sunan Muria	Sunan Kalijaga
Sunan Giri	Sunan Ampel	Sunan Bonang	Sunan Muria
Sunan Kudus	Sunan Giri	Sunan Kalijaga	Sunan Giri

Salah satu saluran penyebaran Islam yang dilakukan oleh Wali Songo melalui kesenian. Berdasarkan tabel di atas, manakah tiga sunan yang menyebarkan agama Islam melalui kesenian....

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

19. Masa kerajaan Islam di Indonesia memberikan pengaruh terhadap segala bidang mulai dari agama pendidikan, sosial, dan kebudayaan. Namun, secara perlahan kerajaan-kerajaan Islam banyak mengalami kemunduran. Banyak bukti yang bisa dilihat pada masa sekarang mengenai keberadaan kerajaan Islam pada waktu itu. Peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia ditunjukkan dengan gambar...

A.



C.



B.



D.



20. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut !

1. Konsep kerajaan berubah menjadi kesultanan
2. Dijadikannya Indonesia sebagai pusat penyebaran agama Islam
3. Penghapusan konsep *Devaraja* (titisan Dewa di bumi)
4. Mendirikan bangunan yang bergaya timur tengah

Pernyataan yang merupakan pengaruh masuknya Islam pada bidang politik adalah....

- A. 1 dan 2
- B. 1 dan 3**
- C. 2 dan 3
- D. 2 dan 4

Lampiran 12 : Data Angket Motivasi Belajar

Data Angket Motivasi Belajar Sebelum Pembelajaran

ASPEK PENILAIAN															
Siswa	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	$\sum n$	$\sum x$	%
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	27	60	45
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24	60	40
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	25	60	41,6 6
4	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	27	60	45
5	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	25	60	41,6 6
6	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	24	60	40
7	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	2	26	60	43,3 3
8	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	23	60	38,3 3
9	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	2	2	25	60	41,6 6
10	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	22	60	36,6 6
11	3	2	2	3	1	2	2	2	1	3	2	2	25	60	41,6 6
12	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	60	38,3 3
13	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	27	60	45
14	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	1	24	60	40
15	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23	60	38,3 3
16	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	21	60	35
17	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	21	60	35
18	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	22	60	36,6 6
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	23	60	38,3 3
20	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	22	60	36,6 6
$\sum x$	4 1	3 8	4 0	3 8	4 0	3 9	3 8	3 8	3 9	4 2	4 3	4 2	478		
$\sum xi$	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	120 0		
%	4 1 %	3 8 %	4 0 %	3 8 %	4 0 %	3 9 %	3 8 %	3 8 %	3 9 %	4 2 %	4 3 %	4 2 %	39. 83 %		

Data Angket Motivasi Belajar Setelah Pembelajaran

ASPEK PENILAIAN															
Siswa	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	$\sum n$	$\sum x$	%
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	50	60	83,3 3
2	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	55	60	91,6
3	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	55	60	91,6
4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	58	60	96,6 6
5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	55	60	91,6
6	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	57	60	95
7	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	57	60	95
8	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	54	60	90
9	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	57	60	95
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	60	80
11	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	52	60	86,6 6
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	55	60	91,6
13	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	56	60	93,3 3
14	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	56	60	93,3 3
15	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	54	60	90
16	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	57	60	95
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	60	80
18	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	58	60	96,6 6
19	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	57	60	95
20	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	55	60	91,6 6
$\sum x$	8 9	9 1	9 2	9 2	9 0	9 0	9 0	9 1	9 0	9 2	9 4	9 4	109 0		
$\sum xi$	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	1 0 0	120 0		
%	8 9 %	9 1 %	9 2 %	9 2 %	9 0 %	9 0 %	9 0 %	9 1 %	9 0 %	9 2 %	9 4 %	9 4 %	90, 83 %		

Lampiran 13 : Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

Nilai Kelas Kontrol				Nilai Kelas Eksperimen			
No	Nama Siswa	Pre-Tes	Post-Test	No	Nama Siswa	Pre-Tes	Post-Test
1	Agam Dwi Sasongko	75	75	1	Adinda Ardiva A.	90	90
2	Ahmad Fauzan Z.A.	85	85	2	Ahmad Jessen K.	65	80
3	Aldimas Nur C.	90	90	3	Alfaizar Akbar E.K.	85	85
4	Alfiando Frederico	60	65	4	Aliyatul Maisa R.	85	90
5	Alifa Rosidatul I.	70	80	5	Alvia Febriantika	80	75
6	Alifiandra Anggun G.	90	85	6	Anugrah Dhiya P.A.	75	80
7	Alma Donita L.	80	90	7	Arfan Kaharudin N.	80	85
8	Amelia Putri R.	85	70	8	Arfend Angie P.S.	55	90
9	Ardan Putra L.	65	85	9	Aurel Ananditya D.	75	100
10	Athira Annastasya	90	80	10	Damianus Lintang S.	65	75
11	Chelsea La L.M.	55	75	11	Divo Rezki A.	55	85
12	Divan Rizki N.W.	85	90	12	Ei Satria Jawa	80	95
13	Dodo Dio Lama	50	85	13	Elly Lingga Dewi	85	85
14	Ghea Nagita S.	70	75	14	Febby Dertha K.	75	90
15	Ghifari Yazan A.	80	85	15	Felista Putri S.	50	85
16	Hasbi Bintang S.	65	75	16	Ika Alvira	80	80
17	Julian Andika P.	85	80	17	Muhammad Rios P.P.	70	85
18	Kesya Dwi A.	70	70	18	Marchel Fahrudin	75	90
19	Muhammad Hasjim	85	85	19	Muhammad Azka M.K.	80	95
20	Neysila Ramadhani	75	80	20	Muhammad Marcelino	90	95
21	Poppy Dwi M.	65	75	21	Muhammad Yusuf B.	65	80
22	Prisma Octa P.	70	80	22	Mutia Belva J.C.	80	95
23	Rangga Ridhi R.	70	75	23	Nanda Nurauni	70	85
24	Rhevandha Icha P.	60	65	24	Nanda Khabib Al Faj'ri	60	80
25	Risky Maulana Y.	70	90	25	Nisaul Latifa A.	50	70
26	Saskia Widya P.	55	75	26	Quinsha Raeta A.	70	95
27	Sekar Ayu Felita	60	80	27	Ryan Ade S.	65	90
28	Siska Dwi Cahyanti	75	90	28	Stefannie Evangelista A.	60	75
29	Shavira Alvi D.	60	70	29	Talita Haura S.B.	70	85
30	Syella Safarizqi E.	75	80	30	Veve Lianti	75	90
	Jumlah	2170	2385		Jumlah	2160	2580
	Rata-Rata	72,3	79,5		Rata-Rata	72	86

Lampiran 14 : Dokumentasi



Kelas Uji Coba



Kelas Kontrol



Kelas Eksperimen



Pemutaran Video Animasi

Lampiran 15 : Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN


JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSIMILE 0341-552398

LEMBAR KONSULTASI DAN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Sinta Anuriah Wulan Suci
 NIM : 18130083
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MTsN 5 Malang

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

Tanggal	Bab/Materi Konsultasi	Saran/Rekomendasi/Catatan	Paraf
9 November 2021	Outline proposal penelitian	Metode penelitian yang digunakan dibuat menjadi model pengembangan	
11 November 2021	Judul penelitian	Perbaiki judul	
25 November 2022	Judul penelitian	Melanjutkan Bab I	
22 Februari 2022	Bab I-III	Proposal disetujui dan rekomendasi untuk pengajuan seminar Proposal	
30 Juni 2022	BAB I-V	Penambahan variabel	
4 Juli 2022	BAB I-V	Perbaiki latar belakang	
13 Juli 2022	BAB I-V	Perbaiki latar belakang	
28 Juli 2022	BAB I-V	Perbaiki rumusan masalah dan penulisan orisinalitas penelitian	
2 Agustus 2022	BAB I-V	Penambahan pedoman wawancara dan perbaikan	

		penulisan	
8 Agustus 2022	BAB I-V	ACC skripsi	

Malang, 18 Agustus 2022
Dosen Pembimbing,



Hj. Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 197312122006042001

Lampiran 16 : Bukti Turnitin

ORIGINALITY REPORT

24%
SIMILARITY INDEX

23%
INTERNET SOURCES

12%
PUBLICATIONS

11%
STUDENT PAPERS



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING**

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 4481/Un.03.1/PP.00.9/09/2021

diberikan kepada:

Nama : SINTA ANURIAH WULAN SUCI
NIM : 18130083
Program Studi : S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Karya Tulis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN
IPS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MTsN 5 MALANG

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.





Malang, 22 Agustus 2022
Kepala,
Nenny Afwadzi

Lampiran 17 : Biodata Mahasiswa

Nama : Sinta Anuriah Wulan Suci

NIM : 18130083

Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 08 Januari 2022

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tahun Masuk : 2018

E-mail : sintaanuriah02@gmail.com

Alamat : Desa Donomulyo RT 08 RW 02, Kec. Donomulyo,
Kab. Malang, Jawa Timur

Riwayat Pendidikan : 1. TK PGRI 1 Donomulyo
2. SDN Donomulyo 02
3. MTsN 5 Malang
4. MAN 3 Malang
5. SI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang