

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII  
MTs ANNUR SAWAHAN-TUREN**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

Nilda Duriyatul Izza Mustofa

NIM.18130091

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG, 2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII  
MTs ANNUR SAWAHAN-TUREN**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam  
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



**Oleh:**

Nilda Duriyatul Izza Mustofa

NIM.18130091

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG, 2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII  
MTs ANNUR SAWAHAN-TUREN**

**SKRIPSI**

**Oleh:**



**Nilda Durivatul Izza Mustofa**

**NIM.18130091**

**Telah diperiksa dan disetujui pada 7 Juli 2022**

**Dosen pembimbing**



**Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si**

**NIP.197312122006042001**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**



**Dr. Alfiana Yuli Efivanti, MA**

**NIP. 1971010120006042001**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII  
MTs ANNUR SAWAHAN-TUREN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nilda Duriyatul Izza Mutofa (18130091)

Telah dipertaruhkan di depan penguji pada tanggal 15 September 2022 dan  
dinyatakan:

LULUS

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

**Panitia Ujian**

**Tanda Tangan**

**Ketua Sidang**

Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I

NIP.198902072019031012

: 

**Sekretaris Sidang**

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

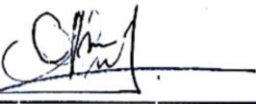
NIP.197312122006042001

: 

**Pembimbing**

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

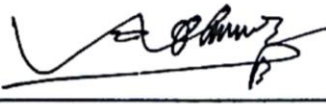
NIP197312122006042001

: 

**Penguji Utama**

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP.197610022003121003

: 

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



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

NIP.196407051986031003

## HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si  
Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

---

### NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Nilda Duriyatul Izza Mustofa

Lamp. : -

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
UIN Maliki Malang  
Di Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

<b>Nama</b>	<b>: Nilda Duriyatul Izza Mustofa</b>
<b>NIM</b>	<b>: 18130091</b>
<b>Jurusan</b>	<b>: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial</b>
<b>Judul Skripsi</b>	<b>: Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen</b>

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,



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

NIP. 197312122006042001

## HALAMAN MOTTO

حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ

“Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik pelindung”

(Q.S Ali Imran: 173)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kelancaran, kemudahan, dan keberkahan selalu beriringan dalam setiap proses penulisan karya tulis ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, yang insyaAllah kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir. Peneliti menyadari bahwa dalam menyusun penelitian dan skripsi ini, tidak lepas dari bimbingan, dukungan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta yaitu Bapak Bisri Mustofa dan Ibu Lilik Istikomah yang telah memberikan seluruh cinta kasih tulusnya kepada sayan dan selalu mendukung serta mendoakan saya dengan tulus.
2. Kakak saya Lista Datul dan adik-adik saya Ilham, Zulfi, dan Rara yang telah menjadi bagian dari seluruh proses kehidupan yang saya jalani.
3. Dosen pembimbing Ibu Hj. Dr. Ni'matuz Zuhroh, M.Si yang telah membimbing saya dalam menyusun skripsi ini dengan sabar.
4. Keluarga besar MTs Annur Sawahan yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian dan memberikan informasi, ilmu, serta pengalaman bagi saya.
5. Untuk seluruh pembaca, semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi kalian semua.

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa 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, 01 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

TTD



Nilda Duriyatul Izza Mustofa

NIM. 18130091

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Segala puji kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menghantarkan kita kepada jalan yang terang benderang dengan ilmu pengetahuan serta telah menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia.

Adanya skripsi ini dibuat yaitu sebagai syarat kelulusan bagi seluruh mahasiswa/mahasiswi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial.

Selesainya tugas akhir ini, pastinya peneliti menyadari banyak kekurangannya dan jauh dari kata sempurna. Sehingga tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak akan sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan penuh rasa peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, M.A 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, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Hj. Dr. Ni'matuz zuhroh, M.Si selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi selama proses pengerjaan.
5. Seluruh dosen yang senantiasa sabar mendidik, mengajarkan, dan membimbing saya selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Keluarga besar MTs Annur Sawahan-turen yang telah bersedia menerima saya untuk melaksanakan penelitian skripsidan juga telah memberikan informasi, ilmu, serta pengalaman yang tidak akan saya lupakan.
7. Siswa siswi MTs Annur Sawahan-Turen kelas 7 yang telah bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan penelitian.
8. Kedua orang tua saya yang tercinta yang telah mendukung, mendoakan, dan menemani setiap proses yang saya jalani.
9. Kakak dan adik-adik saya yang telah membantu dalam setiap proses hidup yang saya jalani.
10. Mas Soni Fernando yang telah bersedia menemani, membantu, dan mendoakan dari awal sampai akhir kepenulisan karya ini.
11. Seluruh teman seperjuangan saya semasa menempuh pendidikan yang telah bersedia berbagi cerita dan berjuang bersama.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini dan tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan rahmat dan kebaikan dari Allah SWT dan dijadikan amal jariyah dalam dunia dan akhirat. Penulis berharap semoga penelitian ini bisa memberikan manfaat bagi para pembacanya.

## PEDOMAN TRANSLITERASI LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin di skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang diuraikan sebagaimana berikut:

### A. Huruf

ا = A	ر = R	غ = Gh	ء = ‘
ب = B	ز = Z	ف = F	ي = Y
ت = T	س = S	ق = Q	
ث = Ts	ش = Sy	ك = K	
ج = J	ص = Sh	ل = L	
ح = H	ض = DI	م = M	
خ = Kh	ط = Th	ن = N	
د = D	ظ = Zh	و = W	
ذ = Dz	ع = ‘	ه = H	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = a

Vokal (i) Panjang = i

Vokal (u) Panjang = u

### C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَي = ay

أُو = uu

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI LATIN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Masalah .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Asumsi Pengembangan .....	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	9
G. Spesifikasi Produk .....	9
H. Originalitas Penelitian .....	10

I. Definisi Operasional.....	15
J. Sistematika Pembahasan .....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
A. Kajian Teori .....	18
1. Media Pembelajaran .....	18
2. Media Audio Visual.....	27
3. Aplikasi Powtoon .....	32
4. Motivasi dan Hasil Belajar .....	34
3) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	45
B. Kerangka Berfikir.....	47
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>49</b>
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Model Pengembangan .....	49
C. Prosedur Pengembangan .....	50
D. Uji Coba.....	55
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Hasil Produk Pengembangan .....	62
B. Hasil Data pengembangan .....	71
C. Hasil Data Uji Coba .....	92
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>103</b>
A. Kajian Produk yang Dikembangkan .....	103
B. Kesimpulan .....	103
C. Saran Pemanfaatan .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Originalitas Penelitian .....	13
Tabel 3.1 Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran .....	58
Tabel 3.2 Instrumen Kelayakan Materi.....	59
Tabel 3.3 Instrumen Kelayakan Media Untuk siswa dan Guru.....	59
Tabel 3.4 Instrumen Motivasi Siswa .....	60
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media.....	60
Tabel 3.6 Acuan Penilaian .....	61
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi Mata pelajaran IPS .....	73
Tabel 4.2 Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Materi IPS .....	74
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran .....	75
Tabel 4.4 Hasil Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Media Pembelajaran .....	77
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Mata Pelajaran IPS .....	78
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kritik dan Saran Ahli Mata Pelajaran IPS.....	79
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII .....	80
Tabel 4.8 Hasil Penyebaran Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Powtoon.....	84
Tabel 4.9 Hasil Penyebaran Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Powtoon.....	85
Tabel 4.10 Hasil Penyebaran Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Powtoon.....	87
Tabel 4.11 Hasil Penyebaran Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Powtoon.....	89

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar.....	92
Tabel 4.13 Perhitungan Uji T dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	94
Tabel 4.14 Nilai Siswa Kelas VII A Sebagai Kelas Eksperimen .....	96
Tabel 4.15 Nilai Siswa Kelas VII B Sebagai Kelas Kontrol.....	97
Tabel 4.16 Perhitungan Uji T sari Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir .....	48
Gambar 3.1 Urutan Perencanaan dan Pengembangan Model 4-D .....	54
Gambar 4.1 Sketsa Media Ajar Menggunakan Aplikasi Powtoon Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia .....	62
Gambar 4.2 Soal Pre-test dan Post-test.....	66
Gambar 4.3 Materi Kelangkaan.....	68
Gambar 4.4 Materi Kebutuhan.....	68
Gambar 4.5 Materi Tindakan, Motif, dan Prinsip Ekonomi .....	69
Gambar 4.6 Tampilan Awal Saat Membuat Video Powtoon.....	69
Gambar 4.7 Publish Video Powtoon.....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian .....	110
Lampiran 2	: Angket Validasi Ahli Media .....	111
Lampiran 3	: Angket Validasi Ahli Materi.....	113
Lampiran 4	: Angket Validasi Guru IPS .....	115
Lampiran 5	: RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	117
Lampiran 6	: Pedoman Wawancara .....	119
Lampiran 7	: Angket Validasi Respon Siswa Uji Coba Lapangan .....	121
Lampiran 8	: Angket Motivasi Belajar Siswa.....	123
Lampiran 9	: Soal Pre-test dan Post-test.....	125
Lampiran 10	: Storyboard.....	128
Lampiran 11	: Bukti Konsultasi.....	129
Lampiran 12	: Dokumentasi .....	130
Lampiran 13	: Bukti Turnitin.....	134
Lampiran 14	: Profil Mahasiswa.....	135

## ABSTRAK

**Mustofa, Nilda Duriyaul Izza, 2022.** *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata pelajaran IPS Kelas VII MTs Anuur sawahan-Turen.* Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

---

Berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran seperti kurangnya guru dalam mengarahkan peserta didik dalam memahami materi IPS, penggunaan metode pembelajaran yang terbatas pada metode ceramah dan diskusi, media pembelajaran yang terbatas pada buku cetak dan LKS yang mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa di MTs Annur sawahan-Turen. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk membuat media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu menggunakan aplikasi powtoon dan fasilitas disekolah seperti LCD.

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Menjelaskan produk media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen, (2) Menjelaskan kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen, (3) Menjelaskan efektifitas penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen.

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and development*) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development, Dissemination*). Pengukuran validitas pengembangan dalam skripsi ini menggunakan angket respon siswa, angket validator ahli materi, angket validator ahli media, angket validator guru IPS, dan angket motivasi belajar siswa. Dengan membandingkan nilai rata-rata pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) Terdapat 4 proses penelitian yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. (2) Penilaian media melalui angket mendapatkan nilai: ahli media 88%, ahli materi 90%, guru IPS MTs Annur sawahan 92%, siswa uji coba lapangan 90%, data yang diperoleh dinyatakan bahwa produk ini “layak” dan “tidak perlu revisi”. Pengukuran motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 14 % artinya media powtoon dinyatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengukuran tingkat hasil belajar menggunakan uji t dengan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yang artinya diterima dan menunjukkan hasil dari kelas eksperimen lebih bagus dari kelas kontrol dengan perbandingan 11,4%. (3) Dari hasil perhitungan angket dan tes siswa dapat disimpulkan bahwa media powtoon efektif untuk meningkatkan motivasi dan belajar siswa.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, IPS, Powtoon**

## ABSTRACT

**Mustofa, Nilda Duriyaul Izza, 2022.** *Development of Learning Media Using The Powtoon Application to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Social Studies Subjects for Class VII MTs Annur Sawahan-Turen. Thesis of Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim state Islamic University Malang: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si*

---

Various problems in the learning process such as the lack of teachers in directing students to understand social science material, the use of learning methods that are limited to lecture and discussion methods, learning media that are limited to printed books and worksheets which result in low motivation and student learning outcomes at MTs Annur Sawahan-Turen. Therefore, researchers are encouraged to create learning media that can generate motivation and student learning outcomes by utilizing technological developments, namely using powtoon applications and school facilities such as LCDs..

The objectives of this study are (1) to explain learning media products using the powtoon application to increase students' motivation and learning outcomes in social studies subjects for class VII MTs Annur Sawahan-Turen, (2) to explain the feasibility of learning media using the powtoon application in increasing motivation and learning outcomes students in class VII social studies at MTs Annur Sawahan-Turen, (3) Explains the effectiveness of using learning media using the powtoon application in increasing motivation and learning outcomes in social studies subjects at class VII MTs Annur Sawahan-Turen.

This research method uses the R&D (Research and Development) using a 4-D development model (Define, Design, development, Dissemination). The measurement of development validity in this thesis uses student response questionnaires, material expert validator questionnaires, media expert validator questionnaires, social science teacher validator questionnaires, and student learning motivation questionnaires. By comparing the average value in the control class and the experimental class.

The results of the research are as follows: (1) There are 4 research processes, namely define, design, development, and dissemination. (2) Media assessment through questionnaires got scores: media experts 88%, material experts 90%, social studies teachers at MTs Annur sawahan 92%, the data obtained stated that this product was "adequate" and "no need for revision". Measurement of student learning motivation has increased by 14% declared effective for increasing student motivation. Measuring the level of learning outcomes using the t test with  $t_{count}$  greater than  $t_{table}$  which means it is accepted and shows the results of the experimental class are better than the control class with a comparison of 11,4%. (3) From the results of the calculation of questionnaires and student test, it can be concluded that powtoon media is effective in increasing students motivation and learning outcomes.

**Kata Kunci: Learning Media, Social Studies, Powtoon**

## مستخلص البحث

مصطفى، نيلدا دوريات العزة. 2022. تطوير وسائط التعليم باستخدام تطبيق Powtoon لتحسين تحفيز ونتائج التعلم في تعليم علوم الإجتماعية في الصف السابع مدرسة "Annur Sawahan" المتوسطة الأهلية تورين. البحث الجامعي، قسم تعليم العلوم الإجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحومية مالانج. المشرفة: الدكتورة نعمة الزهرا الماجستير.

مشاكل مختلفة في عملية التعلم مثل نقص المعلمين في توجيه الطلاب لفهم مادة العلوم الاجتماعية ، واستخدام أساليب التعلم التي تقتصر على المحاضرات وأساليب المناقشة ، ووسائط التعليم التي تقتصر على الكتب المطبوعة وأوراق العمل مما يؤدي إلى انخفاض الدافع ونتائج تعلم الطلاب في مدرسة " Annur Sawahan" المتوسطة الأهلية تورين. لذلك ، يتم تشجيع الباحثة على إنشاء وسائط تعليمية يمكن أن تولد التحفيز ونتائج تعلم الطلاب من خلال الاستفادة من التطورات التكنولوجية ، وهي استخدام تطبيقات Powtoon والمرافق المدرسية مثل شاشات الكريستال السائل.

أهداف هذه الدراسة هي (1) شرح منتجات الوسائط التعليمية باستخدام تطبيق powtoon لزيادة تحفيز الطلاب ونتائج التعلم في مواد الدراسات الاجتماعية للصف السابع مدرسة تسناوية أنور سوهان-تورين ، (2) لشرح جدوى وسائط التعلم. استخدام تطبيق powtoon في زيادة الدافعية والنتائج تعلم الطالب في مواد الدراسات الاجتماعية للصف السابع مدرسة تسناوية أنور سوهان تورين (3) شرح فاعلية استخدام وسائل التعلم باستخدام تطبيق powtoon في زيادة الدافعية ومخرجات التعلم في مواد الدراسات الاجتماعية للفئة السابعة مدرسة تسناوية أنور سوهان تورين.

تستخدم هذا البحثنهج البحث R&D (البحث والتطوير) باستخدام نموذج تطوير رباعي الأبعاد (تعريف وتصميم وتطوير ونشر). يستخدم قياس صلاحية التطوير في هذه الأطروحة استبيانات إجابات الطلاب ، واستبيانات خبراء المواد للتحقق من صحة المواد ، واستبيانات المدقق من خبراء وسائل الإعلام ، واستبيانات التحقق من صحة معلم العلوم الاجتماعية ، واستبيانات تحفيز تعلم الطلاب. بمقارنة متوسط القيمة في صف الضبط وصف التجريبية.

نتائج هذا البحث هو: (1) هناك 4 عمليات بحث وهي التعريف والتصميم والتطوير والنشر. (2) حصل تقييم وسائل الإعلام من خلال الاستبيانات على الدرجات: خبراء الإعلام 88% ، خبراء المواد 90% ، مدرسو الدراسات الاجتماعية في مدرسة "Annur Sawahan" المتوسطة الأهلية تورين، أنور سوهان 92% ، طلاب التجارب الميدانية 90% ، البيانات التي تم الحصول عليها ذكرت أن هذا المنتج "ملائم" و"لا بحاجة إلى مراجعة". زاد قياس دوافع تعلم الطلاب بنسبة 14% المُعلن أنها فعالة لزيادة تحفيز الطلاب. قياس مستوى مخرجات التعلم باستخدام اختبار t مع t عدد أكبر من t جدول مما يعني أنه مقبول ويظهر أن نتائج الفصل التجريبي أفضل من فئة الضبط بمقارنة 11.4%. (3) من نتائج حساب الاستبيانات واختبارات الطلاب ، يمكن استنتاج أن وسائط Powtoon فعالة في تحسين تحفيز الطلاب ونتائج التعلم.

الكلمات الإشارية: الوسائط التعليم، علوم الإجتماعية، Powtoon

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien.<sup>1</sup> MTs Annur Sawahan merupakan salah satu jenjang pendidikan sekolah menengah pertama di kabupaten Malang, kecamatan Turen yang sudah menerapkan kurikulum 2013. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di MTs Annur Sawahan pada bulan Mei 2022 ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya terbatas pada buku cetak, dan LKS. Terdapat LCD yang penggunaannya belum optimal. Penggunaan fasilitas di sekolah yang mendukung media pembelajaran di kelas belum digunakan secara maksimal oleh guru sehingga peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan di MTs Annur Sawahan-Turen, masih banyak terjadi permasalahan dalam proses belajar mengajar, seperti kurangnya guru dalam mengarahkan peserta didik dalam memahami materi-materi ips. Penggunaan metode pembelajaran masih terbatas pada metode ceramah dan diskusi, sehingga pembelajaran cenderung monoton. Guru pun juga merasa bahwa media dan metode yang digunakan masih belum dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, hal ini dirasakan ketika guru mengajar di kelas masih dijumpai siswa yang mengantuk saat guru

---

<sup>1</sup> Soleh, Nurajizah, Muryani, Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia Pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi, *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, Vol.9, No.2, hlm.138.

menjelaskan materi, partisipasi siswa di kelas yang masih rendah, dan terdapat juga siswa yang mengobrol sendiri.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ilham Musuadat dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis video sribe untuk peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi di MAN Bangil mendapatkan hasil uji coba lapangan sebesar 84,7%, ahli media dan ahli materi sebesar 88%, dan ahli mata pelajaran sebesar 90%. Untuk perolehan rata-rata dari kelas kontrol sebesar 80,7 dan kelas eksperimen sebesar 93,3 yang menunjukkan perbandingan sebesar 12,75 setelah menggunakan produk media tersebut.

Guru sangat dimungkinkan untuk lebih kreatif di dalam mengemas suatu materi pembelajaran misalnya materi kelangkaan dan kebutuhan manusia melalui pemanfaatan LCD dengan video pembelajaran powtoon. Adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon akan menjadikan siswa lebih aktif, bersemangat, dan senang dalam mengikuti pembelajaran IPS. Siswa juga diharapkan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan hanya mengerjakan soal dan mendengarkan ceramah dari guru. Salah satu langkah yang dapat dilakukan guru adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif agar meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran ketika mengajar akan membantu guru saat menyampaikan materi kepada peserta didik, serta melatih guru untuk terus berinovasi mengembangkan media pembelajaran

yang menarik. Pembelajaran yang dilakukan akan terasa lebih menyenangkan dengan bantuan media pembelajaran.<sup>2</sup> Jadi, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, efektif, efisien dan tepat dalam memudahkan proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon menjadi sangat penting dikarenakan motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Oleh karena itu, melalui media berbasis aplikasi powtoon siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media berbasis aplikasi powtoon menggunakan konsep pembelajaran interaktif, sehingga sangat dimungkinkan motivasi dan hasil belajarnya akan meningkat. Dari sisi media, selain mudah dalam pembuatan, juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih kreatif di dalam mengemas video powtoon sebagai media pembelajaran IPS.

Berbagai pilihan media pembelajaran bisa digunakan untuk menyampaikan materi, dan tidak harus media buku. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, media pembelajaran juga terus diinovasi untuk memenuhi kegiatan belajar mengajar. Adapun ayat Al-Quran yang menjelaskan tentang media pembelajaran yang tertulis dalam Q.S An-Naml ayat 20:

وَتَفَقَّدَ الطَّيْرَ فَقَالَ مَا لِيَ لَا أَرَى الْهُدُودَ ۖ أَمْ كَانَ مِنَ الْغَائِبِينَ

Artinya: *Dan dia memeriksa burung-burung lalu berkata, “Mengapa aku tidak melihat Hud-Hud, apakah ia termasuk yang tidak hadir?”*

---

<sup>2</sup> Ayu Triwulandari, Fahri, Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter, *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol.9, No.2, hlm. 65.

Dari penjelasan diatas memiliki hubungan dengan proses belajar mengajar yakni penggunaan media. Al-Quran sebagai media Nabi Muhammad dalam menjelaskan kepada manusia kala itu. Adapun Nabi Sulaiman juga memanfaatkan burung Hud-Hud sebagai media untuk mengirimkan surat kepada Ratu Balqis, hal tersebut adalah bukti bahwa media telah digunakan sejak dahulu kala.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih dapat memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik namun tetap sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai demi sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses belajar mengajarnya seorang guru bisa menggunakan berbagai jenis media bantu yang tersedia, salah satunya media audio visual powtoon.<sup>3</sup> Powtoon merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video dengan cepat. Disediakan juga berbagai fitur-fitur yang menarik pada aplikasi powtoon, antara lain fitur animasi tulisan tangan, animasi kartun, foto, audio, musik, efek transisi yang menarik

Media audio visual merupakan media pandang dan dengar. Penggunaan media ini bisa mempermudah dalam menyajikan materi secara lengkap kepada peserta didik. Selain itu, penyaji materi pembelajaran tidak harus dilakukan oleh seorang guru, karna penyajian materi bisa digantikan oleh media. Guru berperan sebagai penyedia yang memberikan akses kemudahan belajar untuk peserta didik. Berbagai macam jenis media

---

<sup>3</sup> *Ibid*

pembelajaran berbasis audiovisual seperti film, video, animasi, dsb.<sup>4</sup> Aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media berbasis audio visual juga beraneka ragam, salah satunya adalah powtoon.

Pengembangan media audio visual dengan aplikasi powtoon diperlukan dalam pembelajaran IPS. Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) terintegrasi dari mata pelajaran sosiologi, ekonomi, geografi, sejarah, serta ilmu sosial lainnya. Tujuan utama mata pelajaran IPS adalah untuk membentuk siswa menjadi individu yang bertanggung jawab dan menjadi warga negara yang baik. Dinamika permasalahan sosial adalah salah satu pembahasan dalam mata pelajaran IPS yang dalam pembelajarannya memerlukan dukungan media yang bisa mengungkap aspek-aspek tersebut. Akan tetapi, guru-guru mata pelajaran IPS dalam proses mengajarnya tidak banyak menggunakan variasi media pembelajaran dan hanya fokus dalam menyampaikan materi saja. Padahal dalam pembahasannya, materi-materi IPS lebih dominan konsep-konsep dan bersifat abstrak, sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa ketika materi yang disampaikan menggunakan visualisasi yang lebih nyata.<sup>5</sup>

Kondisi yang mendukung pernyataan diatas ialah penggunaan media di MTs Annur Sawahan-Turen yang dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan LKS (*Lembar Kerja Siswa*) dan LCD (*Liquid Cristal Display*) yang penggunaannya masih belum maksimal, sehingga dalam proses pembelajarannya siswa cenderung merasa bosan dan proses pembelajaran menjadikurang efektif. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang

---

<sup>4</sup> Supardi, Anik Widiastuti, Saliman, Pengembangan Media Pembelajaran IPSTerpadu Berbasis Audio Visual, *JIPSINDO*, Vol.2, No.1, 2015, hlm.6.

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm.3

menarik untuk mata pelajaran IPS. Dari kondisi seperti itulah peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang bisa berinteraksi dengan siswa dan dapat menumbuhkan semangat untuk belajar tentang ilmu pengetahuan sosial terutama dalam materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

Dari penjelasan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs ANNUR Sawahan-Turen”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana produk media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen?

#### **C. Tujuan Masalah**

1. Untuk mendeskripsikan spesifikasi produk media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon untuk meningkatkan motivasi dan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen.

2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen.
3. Untuk mendeskripsikan efektifitas penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan bisa mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran IPS dan dapat memberikan sumbangan bagi pendidikan tentang penggunaan media pembelajaran.

2. Secara praktis

- a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan semangat dalam belajar bagi para peserta didik serta untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar karena kemudahan yang didapat dalam pembelajaran menggunakan media audiovisual powtoon.

- b. Bagi Guru

Diharapkan dapat dijadikan alat bantu dalam mengajar pada pembelajaran IPS di MTs ANNUR Sawahan-Turen serta mendorong

guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif.

c. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui prosedur pengembangan media audiovisual powtoon pada pelajaran IPS serta dapat menjadi media bahan ajar bagi peneliti apabila jadi guru.

**E. Asumsi Pengembangan**

Terdapat beberapa asumsi yang peneliti gunakan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada mata pelajaran IPS, yang meliputi:

1. Media pengembangan yang menggunakan aplikasi powtoon dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan atau materi IPS.
2. Penggunaan media pengembangan dengan aplikasi powtoon dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh atau memahami materi IPS serta dapat menarik minat peserta didik untuk belajar IPS terutama dalam materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.
3. Media pengembangan dengan menggunakan aplikasi powtoon pada mata pelajaran IPS menyesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, silabus, dan kurikulum yang berlaku.
4. Peserta didik dapat mengakses media pembelajaran ini secara mandiri di rumah sebelum ataupun sesudah pembelajaran berlangsung.
5. Validasi pada penelitian ini sesuai dengan keadaan atau realita yang ada, bukan di rekayasa ataupun pengaruh dari pihak lain.

## **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Terdapat beberapa ruang lingkup dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang menggunakan aplikasi powtoon, diantaranya:

1. Dalam penelitian dan pengembangan ini hanya menghasilkan produk yang bisa digunakan oleh guru IPS saja.
2. Produk yang dikembangkan berupa video yang dibuat dengan aplikasi powtoon.
3. Dihasilkan tambahan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk bahan belajar peserta didik. Produk pengembangan media ini bukan digunakan sebagai media pengganti.

## **G. Spesifikasi Produk**

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon. Dibawah ini adalah spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. Produk media pembelajaran pada penelitian ini berbasis audio visual yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon.
- b. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dan ditayangkan di *smartphone*, laptop, maupun komputer.
- c. Produk memiliki berbagai fitur yang menarik pada produk media pembelajaran ini, antara lain fitur animasi tulisan tangan, karakter kartun, efek transisi yang lebih keren, dan lain sebagainya.
- d. Produk media pembelajaran ini berbentuk video offline.

- e. Produk media pembelajaran ini mudah dibuat dan mudah digunakan dalam penunjang proses pembelajaran karena banyaknya fitur-fitur menarik dalam aplikasi powtoon.

## **H. Originalitas Penelitian**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Seto Anjar Subekti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menyusun Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Untuk Peserta Didik SMP” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual menyusun teks cerita pendek berbasis adobe flash layak digunakan dengan penilaian dari ahli media sebesar 91 dengan kategori sangat baik, ahli materi 80,6 dengan kategori baik, dan guru memberikan penilaian sebesar 92,5 dengan kategori sangat baik. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual dan media yang digunakan sama-sama untuk jenjang sekolah SMP serta metode penelitiannya sama-sama penelitian R&D. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan aplikasi adobe flash untuk membuat media pembelajarannya, penelitian ini digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan tema menyusun teks cerita, sedangkan penelitian yang akan dilakukan digunakan pada mata pelajaran IPS. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan, prinsip-prinsip, dan hasil validasi dari pengembangan media pembelajaran audio visual menyusun teks cerita pendek berbasis adobe flash untuk peserta didik SMP.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah Husain dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kategori valid dan praktis sehingga layak digunakan dengan penilaian materi dan media sebesar 3,65. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah fokus pengembangan pada media pembelajaran berbasis audio visual dan objek penelitian kelas VII SMP. Perbedaannya pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran biologi atau IPA dengan materi pencemaran lingkungan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan mata pelajaran IPS.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Jumardi Sanne dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan Aplikasi Kinemaster di Kelas VII MTs-SA Madrasatul Qur’aniyah Batulayar Lombok Barat Tahun Ajaran 2019/2020” Hasil penelitian ini mendapatkan skor rata-rata 4 dengan predikat baik dengan presentase 81,2% yang berarti layak digunakan. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang berbasis audio visual. Namun, jenis media audio visual yang digunakan pada penelitian ini adalah yakni aplikasi kinemaster sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan aplikasi powtoon. Media yang dikembangkan pada penelitian ini digunakan untuk mata pelajaran IPA. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan tujuan untuk menghasilkan produk

pengembangan berupa media pembelajaran berbasis audio visual berbantuan kinemaster untuk kelas VII.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Atika Rachma Putri dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aurora 3D Presentation Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII Materi Pokok Potensi dan Sebaran Sumber Daya Alam di Indonesia” Hasil penelitian ini dilihat dari hasil validasi materi adalah 3,5 dengan kategori baik dan hasil validasi media 3,8 dengan kategori baik. Serta penilaian guru IPS sebesar 4,25 dengan kategori sangat baik dan penilaian respon siswa sebesar 3,69 dengan kategori baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang berbasis audio visual dan mata pelajaran IPS. Perbedaannya adalah jenis media audio visual yang digunakan yakni aurora 3D presentation dengan powtoon serta jenjang kelas yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas VIII sedangkan pada penelitian yang akan digunakan adalah kelas VII. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media aurora 3D dan menguji kelayakan media tersebut.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Wakhidatur Rizqi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon Materi Pythagoras Untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTs” Hasil penelitian ini mendapatkan rata-rata penilaian dari segi materi sebesar 4,71 dengan presentase 94,2% dengan kategori sangat layak dan penilaian dari media sebesar 4,79 dengan presentase 98,5% dengan kategori sangat layak. Sedangkan penilaian dari siswa dengan presentase 82,26% dengan kategori

sangat menarik. Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual powtoon dan sama-sama untuk jenjang SMP/MTs. Namun, pada penelitian ini pengembangan media digunakan untuk mata pelajaran matematika dengan materi pythagoras. Pada penelitian memiliki tujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media, mendeskripsikan hasil dari pengembangan, serta mengetahui respon dari peserta didik terkait media yang dikembangkan.

**Tabel 2.1 Originalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, (Skripsi/tesis/jurnal), Penerbit, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Seto Anjar Subekti, Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menyusun Teks Cerita Pendek Bebrbasis Adobe Flash Untuk Peserta Didik SMP, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2015.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual</li> <li>- Sama-sama menggunakan subyek pada jenjang SMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian ini menggunakan media ajar yang menggunakan aplikasi adobe flash</li> <li>- Produk pengembangan media ini digunakan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi menyusun teks cerita pendek.</li> </ul>	<p>Dalam penelitian dan pengembangan yang peneliti angkat lebih berfokus pada model pengembangan (R&amp;D), penelitian fokus pada produk yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran . Produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis</p>
2.	Nurjannah Husain, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Pencemaran Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual</li> <li>- Objek penelitian adalah kelas VII SMP/MTs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peneliti menggunakan mata pelajaran IPA dengan materi pencemaran lingkungan</li> </ul>	<p>Dalam penelitian dan pengembangan yang peneliti angkat lebih berfokus pada model pengembangan (R&amp;D), penelitian fokus pada produk yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran . Produk media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis</p>

	Kelas VII SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang, Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017.			audio visual dengan menggunakan aplikasi powtoon pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen. dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Annur Sawahan-Turen.
3.	Jumardi Sanne, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Berbantuan Aplikasi Kinemaster Di Kelas VII MTs-SA Madrasatul Qur'aniyah Batulayar Lombok Barat Tahun Ajaran 2019/2020, Skripsi, Universitas Islam Negeri Mataram, 2019.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sama-sama fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual</li> <li>- Sama-sama menggunakan objek penelitian kelas VII MTs</li> <li>- Sama-sama menghasilkan produk media berupa video</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian ini menggunakan jenis media audio visual berbantuan kinemaster</li> </ul>	
4.	Atika Rachma Putri, Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aurora 3D Presentation Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII Materi Pokok Potensi Dan Sebaran Sumber Daya Alam Indonesia, Skripsi, Universitas Negeri	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fokus penelitian dan pengembangan sama yakni pada media pembelajaran berbasis audio visual</li> <li>- Objek penelitiannya kelas VII</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis media nya berupa aurora 3D presentation</li> </ul>	

	Yogyakarta, 2014.			
5.	Novita Wakhidatur Rizqi, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon Materi Pythagoras Untuk Siswa Kelas VIII SMP/MTs, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, 2021.	- Fokus penelitian berupa pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual - Jenis media yang digunakan powtoon	- Mata pelajaran yang dijadikan penelitian adalah matematika dengan materi pythagoras - Objek penelitiannya kelas VIII	

### I. Definisi Operasional

Batasan atau definisi operasional dari judul penelitian ini dibatasi dalam penjelasan dibawah ini, antara lain:

#### 1. Media pembelajaran

Media pembelajaran yang dihasilkan dikemas dalam bentuk video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon dan bisa diakses melalui smartphone, laptop, atau komputer.

#### 2. Aplikasi powtoon

Powtoon merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video dengan cepat. Disediakan juga berbagai fitur-fitur yang menarik pada aplikasi powtoon, antara lain fitur animasi tulisan tangan, animasi kartun, foto, audio, musik, efek transisi yang menarik.

#### 3. Mata pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS yang diajarkan kepada siswa sudah disesuaikan dengan kurikulum 2013 tingkat SMP yang berlaku saat ini. Produk media pembelajaran berbasis audio visual dalam penelitian digunakan untuk menyampaikan mater-materi IPS yang akan diajarkan.

#### **J. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari lima bab diantaranya, sebagai berikut:

**BAB I** : Pada bab ini merupakan bab pendahuluan yang memuat tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, serta sistematika pembahasan.

**BAB II** : Dalam bab ini memuat tentang kajian pustaka yang berisi landasan teori yang digunakan untuk mengembangkan produk. Serta memuat kerangka berfikir peneliti.

**BAB III** : Bab ini membahas tentang metode penelitian dan pengembangan yang akan digunakan, diantaranya: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan serta dilanjutkan ujiocoba produk media pembelajaran, desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

**BAB IV** : Dalam bab ini berisi tentang hasil pengembangan dan pembahasan yang harus dijabarkan, yaitu penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk.

**BAB V** : Bab yang terakhir adalah penutup yang terdiri dari produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata ‘media’ merupakan bentuk kedua dari kata *medium* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media juga berasal dari bahasa latin *medius*. Dalam bahasa Arab, media dijelaskan sebagai suatu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup> Sedangkan secara istilah media dijelaskan sebagai sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga akan mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>2</sup>

AECT (*Assosiationoof Education Communication Technology*) menjelaskan media sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan menurut NEA (*National Education Association*) media merupakan alat atau segala benda yang dapat disalurkan, digunakan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan dengan alat yang digunakan untuk menunjang kegiatan tersebut.<sup>3</sup> Segala perantara atau penghubung yang dapat mempermudah dalam menyampaikan pesan atau materi dari si pengirim (guru) kepada penerima pesan (siswa) yang dapat berupa tulisan, gambar, suara, animasi serta video maka disebut sebagai media. Dikatakan media pembelajaran apabila

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017, hlm.3.

<sup>2</sup> M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, hlm.11.

<sup>3</sup> Ali Muhson, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol.8, No.2, 2010, hlm.2.

media yang disampaikan berisi informasi pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media merupakan seperangkat alat atau benda yang berfungsi sebagai pengantar pesan atau materi yang menimbulkan rangsangan berfikir kritis siswa serta dapat menarik perhatian sehingga meningkatkan motivasi untuk belajar pada dirinya.

Pembelajaran sendiri berasal dari kata belajar yang memiliki makna berupa kegiatan berproses yang memiliki unsur paling mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis jenjang pendidikan. Dengan demikian, media pembelajaran banyak diartikan dalam arti sempit maupun luas. Media pembelajaran dalam arti luas diartikan sebagai setiap orang, materi, atau peristiwa yang dapat memberikan peluang kepada siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan dalam arti sempit media pembelajaran diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan atau materi ketika kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>4</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memudahkan dan memperjelas penyampaian materi dengan tetap memperhatikan tujuan dan kompetensi pembelajaran supaya dapat tercapai.<sup>5</sup>

Rossie dan Bridle mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah media atau alat yang dapat memberikan materi

---

<sup>4</sup> Abdul Haris Pito, Media Pembelajaran Dalam Perspektif AlQuran, *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*. Vol. VI No. 2. Juli-Desember 2018, hlm.99-101.

<sup>5</sup> Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011, hlm.7.

pelajaran yang berguna untuk proses pembelajaran di sekolah. Seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.<sup>6</sup> Gerlach & Ely menjelaskan media sebagai orang, informasi atau peristiwa yang dapat mendorong siswa untuk memiliki kemampuan, keterampilan, atau sikap.<sup>7</sup> Sedangkan Y.Miarso mengartikan media sebagai alat yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.<sup>8</sup> Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu atau perantara dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Dalam proses belajar mengajar erat kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mendukung proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran dapat dipilih untuk digunakan pada proses pembelajaran. Untuk dapat mencapai tujuan dan proses pembelajaran yang diinginkan dibutuhkan ketepatan guru dalam memilih, membuat, dan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tepat akan lebih mudah membangkitkan motivasi dan kemampuan memahami materi dalam kegiatan belajar mengajar serta akan memberikan dampak secara fisik kepada para peserta didik. Tujuan dari media pembelajaran adalah

---

<sup>6</sup> Hasrul Bakri, Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2, *Jurnal MEDTEK*, Vol.3, No. 2, 2011, hlm.32.

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Grafindo Persada, 2017, hlm.3.

<sup>8</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, Jogjakarta: Safirialinsani Press, 2009, hlm.3.

untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta untuk mencapai tujuan, komepetnsi, serta indikator dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran akan memberikan manfaat kepada guru maupun peserta didik.

Berikut 10 penggolongan media yang digunakan sebagai sumber pendukung keberhasilan pembelajaran menurut Anderson, yakni:

1. Media Audio, yang meliputi media dengar seperti radio, kaset, telepon, dan lain sebagainya.
2. Media Cetak, yang meliputi modul pembelajaran, buku paket, LKS, dan lain sebagainya.
3. Media Audio-cetak, seperti kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
4. Media Proyeksi visual diam, yang meliputi *overhead transparansi* (OHT), film bingkai (*slide*).
5. Media Proyeksi audio visual diam, seperti film bingkai bersuara.
6. Media Visual gerak, seperti Film atau video yang tanpa suara.
7. Media Audio visual gerak, yang meliputi film gerak bersuara, video/VCD, televisi.
8. Media Obyek fisik, yang meliputi benda nyata, model, specimen.
9. Media Manusia dan pustakawan, yang meliputi guru, pustakawan, laboran.
10. Media Komputer, yang meliputi CAI (*Computer Assisted Instructional*) atau pembelajaran berbantuan komputer, CMI (*Computer Managed Instructional*).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam kepentingan proses pembelajaran serta untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang diinginkan.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Berikut ini merupakan fungsi dari media pembelajaran menurut Levie & Lentz (1982), khususnya media visual, yaitu:<sup>9</sup>

1. Fungsi atensi media visual, dalam hal ini media visual digunakan sebagai alat untuk memancing perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Dengan fungsi ini media visual menjadi inti dari proses pembelajaran.
2. Fungsi afektif media visual, dalam hal ini keberhasilan menggunakan media pembelajaran visual akan terlihat dari cara siswa menikmati proses pembelajaran dengan media visual yang digunakan.
3. Fungsi kognitif, media pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila terdapat gambar dalam informasi atau materi yang disajikan.
4. Fungsi kompensatoris, dengan bantuan media pembelajaran akan memudahkan siswa yang belum lancar membaca dalam memahami teks atau gambar yang ditampilkan.

Selain itu, terdapat manfaat dari media pembelajaran diantaranya, sebagai berikut:

---

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit*, hlm.20.

1. Penggunaan media pembelajaran akan memberikan dampak yang positif kepada proses pembelajaran, seperti meningkatnya hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran juga dapat membawa siswa berhubungan langsung dengan masyarakat, lingkungan, ataupun guru. Penggunaan media pembelajaran juga membuat siswa belajar sesuai dengan kapasitas yang dimiliki.
3. Media pembelajaran dapat menjadi solusi ketika penyampaian materi pembelajaran terbatas oleh ruang dan waktu. Misal materi pembelajaran seputar gunung berapi, dengan menggunakan media audio visual dapat menampilkan gambar dan proses gunung berapi secara jelas dan terlihat nyata.
4. Media pembelajaran juga bermanfaat untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik mengenai kejadian-kejadian dilingkungannya.

Manfaat media pembelajaran akan lebih terasa atau bermakna ketika penggunaan media pembelajarannya sudah tepat dan benar. Manfaat media pembelajaran lainnya seperti fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan akan lebih tinggi, peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang nyata dan apa yang sudah dipelajari akan diingat dan tidak mudah dilupakan, serta menjadikan peserta didik untuk berani bekerja secara mandiri.

### c. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar perlu memperhatikan prinsip-prinsip tertentu untuk memperoleh hasil yang optimal. Berikut ini merupakan prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sudjana (1991) antara lain:

1. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran yang akan diajarkan, sehingga tercipta media pembelajaran yang tepat dan benar.
2. Pemilihan media juga harus memperhatikan karakter dan kemampuan peserta didik.
3. Pemilihan dan penggunaan media harus berdasarkan tujuan, materi, waktu, dan alat.
4. Saat menggunakan media harus melihat situasi dan kondisi disekitar.

Jadi, ketika seorang guru hendak menggunakan media pengajaran maka harus memperhatikan prinsip-prinsip pemilihan media yang telah dijelaskan diatas. Selain itu, kemampuan dan karakter peserta didik juga harus diperhatikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal tersebut sesuai dengan perintah Allah dalam Al-Quran surah An-Nahl ayat 125:

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

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara

yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

#### **d. Prosedur Pemilihan Media**

Berikut ini adalah hal-hal yang harus di kaji sebelum memilih media pembelajaran, diantaranya::

1. Untuk memilih jenis media yang akan digunakan perlu menganalisis tujuan dan kompetensi pembelajaran yang akan dicapai.
2. Perlu diperhatikan juga bahan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan.
3. Perlu memahami karakteristik siswa atau guru untuk mengkaji media yang akan digunakan.
4. Memperbandingkan dengan media lain untuk mengambil keputusan terkait pemilihan media yang akan digunakan.<sup>10</sup>

Ketika akan merancang atau membuat media pembelajaran terdapat tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Pembatasan, tahap awal ini meliputi analisis tujuan dan komepetensi pembelajaran, rancangan media yang akan digunakan, dana, dan lain sebagainya.
2. Pengembangan, tahapan ini media pembelajaran akan mulai dibuat.
3. Evaluasi, tahap terakhir untuk penilaian media yang telah dibuat dan dikembangkan setelah melalui proses uji coba, revisi, maupun kajian dengan pihak lain.

---

<sup>10</sup> Maimunah, Metode Penggunaan Media Pembelajaran, *Jurnal Al-Afkar*, Vol.5, No.1, 2016, hlm.9.

Selain itu, untuk memilih media pembelajaran yang teoat dan benar dikenal dengan istilah *ACTION* (*access, cost, technology, interactivity, organization, and novelty*), yang berarti:

- a. *Access*, yaitu akses kemudahan media pembelajaran perlu dipertimbangkan.
- b. *Cost*, yaitu pertimbangan biaya ketika akan memilih media pembelajaran.
- c. *Technology*, yaitu teknologi yang akan digunakan dalam memilih media pembelajaran yang tepat harus dipertimbangkan.
- d. *Interactivity*, dalam pemilihan media yang tepat perlu memperhatikan komunikasi dua arah.
- e. *Organizatian*, dukungan organisasi sebagai pertimbangan pemilihan media yang tepat.
- f. *Novelty*, perlu mempertimbangkan kebaruan media yang akan digunakan.<sup>11</sup>

**e. Kriteria Kelayakan Media**

Kriteria kelayakan media menurut Walkes dan Hess berdasarkan kepada kualitas. Beberapa kualitas tersebut antara lain:<sup>12</sup>

- 1) Kualitas isi dan tujuan
  - a) Ketepatan
  - b) Kepentingan
  - c) Kelengkapan
  - d) Keseimbangan

---

<sup>11</sup> Zahra Mustika, Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif, *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, Vol.1, No.1, 2015, hlm.67.

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit.* hlm.175-176.

- e) Minat/perhatian
  - f) Keadilan
  - g) Kesesuaian dengan kondisi siswa
- 2) Kualitas instruksional
- a) Memeberikan kesempatan belajar
  - b) Memberikan bantuan untuk belajar
  - c) Kualitas memotivasi
  - d) Fleksibilitas instruksionalnya
  - e) Hubungan dengan program pembelajaran lainnya
  - f) Kualitas sosial interaksi intruksionalnya
  - g) Kualitas tes dan penilaiannya
  - h) Dapat memberi dampak bagi siswa
  - i) Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya
- 3) Kualitas teknis
- a) Keterbacaan
  - b) Mudah digunakan
  - c) Kualitas tampilan
  - d) Kualitas penanganan jawaban
  - e) Kualitas pengelolaan programnya
  - f) Kualitas kualitas pendokumentasiannya

## **2. Media Audio Visual**

### **a. Pengertian Audio Visual**

Media audio visual merupakan media gabungan dari komponen suara dan komponen gambar. Contoh dari media audio visual yaitu

video/VCD, televisi, film, sound slide, dan lain sebagainya.<sup>13</sup> Media audio visual dapat membuka pemikiran dan perasaan bagi yang menonton karena terdapat unsur gambar dan suara. Media audio visual terdiri dari *software* dan *hardware*. *Software* media audio visual yang meliputi materi atau bahan informasi, sedangkan *hardware* media audio visual adalah seperangkat peralatan yang menjadikan materi bisa dinikmati.

Menurut Sanjaya (2009) media audio visual merupakan media yang terdiri dari unsur suara yang bisa didengar dan unsur gambar yang bisa dilihat, seperti video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media audio visual penyajian materi kepada peserta didik akan menjadi maksimal karena dengan media ini siswa dapat memperoleh materi melalui indera penglihatan dan indera pendengaran yang akan lebih mudah diingat oleh siswa. Menurut Levie dan Lrvie penggunaan media audio visual dalam proses belajar mengajar akan berdampak pada pemikiran dan pemahaman siswa seperti akan lebih mudah mengingat, mengenali, menghubungkan fakta dan konsep pada materi yang telah disampaikan, sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal. Jadi, media audio visual merupakan media yang terdiri dari dua unsur, yakni unsur gambar yang bisa dilihat dan unsur suara yang bisa didengar. Pembagian media audio visual ada 2, diantaranya:

1. Media audio visual diam, hanya menampilkan suara dan gambar yang diam, seperti film rangkaian suara, sound slide, dan cetak suara.

---

<sup>13</sup> Hujair Sanaky, *Op.Cit*, hlm.2.

2. Media audio visual suara, media yang terdapat suara dan gambar yang bisa bergerak, seperti video/VCD, film suara.

#### **b. Ciri-Ciri Media Audio Visual**

Setiadarma menjelaskan media audio visual sebagai teknologi yang dapat menerangkan materi atau informasi dengan menggunakan peralatan elektronik. Dibawah ini merupakan ciri utama dari media audio visual, antara lain:

1. Media audio visual memiliki sifat yang terstruktur.
2. Media audio visual menampilkan gambar yang bergerak.
3. Perancang atau pembuat media audio visual memiliki cara yang sudah ditetapkan.
4. Media audio visual menyajikan materi atau informasi yang nyata dan abstrak.
5. Media audio visual berkembang dengan prinsip psikologis behaviosme dan kognitif.
6. Media audio visual tidak terlalu berorientasi kepada siswa dan lebih dominana kepada guru.<sup>14</sup>

#### **c. Kegunaan Media Audio Visual**

Beberapa kegunaan media audio visual dalam pembelajaran diantaranya, sebagai berikut:

1. Media audio visual akan menambah pengalaman siswa. Setiap siswa memiliki pengalaman yang berbeda-beda karena dilatar belakangi oleh lingkungan dan keluarga yang berbeda pula. Perbedaan tersebut akan

---

<sup>14</sup> Danizar Arwudarachman, Wayan Setiadarma, dan Marsudi, Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI, *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Vol.3, No.3, 2015, hlm.239

sulit diatasi oleh guru jika hanya menggunakan bahasa verbal dalam pengajarannya.

2. Media audio visual tidak terbatas pada ruang dan waktu. Karena tidak semua hal bisa dialami secara langsung oleh siswa. Seperti saat mempelajari proses terbentuknya bumi, iklim, ataupun musim dapat ditampilkan di kelas dengan bantuan media audio visual.
3. Media audio visual akan menjadikan siswa interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Contoh, saat guru menjelaskan gunung meletus akan lebih menimbulkan kesan yang mendalam kepada siswa dan dapat menghadirkan situasi yang nyata dengan bantuan media audio visual yang menayangkan proses terjadinya gunung meletus.

Selain itu, penggunaan media audio visual akan meningkatkan kemampuan siswa dan dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajarannya. Fungsi dari media audio visual adalah mempermudah penyampaian dan penerimaan materi atau informasi, menimbulkan rasa ingin tahu yang lebih besar, serta memperjelas pemahaman yang diperoleh.<sup>15</sup> Kinder menjelaskan manfaat ketika guru menggunakan media audio visual dalam proses mengajarnya, manfaat tersebut yaitu memudahkan dalam memahami materi dengan mengajak siswa berinteraksi langsung dengan konsep dan kehidupan nyata. Sedangkan, Gopal V.P mengemukakan bahwa penggunaan media audio visual dapat menolong guru saat menemui kesulitan dalam proses mengajarnya atau ketika menyampaikan materi pembelajaran.

---

<sup>15</sup> Amir Hamzah Sulaiman, *Media Audiovisual Untuk Pengajaran*, Jakarta:Gramedia, 1985, hlm.63.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual mempunyai segudang manfaat seperti siswa dapat menikmati sekaligus tetap memperoleh ilmu melalui penggunaan media tersebut, kemudian benda atau obyek yang sulit untuk dihadirkan didalam kelas secara langsung bisa kita nikmati melalui media audio visual, serta media audio visual dapat menarik minat siswa untuk belajar karena terdapat unsur gambar dan suara yang mendukung pemebelajaran dalam media tersebut.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**

Menurut Arsyad kelebihan dan kekurangan media audio visual dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

##### a. Kelebihan media audio visual

1. Media audio visul jenis film dan video akan menambah pengalaman peserta didik. Karena pengalaman akan mulai dibentuk ketika sekolah.
2. Media audio visual bisa menayangkan peristiwa atau kejadian yang berbahaya saat dilihat secara langsung.
3. Media audio visual tidak hanya bisa dinikmati oleh kelompok besar saja, melainkan kelompok kecil pun tetap bisa menikmati informasi yang ditampilkan.
4. Media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan sikap baik lainnya.<sup>16</sup>

##### b. Kekurangan media audio visual

---

<sup>16</sup> Dina Ema Mayasari, AY Djoko Darmono, dan Siti Rochani, Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X-2 SMA Negeri Kebakkramat Tahun Ajaran 2015/2016, *Universitas Sebelas Maret*, 2015, hlm. 5.

1. Media audio visual memerlukan biaya yang cukup mahal apabila media yang dibuat berkaitan dengan hal-hal yang mahal.
2. Media audio visual yang tidak dirancang terlebih dahulu tidak akan mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran.

### **3. Aplikasi Powtoon**

#### **a. Pengertian Powtoon**

Salah satu media pembelajaran yang dapat menyajikan informasi-informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi adalah media pembelajaran audio visual yang menggunakan aplikasi powtoon. Aplikasi powtoon adalah aplikasi online yang dapat menampilkan materi atau presentasi. Media powtoon adalah salah satu media pembelajaran berbasis audio visual yang memiliki berbagai fitur menarik dalam penyampaian pesan berupa video.

Powtoon dapat menampilkan materi yang didalamnya terdapat banyak fitur, fitur-fitur tersebut meliputi fitur animasi tulisan tangan, animasi kartun, foto, audio, musik, efek transisi yang menarik yang dapat menggugah semangat dan motivasi belajar siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Powtoon dapat diakses dan didownload di smartphone, laptop, maupun yang lainnya.<sup>17</sup> Ada beberapa orang yang masih cukup asing dengan aplikasi powtoon, karena aplikasi ini masih jarang digunakan dikalangan masyarakat. Dibandingkan video biasanya, animasi *movie* juga bisa dibuat dengan menggunakan aplikasi powtoon. Hal tersebut membuat

---

<sup>17</sup> Ariyanto, Sukidin, Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia, *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, Vol.12, No.1, 2018, hlm, 122-127.

powtoon jauh lebih menarik, efektif, dan efisien untuk membawa materi yang tampak lebih nyata dan hidup.

#### **b. Manfaat Powtoon**

Dibawah ini merupakan manfaat media pembelajaran powtoon dalam kegiatan belajar mengajar, yang meliputi:

- 1) Dapat menyajikan materi atau informasi secara jelas karena terdapat perpaduan unsur suara dan gambar.
- 2) Media ini tidak terbatas pada ruang, waktu, dan alat indera, misal objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan gambar atau video.
- 3) Gerakan-gerakan pada video yang terlalu cepat atau lambat bisa dikontrol menggunakan timelapse atau high-speed photography.
- 4) Dapat menampilkan kejadian atau peristiwa yang sudah terjadi melalui video atau film.
- 5) Fitur animasi dapat bermanfaat untuk menggantikan objek yang terlalu kompleks, seperti kerja mesin.
- 6) Video atau film yang dihasilkan dapat bermanfaat untuk menampilkan konsep yang terlalu luas seperti gunung berapi.
- 7) Peserta didik yang memiliki sikap pasif dalam belajar dapat diatasi menggunakan media powtoon seperti:
  - a) Meningkatkan rasa semangat untuk belajar.
  - b) Peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan atau kehidupan nyata.
  - c) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Media Powtoon**

Kelebihan dan kekurangan tak lepas dari semua media pembelajaran. Berikut ini kekurangan dan kelebihan media powtoon sebagai media pembelajaran, antara lain:

#### **1. Kelebihan media powtoon**

- a) Terdapat proses yang saling berhubungan serta memberikan umpan balik.
- b) Poko bahasan dalam pembelajaran bebas ditentukan oleh siswa
- c) Adanya kemudahan untuk mengontrol pembelajaran yang sistematis.
- d) Tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga mudah digunakan kapan pun dan dimana pun.
- e) Tidak akan mengurangi motivasi belajar karena durasi dari video yang ditampilkan tidak lama.
- f) Aplikasi ini akan menghasilkan produk yang mempunyai kualitas gambar, animasi, musik, suara, dan video yang lebih baik.

#### **2. Kekurangan media powtoon**

- a) Bergantung pada perkembangan teknologi.
- b) Tidak semua orang bisa menggunakannya, karena hanya orang yang memiliki keahlian khusus yang bisa menggunakannya.

### **4. Motivasi dan Hasil Belajar**

#### **1) Motivasi Belajar**

##### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah salah satu dari sekian banyak faktor dalam menentukan pembelajaran yang efektif. Siswa akan merasa gemar belajar ketika terdapat dorongan atau motivasi untuk belajar dalam dirinya. Apabila terdapat dorongan dalam diri siswa untuk belajar maka akan menimbulkan suatu proses belajar mengajar yang menyenangkan tapi tetap sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai.

Hamzah B. Uno menjelaskan motivasi belajar sebagai suatu dorongan dari luar dan dari dalam diri siswa untuk merubah perilaku dengan melakukan kegiatan belajar mengajar. Winkel juga menyebutkan bahwa motivasi belajar seluruh dorongan yang membuat siswa untuk belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah seluruh komponen penggerak yang dapat membuat siswa untuk melakukan proses kegiatan belajar yang dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

#### **b. Peran dan Fungsi Motivasi Belajar**

Terdapat beberapa peran dan fungsi motivasi belajar dalam mendukung kegiatan belajar mengajar, antara lain:

1. Peran motivasi belajar:
  - a) Sebagai penguat dalam belajar, saat siswa sedang mengalami jenuh atau kebosanan dalam belajar maka diperlukan suatu motivasi untuk mendukung atau menguatkan rasa semangat dalam diri siswa.

- b) Sebagai penunjang tujuan belajar, siswa akan lebih semangat apabila mengetahui tujuan atau manfaat dari materi yang akan dipelajarinya.
- c) Sebagai penentu rajin belajarnya siswa, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan terus semangat dan rajin dalam melakukan pembelajaran.

2. Fungsi motivasi belajar:

- a) Adanya motivasi belajar dapat mendorong siswa untuk melakukan suatu tindakan.
- b) Adanya motivasi belajar dapat membantu dalam mencapai tujuan yang ingin di capai.
- c) Adanya motivasi belajar dapat menjadi penggerak dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup>

**c. Indikator Motivasi Belajar**

Menurut Sardiman, indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:<sup>19</sup>

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak cepat puas)
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah (misalnya masalah pembangunan, ekonomi, politik, dan lain sebagainya)
- 4) Lebih senang bekerja mandiri

---

<sup>18</sup> Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011, hlm.27-29.

<sup>19</sup> A.M.Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2011, hlm.83.

- 5) Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah

Menurut Hamzah B. Uno, indikator motivasi belajar dijelaskan sebagai berikut:<sup>20</sup>

- 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 lingkungan belajar yang kondusif

#### **d. Macam-Macam Motivasi Belajar**

Terdapat dua macam motivasi belajar, yaitu motivasi belajar intrinsik dan motivasi belajar ekstrinsik.

##### a) Motivasi intrinsik

Motivasi ini berasal dari dalam diri seseorang. Siswa yang sudah termotivasi dalam dirinya akan sadar dengan tugas dan kewajibannya sebagai pelajar dan akan terus melakukan tindakan yang dapat membuat dirinya lebih maju.

##### b) Motivasi ekstrinsik

---

<sup>20</sup> Hamzah B. Uno, *Op.Cit*, hlm.23.

Motivasi ini berasal dari luar diri seseorang, bisa berasal dari lingkungannya, keluarganya, atau temannya. Dorongan atau motivasi untuk belajar bisa diperoleh dari luar.

Seseorang yang memiliki motivasi belajar akan terlihat dari sikap atau perilakunya saat belajar. Mereka cenderung sadar akan tanggung jawab dan tujuannya untuk belajar. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi dapat dengan mudah dibedakan dengan siswa lainnya. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan terlihat dalam perilakunya, seperti: belajar dengan gigih, tidak mudah menyerah saat menemukan kesulitan ketika belajar, memiliki cita-cita yang akan dicapai di masa depan, mempunyai dorongan untuk belajar, keinginan untuk berhasil dalam belajarnya, lebih senang untuk belajar secara mandiri, menganggap kegiatan belajar sebagai hobi atau kebiasaan, dan lain sebagainya.<sup>21</sup>

#### **e. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar**

Terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajarnya, antara lain:

##### **1. Penilaian**

Dengan mengetahui nilai dari tugas-tugasnya siswa akan lebih mudah termotivasi untuk belajar. Misal saat siswa memperoleh nilai yang bagus dari tugas yang dikerjakannya, maka ia akan lebih semangat dalam belajar di tahap selanjutnya, begitupun sebaliknya saat siswa memperoleh nilai yang kurang mungkin akan

---

<sup>21</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004, hlm.108-109.

termotivasi lebih tinggi untuk memperbaiki nilai yang kurang tersebut.

## 2. Hadiah atau *reward*

Cara ini bisa dilakukan oleh orang-orang di sekitar siswa, misal orang tua atau guru. Saat siswa memperoleh nilai yang baik dalam belajarnya atau memperoleh peringkat kelas, hal tersebut dapat diapresiasi dengan memberikan hadiah sebagai tanda bahwa siswa tersebut telah bersungguh-sungguh dalam menjalankan tugasnya sebagai pelajar.

## 3. Kompetisi

Kompetisi dapat menjadi salah satu cara dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan kompetisi siswa akan lebih merasa tertantang untuk lebih maju dari yang lainnya. Namun, kompetisi dapat memberikan efek negatif, seperti rusaknya hubungan pertemanan antar siswa, dapat menimbulkan sikap iri dengki dan sombong, bahkan sampai melakukan tindak kejahatan.

## 4. Pujian

Dorongan untuk belajar dapat dilakukan dengan cara memberikan pujian atau kata-kata motivasi untuk menimbulkan rasa percaya diri dalam belajar seseorang. Pemilihan kalimat yang tepat akan memberikan pengaruh pada hidup seseorang.

## 5. Hukuman

Suatu hukuman yang bijak dapat menjadi alat motivasi bagi seseorang. Misal, siswa yang melakukan kesalahan seperti tidak

mengerjakan PR dapat diberi hukuman yang sesuai untuk memberikan efek jera dan akan membuat siswa berfikir untuk tidak akan mengulangi kesalahan yang sama di masa depan.

Jadi, untuk menumbuhkan motivasi belajar dapat dilakukan berbagai cara seperti yang sudah dijelaskan diatas. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan lebih memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

## **2) Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Skinner (dalam Barlow, 1985) menjelaskan belajar sebagai suatu proses penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara terus menerus.<sup>22</sup> Hasil (*product*) merujuk pada perolehan dari suatu proses atau kegiatan yang merubah input secara fungsional. Wina Sanjaya mengemukakan belajar tidak selalu tentang memperoleh pengetahuan, akan tetapi proses perubahan mental yang terjadi dalam diri seseorang.<sup>23</sup> Jadi, belajar merupakan proses berubahnya seseorang setelah melakukan kegiatan atau aktivitas tertentu.

Hasil belajar merupakan perolehan siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran baik berupa nilai atau angka maupun tingkah laku. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah suatu kompetensi yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu.<sup>24</sup> Jadi, hasil belajar adalah perolehan yang dimiliki peserta didik yang berupa

---

<sup>22</sup> Pupuh Fathurrohman, Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, Bandung: PT Rafika Aditama, 2009, hlm. 5.

<sup>23</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media, 2011, hlm. 112.

<sup>24</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011, hlm. 7.

penilaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah peserta didik tersebut mengikuti kegiatan pembelajaran serta terjadinya perubahan tingkah laku. Untuk mengetahui apakah peserta didik sudah paham dengan apa yang telah disampaikan oleh guru digunakan penilaian untuk memperoleh hasil belajar. Salah satu upaya sistematis yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dengan tujuan untuk menjamin mutu pendidikan dan untuk mengetahui kemampuan dari peserta didik terkait pemahaman tentang materi yang dijelaskan yaitu menggunakan penilaian.<sup>25</sup>

Hasil belajar banyak dipakai untuk mengukur sejauh mana peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Cara untuk mengukur kemampuan seseorang dalam memahami materi atau bahan adalah dengan menggunakan penilaian yang tepat serta sudah memenuhi syarat. Hasil belajar memiliki fungsi untuk keperluan berikut ini:

- 1) Sebagai seleksi, saat akan menentukan jenis jabatan atau pendidikan tertentu yang cocok dengan peserta didik dapat digunakan hasil belajar untuk menentukannya.
- 2) Untuk kenaikan kelas, keputusan naik atau tidaknya seorang siswa dapat dilihat dari hasil belajarnya.
- 3) Untuk penempatan, saat akan menempatkan siswa agar sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimiliki diperlukan hasil belajarnya.

#### **b. Indikator Hasil Belajar**

Domain dari hasil adalah perubahan tingkah laku kejiwaan untuk proses pendidikan. Tingkah laku kejiwaan terbagi menjadi menjadi 3

---

<sup>25</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006, hlm. 276-277.

ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Benyamin Bloom mendefinisikan ketiga ranah tersebut sebagai berikut:

1. Kognitif, ranah ini memiliki hubungan dengan bidang intelektual yang terbagi menjadi beberapa aspek, diantaranya (C1) untuk pengetahuan, (C2) untuk pemahaman, (C3) untuk aplikasi, (C4) untuk analisis, (C5) untuk sintesis, (C6) untuk evaluasi.. C1 dan C2 disebut kognitif tingkat rendah, sedangkan C3 sampai C6 disebut kognitif tingkat tinggi. Semakin tinggi tingkatannya maka semakin tinggi pula kemampuan kognitifnya.
2. Afektif, ranah ini memiliki hubungan dengan sikap. Dalam hal ini terbagi menjadi 5 aspek, yang meliputi penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Namun, rata-rata penilaian sikap ini kurang begitu diperhatikan oleh guru saat melakukan penilaian.
3. Psikomotor, yaitu ranah yang memiliki hubungan dengan keterampilan atau *skill* yang dimiliki siswa. Berikut ini jenis keterampilan yang terdapat dalam ranah psikomotor, yaitu:
  - 1) Gerakan refleks.
  - 2) Gerakan-gerakan dasar.
  - 3) Kemampuan untuk membedakan antara visual, motoris, auditif, dan lain sebagainya. Atau yang biasa disebut kemampuan perseptual.
  - 4) Kemampuan untuk melatih kekuatan, keharmonisan, ketepatan. Atau yang disebut kemampuan fisik.
  - 5) Keterampilan sederhana sampai dengan yang kompleks.

6) Gerakan ekspresif dan interpretif.<sup>26</sup>

Dikatakan sebagai hasil belajar apabila terjadi perubahan dalam ranah-ranah tersebut ysebagai akibat dari suatu proses pembelajaran. Hasil belajar akan terlihat ketika terdapat perubahan siswa dari ketiga ranah tersebut setelah mengalami proses pembelajaran.

**c. Tingkat Keberhasilan Belajar**

Setelah mengalami proses pembelajaran akan terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang, mulai dari yang tidak tahu sampai menjadi tahu, dari yang tidak mengerti sampai menjadi mengerti, dari yang tidak bisa sampai menjadi bisa. Terdapat unsur subjektif (rohaniah) dan unsur motoris (jasmaniah) dalam tingkah laku. Hasil belajar akan terlihat dari perubahan beberapa aspek pada tingkah laku. Berikut ini merupakan aspek-aspek dari tingkah laku manusia, antara lain: pengetahuan, keterampilan, emosional, pengertian, apresiasi, sikap, budi pekerti, hubungan sosial dan fisik.<sup>27</sup> Selanjutnya, keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat digolongkan kedalam berikut ini:

- 1) Istimewa/maksimal, dengan presentase 100%, yaitu apabila bisa menguasai semua pelajaran.
- 2) Baik sekali/optimal, dengan presentase 76%-99%, apabila bisa menguasai sebagai dari pelajaran.
- 3) Baik.minimal, yaitu jika dapat menguasai pelajaran hanya 60%-75%.
- 4) Kurang, jika kemampuan dalam menguasai pelajaran dibawah 60%.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005, hlm. 22.

<sup>27</sup> Oemar Hamalik, *Op.Cit*, hlm.30.

<sup>28</sup> *Ibid*, hlm. 121-122.

Namun, ketentuan tingkat belajar antara lembaga berbeda-beda. Kriteria Ketuntasan Umum (KKM) dapat ditentukan sendiri oleh masing-masing lembaga pendidikan.

#### **d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar tidak hanya disebabkan oleh pendidik atau guru saja. Banyak faktor yang menentukan berhasil atau tidaknya proses belajar pada diri seseorang seperti tingkat kesulitannya dalam belajar. Dibawah ini adalah faktor-faktor yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan saat belajar, antara lain:

- 1) Karena diri sendiri.
- 2) Dapat berasal dari lingkungannya.
- 3) Atau berasal dari lingkungan keluarganya.
- 4) Dan lingkungan masyarakatnya.

Dengan begitu, siswa yang mengalami kesulitan dalam belajarnya perlu bimbingan dan bantuan untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga dihasilkan prestasi belajar yang optimal.

#### **e. Cara Mengevaluasi Hasil Belajar**

Untuk menguji kemampuan siswa dalam memahami penjelasan materi yang telah disampaikan selama proses pembelajaran digunakan evaluasi. Evaluasi dalam bidang pendidikan memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui tingkat kemampuan pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

- 2) Untuk memahamai kualitas metode pendidikan yang digunakan selama proses pendidikan.

Hasil belajar dapat terlihat setelah dilakukan evaluasi dengan cara memberikan soal ujian kepada siswa. Untuk membuat soal-soal yang akan diujikan perlu diperhatikan beberapa aspek, diantaranya:

- 1) Membuat soal ujian dengan memperhatikan tingkat kesulitannya.
- 2) Menyajikan soal dalam ujian kemudian dilakukan evaluasi hasil belajar.
- 3) Tiap soal memiliki bobot yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Menggunakan kata kunci yang telah dibuat untuk diskusi materi evaluasi hasil belajar.
- 5) Melakukan penilaian sesuai standar yang telah ditetapkan.
- 6) Pemberian nilai setelah pelaksanaan ujian untuk menentukan lulus atau tidaknya.
- 7) Pengambilan keputusan hasil belajar.

### **3) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

#### **a. Pengertian IPS**

Menurut Norma Mackenzie ilmu yang membahas tentang manusia dengan konteks sosialnya atau ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat disebut sebagai ilmu sosial.<sup>29</sup> IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan mata pelajaran yang membahas tentang hubungan antara manusia dengan manusia maupun manusia dengan lingkungannya.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Ischak, *Pendidikan IPS di SD*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2007, hlm. 31.

<sup>30</sup> Bambang Warsito, *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Malang: Surya Pena Gemilang, 2009, hlm. 3.

Sosiologi, ekonomi, sejarah, geografi merupakan ilmu sosial yang bercabang dari mata pelajaran IPS. Ilmu pengetahuan sosial merupakan disiplin ilmu yang didalamnya membahas, menelaah, menganalisis, serta mempelajari tentang lingkungan sosial manusia. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah disiplin ilmu yang membahas tentang manusia sebagai makhluk sosial masyarakat.

#### **b. Tujuan dan Ruang Lingkup IPS**

Dengan adanya ilmu pengetahuan sosial terpadu dapat membuat siswa baik secara individu maupun kelompok menjadi lebih aktif, dengan melihat kejadian di sekitarnya. Tujuan dari pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah untuk meningkatkan empati dan simpati siswa terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat yang mana hal tersebut juga dapat menimbulkan jiwa sosialis siswa, serta menjadikan siswa untuk memiliki sikap dan pemikiran yang positif terhadap segala sesuatu yang terdapat di masyarakat.

Sedangkan, menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tentang lingkungan sosial yang terjadi di masyarakat.
- b. Untuk membuka pemikiran dan pandangan tentang kehidupan di masyarakat. Serta menjadikan siswa lebih peduli terhadap lingkungan sosialnya.
- c. Untuk menumbuhkan jiwa-jiwa sosial dan memiliki rasa kemanusiaan.

- d. Menjadikan siswa sebagai makhluk sosial yang dapat berkompetisi, bekerjasama, dan berkomunikasi dalam satuan masyarakat yang heterogen.

Selanjutnya, masyarakat, aktivitas masyarakat dan lingkungan sosial merupakan ruang lingkup dari mata pelajaran IPS. Objek utama dari mata pelajaran IPS adalah masyarakat. Berikut ini dijelaskan ruang lingkup mata pelajaran IPS sosial di SMP, yang meliputi:<sup>31</sup>

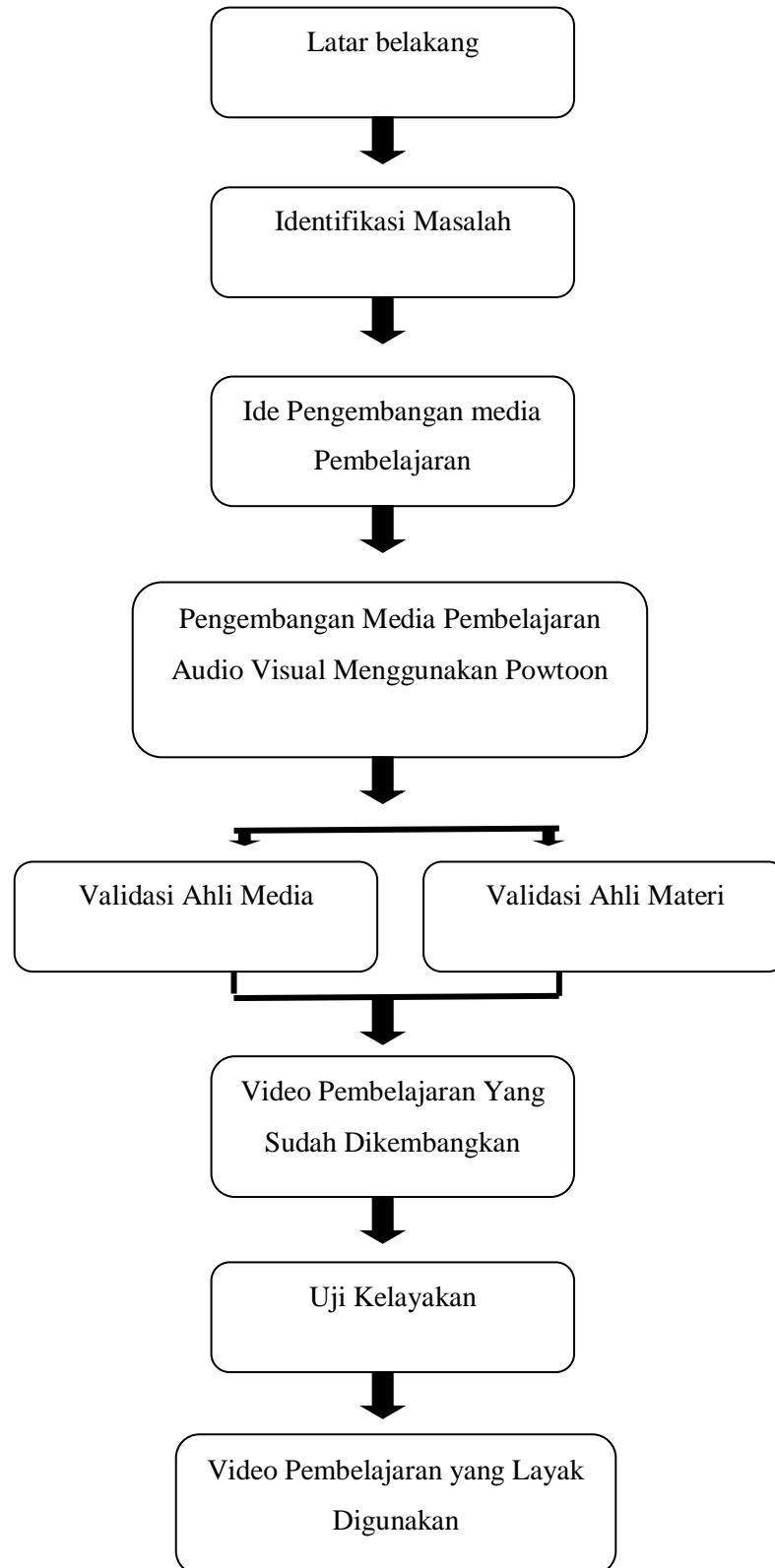
- a. Interaksi antar ruang dan waktu.
- b. Perkembangan masyarakat dari zaman pra-aksara sampai zaman modern, masa penjajahan sampai kemerdekaan hingga kehidupan saat ini..
- c. Lembaga sosial yang ada dalam masyarakat.
- d. Hubungan antara manusia dengan lingkungannya.

## **B. Kerangka Berfikir**

Pada latar belakang diatas telah dijelaskan permasalahan yang terjadi, yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi untuk proses pembelajaran IPS, sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran. Dari paparan penjelasan diatas memunculkan ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang bisa dijadikan sebagai alternatif bagi siswa kelas VII SMP/MTs. Penggunaan media pengembangan berbasis audio visual yang menggunakan aplikasi powtoon akan mempermudah siswa dalam memahami materi IPS yang disajikan. Kerangka berfikir pada penelitian digambarkan pada bagan dibawah ini, yaitu:

---

<sup>31</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah , hlm. 488.



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk dan divalidasi oleh seorang ahli.<sup>1</sup> Menurut Steels dan Richey (1946) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai cara yang terstruktur untuk mengembangkan suatu produk yang sudah teruji keefektifannya.<sup>2</sup> Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon.

Tahapan-tahapan dalam penelitian dan pengembangan pada penelitian ini tersusun dari pendahuluan yang menjelaskan proses pengembangan suatu produk. Selanjutnya adalah tahap pengembangan produk yang berisi proses dari tahap awal hingga tahap uji coba. Kemudian tahap pengujian produk yang dilakukan untuk menguji efektifitas produk..

#### **B. Model Pengembangan**

Briggs menjelaskan model sebagai cara yang terstruktur untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>3</sup> Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yang dibuat oleh S. Thiagarajan, Doroty. S. Semmel, dan Melvin S. Semmel. Tahapan dalam model ini terbagi menjadi 4, yaitu:

- 1) *Define* (pendefinisian),

---

<sup>1</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010, hlm 194.

<sup>2</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007, hlm. 195.

<sup>3</sup>*Ibid*, hlm.200.

- 2) *Design* (perancangan),
- 3) *Development* (pengembangan), serta
- 4) *Dissemination* (penyebarluasan).<sup>4</sup>

Pada penelitian ini digunakan model dengan langkah-langkah yang sudah tersusun secara sistematis yang harus dikerjakan tiap langkahnya untuk menghasilkan suatu produk tertentu.

### C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D yaitu *define*, *design*, *development*, dan *dissemination* dengan prosedur yang telah tersusun. Berikut ini prosedur atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang menggunakan model 4-D, yaitu:<sup>5</sup>

#### 1. *Define* (pendefinisian)

Tahap ini peneliti melakukan penedefinisian dan penetapan terkait hal-hal yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tahapan dalam pendefinisian diawali dengan analisis awal-akhir sampai perumusan tujuan pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah, sebagai berikut:

##### a. Analisis awal-akhir

Langkah pertama dalam tahap pendefinisian yang dilakukan adalah menganalisis masalah yang terdapat pada sekolah yang digunakan untuk kepentingan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan wawancara kepada guru IPS di MTs Annur Sawahan-Turen

---

<sup>4</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*, Surabaya: Pustaka Ilmu, 2007, hlm. 82-86.

<sup>5</sup> *Ibid.*

untuk menganalisis karakteristik media pembelajaran berbasis audio visual yang sesuai untuk kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen.

b. Analisis siswa

Langkah selanjutnya adalah mengetahui dan menganalisis karakteristik peserta didik sehingga akan dirancang media ajar yang sesuai dengan karakter peserta didik. Karakteristik siswa yang dianalisis adalah pengetahuan perkembangan kognitif, motivasi, dan keterampilan siswa.

c. Analisis konsep

Langkah selanjutnya adalah menganalisis konsep yang dijadikan sebagai dasar penyusunan tujuan pembelajaran. Tujuan dari analisis konsep adalah untuk menelaah dan menyusun konsep atau bahan ajar yang akan diajarkan yang berdasarkan pada analisis awal-akhir agar konsistensi yang ada di KI dan KD tercapai.

d. Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, pendidik menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

e. Perumusan tujuan pembelajaran

Langkah terakhir pada pendefinisian adalah merumuskan tujuan pembelajaran untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan

menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon, menentukan kisi-kisi soal, dan akan mengetahui seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai. Langkah ini menjadi dasar dalam pembuatan media pembelajaran.

## 2. *Design* (perancangan)

Tahapan ini memiliki tujuan untuk menciptakan prototipe media pembelajaran. Terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh untuk merancang produk media pembelajaran, yang meliputi:

### a. Menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan

Dalam hal ini menganalisis dan memilih materi pembelajaran yang akan digunakan kemudian ditampilkan pada produk pengembangan media pembelajaran.

### b. Menetapkan kriteria

Langkah ini menetapkan kriteria pada isi media pembelajaran yang meliputi isi atau pesan yang disampaikan, susunan materi yang ditampilkan, kualitas gambar yang baik, dan suara yang jelas untuk didengarkan.

### c. Desain awal

Pada langkah ini produk media pembelajaran mulai dibuat sesuai dengan rancangan awal. Pada tahap ini menghasilkan rancangan awal produk media pembelajaran audio visual yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon dengan seluruh komponen media dan instrumen pembelajaran.

### 3. *Development* (pengembangan)

Tahap yang ketiga adalah pengembangan, dalam hal ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi powtoon. Akan tetapi, media tersebut masih harus dilakukan pengujian dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

#### a. Validasi ahli

Langkah pertama yaitu meminta pertimbangan oleh ahli dan praktisi mengenai kesesuaian prototipe. Para ahli yang dimaksud adalah ahli media, ahli materi, dan praktisi lapangan atau guru IPS yang akan melakukan validasi. Validasi dilakukan pada prototipe atau perancangan media pembelajarang yang sudah ada. Kemudian validator akan memberikan saran yang akan dijadikan perbaikan untuk produk pengembangan yaitu media pembelajaran.

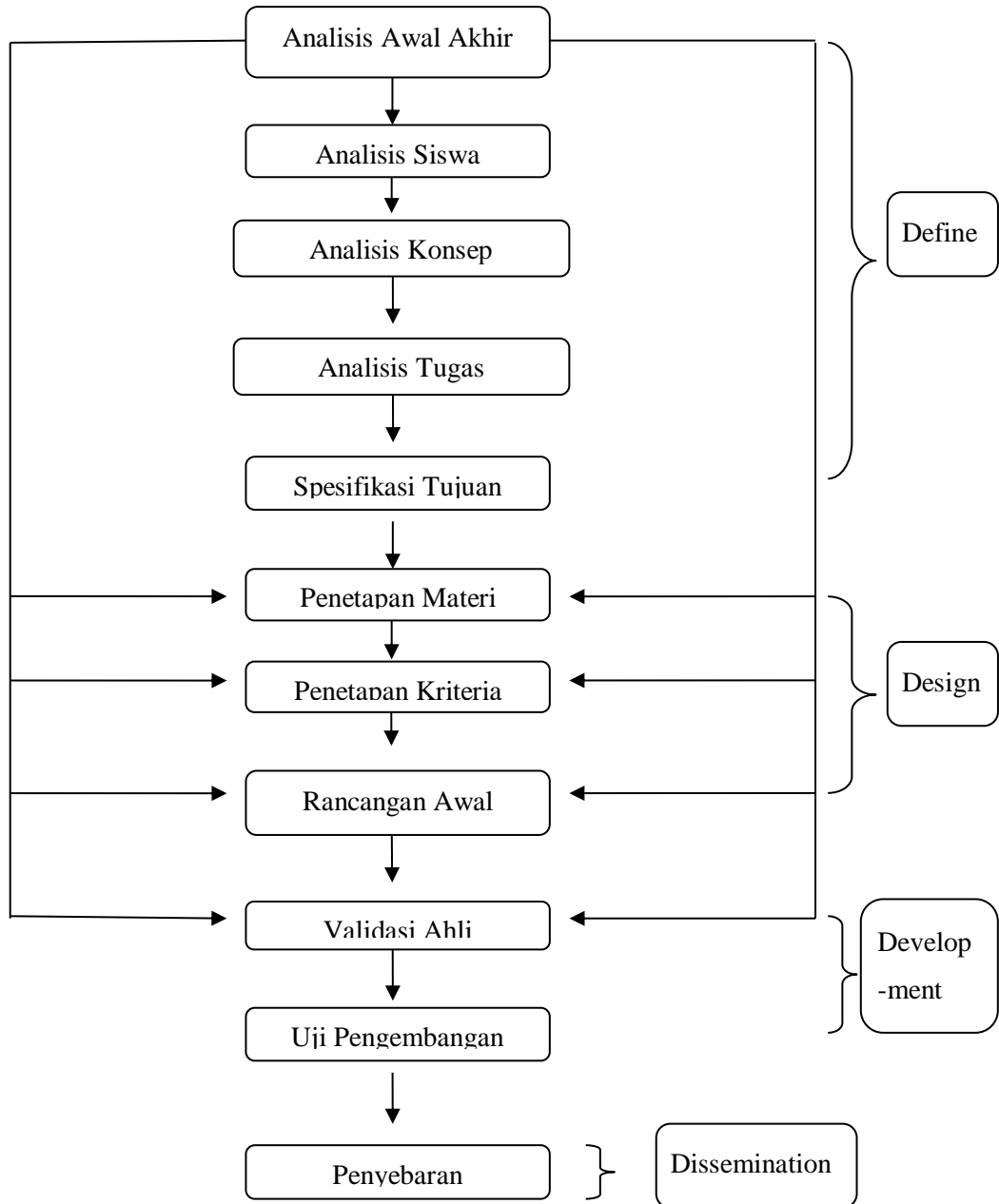
#### b. Pengujian terbatas

Produk yang sudah dikembangkan akan dilakukan uji coba kepada siswa dengan jumlah yang terbatas. Kemudian siswa diminta untuk memberikan respon, reaksi, atau komentar terkait produk yang dikembangkan. Jika ada yang belum sempurna bisa dilakukan revisi sesuai respon dari siswa hingga layak digunakan.

### 4. *Dissemination* (penyebarluasan)

Setelah melalui tahapan-tahapan diatas akan dilakukan penyebarluasan. Dengan tujuan untuk menyebarluaskan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan powtoon. Dibawah ini merupakan bagan mengenai langkah-langkah atau prosedur

pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini yang menggunakan model pengembangan 4-D:



**Gambar 3.1** Urutan Perencanaan dan Pengembangan Model 4-D

## **D. Uji Coba**

### **1. Desain Uji Coba**

Pada penelitian ini menggunakan desain validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajar atau seorang guru, serta siswa sebagai subyek uji coba lapangan. Validator memvalidasi isi atau materi serta desain yang digunakan pada produk media pembelajaran berbasis audio visual powtoon. Validasi ini memiliki tujuan untuk mendapatkan data yang berupa penilaian dan saran dari validator, kemudian akan terlihat layak atau tidaknya produk media pembelajaran yang dikembangkan. Saran dan penilaian dari validator juga menjadi dasar untuk dilakukannya revisi.

Desain uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan simulasi penggunaan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah itu, media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilakukan uji coba pada kelompok terbatas. Tujuan dilakukannya uji coba pada kelompok terbatas adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak dan efektif untuk digunakan. Model yang digunakan untuk desain uji coba pada penelitian ini adalah model eksperimen yang membandingkan kelas eksperimen sebagai kelas yang menggunakan produk pengembangan media pembelajaran dengan kelas kontrol sebagai kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran.

## 2. Subyek Uji Coba

Pada penelitian ini subyek uji cobanya adalah siswa, sedangkan subyek validasi nya adalah ahli media, ahli materi/isi, dan guru mata pelajaran IPS di MTs Annur Sawahan-Turen. Standar validator pada penelitian ini adalah:

a. Ahli materi:

- 1) Guru/dosen IPS yang ahli dalam pendidikan IPS.
- 2) Pendidikan minimal S1.
- 3) Menegtahui kurikulum IPS SMP/MTs.

b. Ahli media:

- 1) Guru/dosen IPS yang berpengalaman dalam dunia pendidikan.
- 2) Pendidikan minimal S2.
- 3) Ahli dalam bidang teknologi.

c. Guru:

- 1) Pendidikan minimal S1 IPS.
- 2) Paham tentang kurikulum SMP/MTs.
- 3) Pengalaman mengajar minimal 5 tahun.

## 3. Jenis Data

Pada penelitian pengembangan ini jenis data yang diperoleh terbagi menjadi 2 macam, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari tes hasil belajar yang dilakukan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan tanggapan atau saran dari validator masuk kedalam data kualitatif.

#### 4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data kualitatif berupa hasil dari kritik dan saran dari para validator. Sedangkan, teknik pengumpulan data kuantitatif berupa angket validasi, angket motivasi belajar dan tes hasil belajar. Untuk mengambil data pada angket penelitian ini, peneliti menggunakan alternatif jawaban yang menggunakan skala likert, yang meliputi:

- a. Skor 1, tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak termotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan.
- b. Skor 2, kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang termotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
- c. Skor 3, cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup termotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
- d. Skor 4, jika jelas, sesuai, relevan, sistematis, termotivasi, dapat mengukur kemampuan.
- e. Skor 5, sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat termotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

##### 1) Instrumen Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Instrumen uji kelayakan media ditinjau berdasarkan aspek-aspek sebagai berikut: (a) keefektifan desain layar, (b) kemudahan pengoperasian program, (3) konsistensi, (4) format, (5) navigasi. Aspek-aspek tersebut digunakan untuk memvalidasi kelayakan media

pembelajaran ditinjau dari sisi desain tampilan secara keseluruhan.

Instrumen disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.1 Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran**

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Keefektifan desain layar	- Kesesuaian huruf dengan pemahaman siswa	1
		- Tata letak gambar/video sudah tersusun secara sistematis	2
		- Kejelasan ilustrasi gambar terhadap materi	3
		- Kejelasan tampilan	4
		- Kesesuaian gambar/video terhadap materi	5
		- Deain tampilan yang menarik	10
2.	Kemudahan pengoperasian program	- Media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dapat memberi kemudahan dalam pemahaman siswa	6
		- Kemudahan pengoperasian	7
3.	Konsistensi	- Konsistensi durasi	8
4.	Format	- Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	9

## 2) Instrumen Uji Kelayakan Materi

Instrumen yang digunakan oleh ahli materi ditinjau dari beberapa aspek, antara lain: aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan. Instrumen disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.2 Instrumen Kelayakan Materi**

No.	Aspek	Indikator	No.Butir
1.	Kualitas materi	- Kesesuaian KI-KD - Kesesuaian dengan KI 13 - Kesesuaian materi yang disajikan - Sistematika penyajian materi - Penggunaan bahasa yang komunikatif	1 2 3 4 5
2.	Kemanfaatan	- Membantu dalam pembelajaran - Mempermudah pemahaman siswa - Kesesuaian evaluasi dengan taraf berfikir peserta didik - Kesesuaian media untuk memfasilitasi pemahaman tentang IPS - Materi mampu memberikan motivasi	6 7 8 9 10

## 3) Instrumen Uji Kelayakan Media Untuk Siswa dan Guru

Instrumen uji kelayakan media meliputi beberapa aspek, diantaranya: (a) tampilan, (2) pengoperasian, (3) materi, dan (4) kemanfaatan. Aspek-aspek tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.3 Instrumen Kelayakan Media Untuk Guru dan Siswa**

No.	Aspek	Indikator	No.Butir
1.	Tampilan media	- Tampilan menarik - Ilustrasi gambar/video - Bahasa	4 5 6
2.	Pengoperasian media	- Kemudahan pengoperasian	7
3.	Materi	- Kesesuaian materi	1
4.	Kemanfaatan	- Media ini dapat memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar - Memberikan pemahaman tentang IPS - Memudahkan dalam memahami materi IPS	2 3 8

		- Memberikan kesan yang senang belajar IPS	9,10
--	--	--	------

**Tabel 3.4 Instrumen Motivasi Siswa**

No.	Aspek	No. Butir
1.	Tekun mengerjakan tugas	1
2.	Ulet mengahdapi kesulitan	2
3.	Memiliki minat terhadap pelajaran	3
4.	Lebih senang bekerja mandiri	4
5.	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	5
6.	Dapat memeprtahankan pendapat	6
7.	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	7
8.	Senang mencari dan memecahkan masalah soal	8

## 5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data perhitungan nilai rata-rata, perhitungan tersebut digunakan untuk menganalisis dan menghitung nilai dari data hasil validasi. Perhitungan nilai rata-rata memiliki rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = kelayakan

$\sum x$  = jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$  = jumlah jawaban tertinggi

Dibawah ini adalah tabel kriteria kelayakan berdasarkan presentase, antara lain:

**Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media**

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan	Keterangan
84 - 100	Sangat Valid	Tidak revisi
68 - 84	Cukup Valid	Tidak Revisi
52 - 68	Kurang Valid	Sebagian Revisi
20 - 52	Sangat Kurang Valid	Revisi

Berdasarkan data tabel kriteria kelayakan media diatas bahwa skor minimal yang harus diperoleh yaitu 68%, maka jika sudah mencapai skor setidaknya 68% maka media pembelajaran tersebut cukup layak untuk dikembangkan dan digunakan sebagai media ajar dalam proses pembelajaran IPS.

Penelitian ini juga menggunakan analisis deskriptif untuk menganalisis data hasil validasi. Analisis ini menggunakan tes hasil belajar yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes hasil belajar berfungsi untuk mengumpulkan data terkait ada atau tidaknya perubahan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual powtoon. Dalam hal ini peneliti memiliki acuan penilaian terhadap tes hasil belajar yaitu:

**Tabel 3.6 Acuan Penilaian**

Kriteria	Skor
Salah atau Tidak Menjawab	0
Benar	5

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas VII A dan VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria ujinya adalah uji t untuk amatan ulang, ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikarenakan pada sekelompok objek penelitian.

Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:

Ket: t = uji t

D = Different ( $X_2 - X_1$ )

$d^2$  = Variansi

N = Jumlah Sampel

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

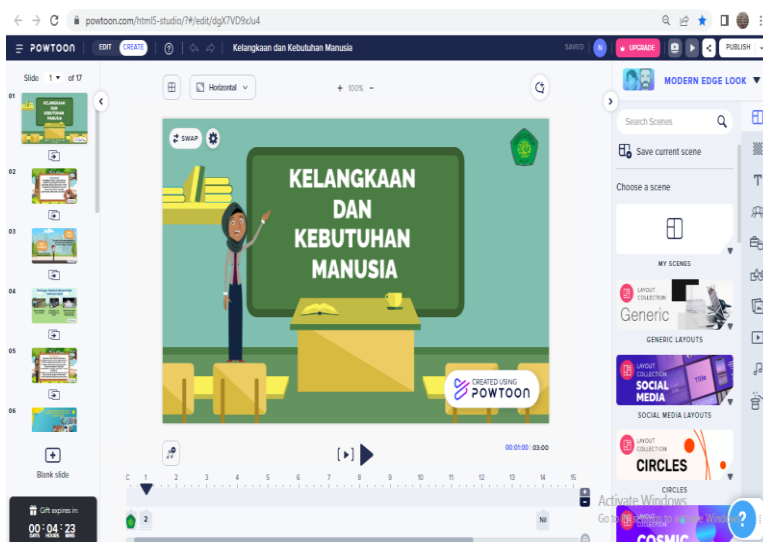
## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Produk Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada mata pelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan manusia untuk kelas VII. Maksud dan tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini tidak lain adalah untuk dijadikan penunjang keberhasilan pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu guru dalam memberikan tambahan ilmu pengetahuan melalui media teknologi kepada siswa agar dapat menambah wawasan mereka.

Media ajar pada pengembangan ini berisi tentang materi-materi kelangkaan dan kebutuhan manusia yang sudah tersusun menjadi sebuah video. Sesuai dengan judul skripsi ini adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon yang mana tampilannya akan berbentuk video yang akan dijalankan seperti gambar dibawah ini:



**Gambar 4.1** Sketsa media ajar menggunakan aplikasi powtoon materi kelangkaan dan kebutuhan manusia

Dalam video tersebut peneliti memberi penjelasan terkait materi yang akan dibahas dalam mata pelajaran IPS kelas VII yaitu tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia. Tampilan awal pada produk pengembangan media ini, peneliti mendesain semenarik mungkin dengan corak warna dan tulisan yang dapat membuat pengguna tertarik untuk menggunakan produk media pembelajaran ini. Pada permulaan video ini peneliti mengarahkan pada materi yang akan di bahas yaitu tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia. Slide kedua dijelaskan tentang (Kompetensi Dasar) KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Selanjutnya akan dibahas tentang isi dan materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Peneliti mendesain semenarik mungkin beserta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang disampaikan agar para siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Serta slide terakhir ditutup dengan ucapan terimakasih dari peneliti.

Prosedur produk pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa tahap yang disesuaikan dengan model pengembangan 4-D yang dimulai dari tahap pendefinisan, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Berikut ini merupakan tahapan yang dilakukan peneliti dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini telah dilakukan observasi ke sekolah sasaran yang meliputi langkah-langkah yaitu: (a) analisis awal-akhir, (b)

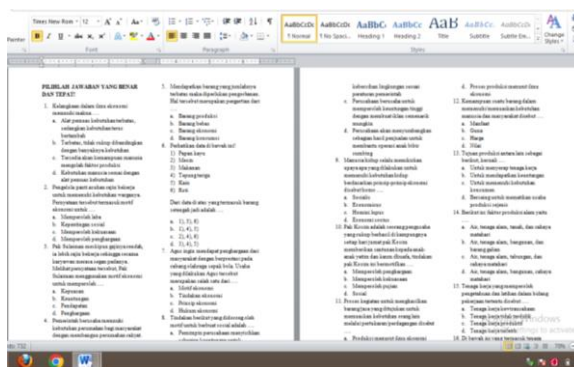
analisis siswa, (c) analisis konsep, (d) perumusan tujuan pembelajaran yang diuraikan sebagai berikut:

- a) Analisis awal-akhir bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi oleh peserta didik di kelas VII MTs Annur Sawahan-Turen sebagai objek atau sasaran pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan. Dari wawancara yang dilakukan pada kegiatan belajar peserta didik, peneliti mendapati banyak dari mereka yang kurang memperhatikan pelajaran. Peserta didik juga kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan model pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan bahan ajar cetak, sedangkan fasilitas yang ada di sekolah seperti LCD belum dimaksimalkan untuk pembelajaran IPS.
- b) Analisis siswa dilakukan dengan menelaah karakteristik subjek dengan memperhatikan beberapa hal seperti tingkat pengetahuan awal dan karakteristik belajar siswa serta kondisi sosialnya. Siswa yang duduk di kelas VII SMP/MTs merupakan usia dimana siswa sudah dapat menggali dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki. Karakter-karakter yang muncul pada tingkatan ini sangat beraneka ragam, mereka yang tidak ingin ditekan dalam belajar, selalu penasaran dan lebih suka dengan hal yang baru, cara berfikir yang sangat berkaitan erat dengan dunia dan selalu mengeksplorasi apa yang mereka inginkan. Dengan karakteristik seperti itu, siswa di MTs yang diteliti sebenarnya dapat sangat antusias belajar

jika disodorkan sesuatu yang baru seperti media media yang memuat sebuah materi namun disajikan dalam bentuk yang berbeda, contohnya materi pembelajaran disajikan dalam bentuk video pembelajaran. Hal ini tampak ketika peneliti mengajukan sebuah pertanyaan terkait media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon yang membuat banyak siswa bersemangat serta antusias untuk memperhatikan tayangan video pembelajaran yang menggunakan aplikasi powtoon. Keterbatasan peserta didik dalam belajar ini karena terbatasnya media yang digunakan sehingga kurang menarik perhatian peserta didik, ditambah dengan kondisi sosial yang sekarang dimana gadget merupakan hal yang sangat penting lalu mengabaikan kewajiban mereka untuk belajar.

- c) Analisis konsep merupakan langkah yang ketiga dalam tahap pendefinisian. Rata-rata lembaga pendidikan sekolah hanya menyediakan buku paket dan LKS yang sudah sangat umum digunakan. Begitupun yang tersedia di MTs Annur Sawahan-Turen, materi yang disampaikan kepada peserta didik terbatas pada apa yang disajikan oleh buku paket sehingga peserta didik akan bosan dengan dengan apa yang dipelajari dari buku paket, imajinasi kurang terekplor keluar kemudian membuat mereka sulit untuk memahami materi, terlebih kepada materi yang membahas tentang kelangkaan dan kebutuhan hidup. Materi seperti ini sangat perlu ditunjang dengan media yang dilengkapi dengan gambar dan suara yang dapat memberikan gambaran kelangkaan dan kebutuhan hidup agar tampak nyata sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi.

- d) Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, peneliti membuat soal *pre-test* dan *post-test* pilihan ganda yang berjumlah 20 soal untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon.



**Gambar 4.2 Soal Pre-test dan post-test**

- e) Analisis pada tahap selanjutnya yaitu perumusan tujuan pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang dilakukan oleh peserta didik. Kegiatan pada tahap ini yaitu melakukan analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar terkait materi kelangkaan dan kebutuhan hidup manusia. Kompetensi Inti (KI) pada materi tersebut terdapat pada KI-3 yaitu memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Kompetensi Dasar (KD) pada materi tersebut terdapat pada KD 3.3 yaitu memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya

Indonesia. Berdasarkan KI dan KD tersebut disusunlah indikator pembelajaran yaitu menganalisis kelangkaan dan kebutuhan manusia.

Peneliti memilih KD dan indikator tersebut dengan pertimbangan materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Peneliti bermaksud untuk membantu siswa dalam memahami materi kelangkaan dan kebutuhan manusia dengan menyajikannya melalui sebuah media pembelajaran yang menggunakan aplikasi powtoon agar peserta didik dapat memperoleh gambaran nyata dari kelangkaan dan kebutuhan manusia. Data dari analisis pada tahap pendefinisian dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi awal peserta didik, guru dan media yang digunakan. Hasil pengamatan dijelaskan bahwa siswa banyak yang kurang memperhatikan pelajaran karena terbatasnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dari hasil beberapa analisis peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media. Media yang dipilih adalah media berbasis audio visual berbentuk video yang menggunakan aplikasi powtoon. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengubah kebiasaan siswa yang kurang memperhatikan pelajaran menjadi lebih tertarik dengan proses pembelajaran.

## 2. Tahap *Design* (Perancangan)

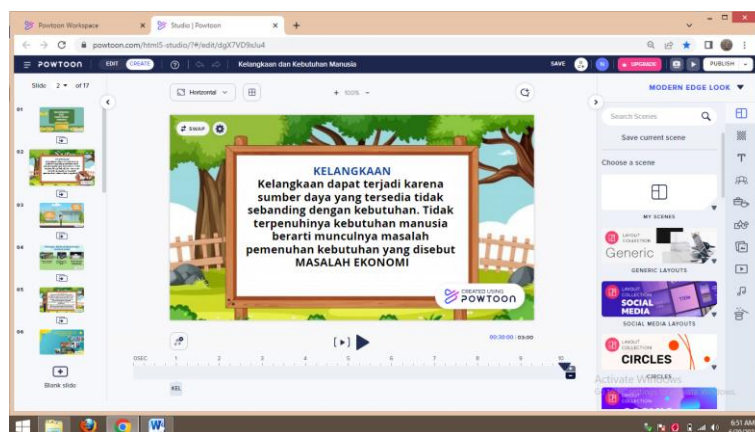
Tahapan ini bertujuan untuk menyiapkan prototipe I dari produk, dalam hal ini yaitu media dalam bentuk video, berupa membuat format video, desain video, dan isi video.

### a) Menetapkan materi pelajaran dan kriteria yang akan digunakan

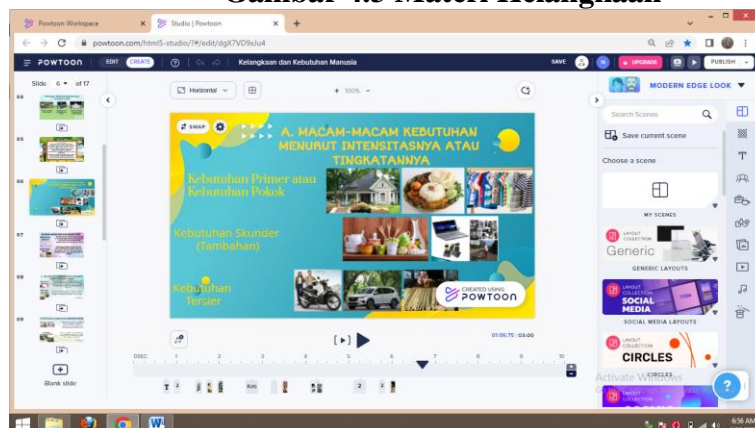
Materi yang dipilih adalah kelangkaan dan kebutuhan manusia. Isi dari video ini berkaitan dengan kelangkaan dan kebutuhan manusia. Mulai dari definisi kelangkaan, jenis-jenis kebutuhan, sampai tindakan, motif, dan prinsip ekonomi. Di tahap inilah format, desain, dan materi ditentukan. Video ini menggunakan tampilan horizontal dengan ukuran 16:9. Jenis tulisan dan ukuran yang digunakan menyesuaikan dengan kebutuhan. Tampilan desain media ini digunakan semenarik mungkin. Pemilihan gambar juga disesuaikan dengan materi yang dibahas.

b) Menetapkan kriteria

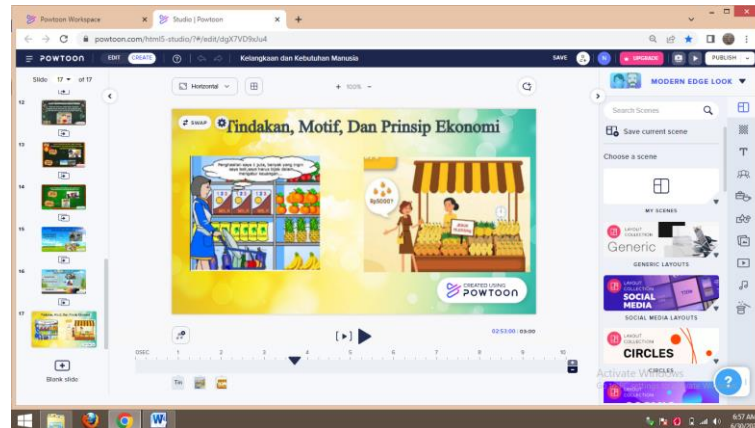
Langkah ini menetapkan kriteria pada isi media pembelajaran yang meliputi:



Gambar 4.3 Materi Kelangkaan



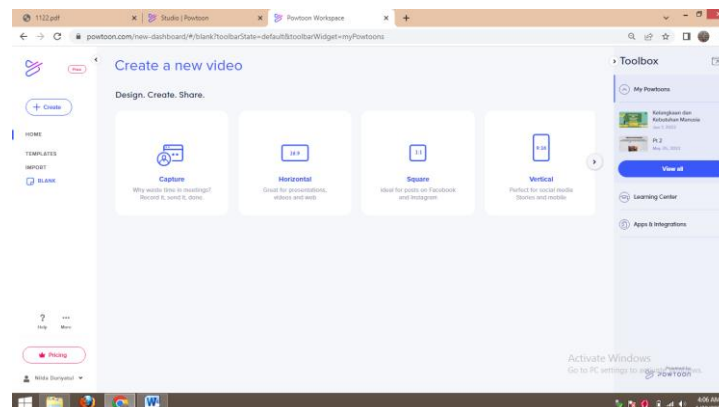
Gambar 4.4 Materi Kebutuhan



**Gambar 4.5 Materi Tindakan, Motif, dan Prinsip Ekonomi**

c) Desain awal

Produk media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon mulai dibuat sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Tahap ini berisi kegiatan perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon.



**Gambar 4.6 Tampilan awal saat membuat video powtoon**

Langkah awal saat akan membuat video powtoon adalah mengklik tulisan create, kemudian klik blank, lalu peneliti memilih format horizontal dengan ukuran 16:9 yang cocok untuk video. Tampilan awal video yang dibuat peneliti berbentuk seperti pada gambar 4.1.

Pada analisis tahap desain dimana peneliti merancang media yang akan dikembangkan. Tahap ini peneliti merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon. Peneliti membuat video dengan

menyajikan materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Tampilan desain media ini dibuat semenarik mungkin agar dapat menampakkan kesan nyata yang jelas. Video yang dibuat menggunakan aplikasi powtoon. Video tersebut berisi tentang kelangkaan, kebutuhan, tindakan, motif, dan prinsip ekonomi. Instrumen berupa angket validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, siswa, serta angket motivasi belajar siswa.

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

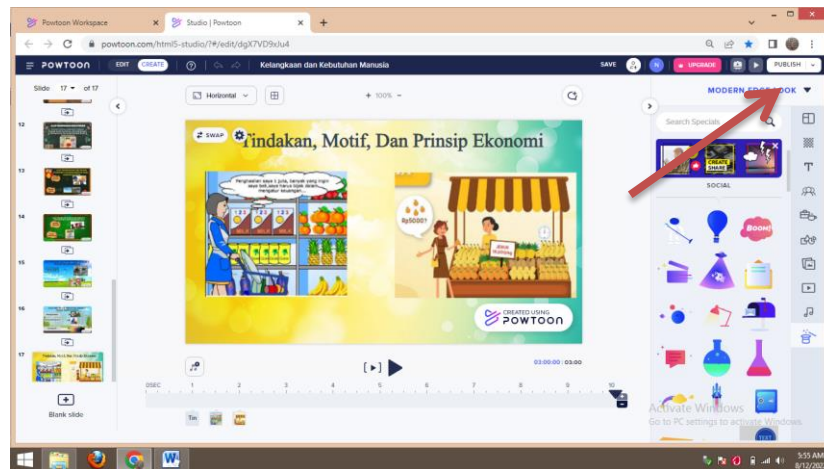
Perangkat yang telah dirancang mulai dikembangkan. Peneliti mulai membuat video menggunakan aplikasi powtoon dengan desain yang menarik didalamnya yang mencakup materi kelangkaan dan kebutuhan hidup. Kemudian media pembelajaran yang telah dibuat akan dinilai oleh para ahli/validator. Hasil validasi beserta saran-saran dari validator dijadikan acuan dalam merevisi media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon. Setelah itu, produk yang sudah dikembangkan diuji cobakan kepada siswa kelas eksperimen yaitu kelas VII A. Jika ada yang belum sempurna akan dilakukan revisi sesuai respon siswa.

Analisis pada tahap pengembangan berisi produk media pembelajaran yang menggunakan aplikasi powtoon yang sudah divalidasi oleh para ahli. Adapun masukan para validator yaitu untuk membuat halaman awal lebih menarik lagi dan narasi yang panjang lebih disingkat tetapi jelas. Kemudian peneliti merevisi produk media pembelajaran tersebut.

### 4. Tahap *Dissemination* (Penyebaran)

Setelah melalui tahapan-tahapan diatas akan dilakukan penyebarluasan. Dengan tujuan untuk menyebarkan media

pembelajaran berbasis audio visual menggunakan powtoon. Penyebaran dilakukan melalui youtube.



**Gambar 4.7 Publish video powtoon**

Proses pengembangan yang dilakukan melalui beberapa tahap di atas memberikan hasil berupa produk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon dengan kelebihan dapat dijadikan sumber belajar mandiri peserta didik, praktis, dan mudah digunakan, memudahkan pendidik menciptakan suasana kelas yang menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang baru kepada peserta didik menggunakan media pembelajaran powtoon.

## **B. Hasil Data pengembangan**

Validasi terhadap media ajar dilakukan oleh validator ahli. Data penilaian produk penilaian pengembangan media ajar dilakukan beberapa tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh dosen ilmu pengetahuan sosial sebagai ahli materi dan ahli media, tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh satu guru bidang studi IPS kelas VII MTs Annur Sawahan sebagai ahli pembelajaran, dan tahap ketiga diperoleh dari hasil validasi terhadap produk

pengembangan media ajar yang dilakukan uji coba lapangan diwakili oleh satu kelas siswa kelas VII-A sebagai responden.

### **1. Hasil Validasi Ahli**

Berikut adalah penyajian dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli pelajaran/guru kelas VII beserta kritik dan sarannya:

#### **a. Uji Validasi Ahli Materi**

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi/isi mata pelajaran IPS ini adalah berupa media pembelajaran untuk dinilai oleh validator ahli materi/isi. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi/isi mata pelajaran IPS terhadap produk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon kelas VII MTs Annur Sawahan yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2.

#### **1) Validasi Ahli Materi**

##### **a) Data kuantitatif**

Berikut ini merupakan paparan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli materi/isi mata pelajaran IPS terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket. Validator uji ahli materi/isi ini diuji oleh M.Yunus, M.Si selaku dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS). Data kuantitatif hasil validasi ahli isi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi Mata Pelajaran IPS**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Kelayakan	Ket.
1.	Kesesuaian KI-KD	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian dengan KI 13	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar IPS ini	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Sistematika penyajian materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Membantu dalam pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Mempermudah pemahaman siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Kesesuaian evaluasi dengan taraf berfikir peserta didik	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Kesesuaian media untuk memfasilitasi pemahaman tentang IPS	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Materi mampu memberikan motivasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		45	50	90	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

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

P : Kelayakan

$\sum x$  : Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$  : Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan


Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi/isi keseluruhan mencapai 90%. Jika

dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan secara umum isi media ajar interaktif tidak perlu revisi.

b) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli materi/isi mata pelajaran IPS. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli isi mata pelajaran IPS dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Materi IPS**

Nama Validator	Deskripsi Data	Kritik dan Saran
M. Yunu, M.Si		Perlu diperkenalkan bobot materi yang mengarah pada kemampuan kognitif berpikir level tertinggi (HOTS) sesuai dengan umur dan jenjang pendidikan siswa, misalnya diawali dengan pertanyaan “mengapa”?

**b. Uji Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran**

Produk pengembangan yang diuji validasikan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbentuk video yang menggunakan aplikasi powtoon. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media pembelajaran IPS terhadap produk pengembangan media pembelajaran kela VII MTs Annur Sawahan yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.3.

## 1) Validasi Ahli Desain Media

### a) Data kuantitatif

Berikut ini paparan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli media terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket. Validator uji ahli materi/isi ini diuji oleh M.Yunus, M.Si selaku dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS). Data kuantitatif hasil validasi ahli isi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Kelayakan	Ket.
1.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SMP/MTS kelas VII	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Tata letak gambar dan video pada media ajar tersusun secara sistematis	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3.	Ilustrasi gambar/video dalam media ajar memperjelas materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4.	Pada media yang menggunakan aplikasi powtoon sudah jelas untuk siswa SMP/MTS kelas VII	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Gambar/video sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Media ajar memberikan kemudahan dalam menangkap materi pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Media ajar menggunakan aplikasi powtoon memberikan kemudahan dalam pengoperasian	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Durasi waktu video	4	5	80	Valid	Tidak

	pada media ajar konsisten					Revisi
9.	Video penguat/contoh-contoh video sudah sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Desain tampilan yang menarik	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		44	50	88	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

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

P : Kelayakan

$\sum x$  : Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$  : Jumlah jawaban tertinggi

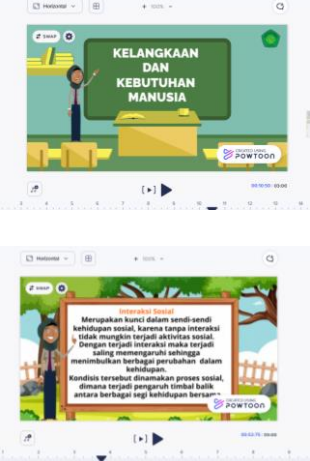
100 : Bilangan kontan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli media keseluruhan mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi.

b) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli materi/isi mata pelajaran IPS. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli isi mata pelajaran IPS dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Media Pembelajaran**

Nama Validator	Dekripsi Data	Kritik dan Saran
M. Yunu, M.Si		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Halaman awal (1-2) dibuat semenarik mungkin, cari gambar yang paling sesuai dengan tema “kelangkaan”. Sebab, halaman awal merupakan kunci sukses menarik perhatian siswa.</li> <li>- Narasi topik tertentu buat lebih pendek, singkat, jelas, dan mudah dipahami. Misal topik “interaksi sosial”, penjelasannya buat lebih ringkas tapi jelas, bila perlu tambahkan gambar ilustrasi yang mudah dipahami.</li> </ul>

### c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diuji validasikan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbentuk video yang menggunakan aplikasi powtoon. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran IPS terhadap produk pengembangan media pembelajaran kela VII MTs Annur Sawahan yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.5.

#### 1) Data kuantitatif

Berdasarkan hasil validasi uji ahli mata pelajaran, data kuantitatif hasil validasi ahli mata pelajaran dapat dilihat pada tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Mata Pelajaran IPS**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Kelayakan	Ket.
1.	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Memudahkan dalam proses belajar mengajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Memberikan pemahaman tentang materi IPS	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Tampilan media menarik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Ilustrasi gambar/video sesuai dengan materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Kemudahan dalam pengoperasian	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Memudahkan dalam memahami materi IPS	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Memberikan kesan yang menyenangkan dalam belajar IPS	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Materi mampu memberikan motivasi untuk belajar IPS	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		46	50	92	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

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

P : Kelayakan

$\sum x$  : Jumlah jawaban penilaian

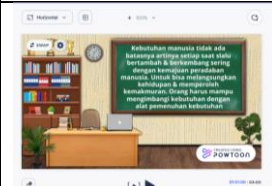
$\sum x_i$  : Jumlah jawaban tertinggi  
100 : Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran keseluruhan mencapai 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi.

## 2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli mata pelajaran IPS. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli mata pelajaran IPS dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.6 sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kritik dan Saran Ahli Mata Pelajaran IPS**

Nama Validator Ahli Mata Pelajaran IPS	Deskripsi Data	Kritik dan Saran
Imam Makhali, S.Pd		Teks pada kalimat yang panjang lebih disingkat tapi jelas dan mudah dipahami.

Semua data hasil dari review, penilaian, dan diskusi dengan para ahli dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik produk pengembangan.

## d. Hasil Validasi Uji Lapangan

### a. Penyajian Data

Berdasarkan uji coba produk pengembangan ini dilakukan oleh peneliti yang diwakili oleh siswa satu kelas yaitu kelas eksperimen kelas VII A

dengan jumlah responden 30 siswa. Adapun data kuantitatif dari hasil uji coba lapangan yang tertera pada tabel 4.7 sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII**

No.	Pernyataan	Responden	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Kelayakan	Ket.
1.	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini	4,4,5,4,4,4,5,5,5,5,4,4,4,3,4,4,5,3,3,3,4,4,4,5,4,4,5,3,5,4	124	150	83	Cukup Valid	Tidak Revisi
2.	Apakah media ajar ini dapat memudahkan dalam proses belajar	4,4,4,4,4,5,5,4,4,5,5,4,5,4,5,5,4,5,5,5,4,4,4,4,4,4,5,5,5,5	134	150	89	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Apakah media ajar ini memberikan pemahaman tentang materi IPS	4,4,5,5,5,4,4,4,4,4,4,5,5,3,4,4,4,4,4,5,5,5,5,5,4,3,5,5,5,5	132	150	88	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Apakah tampilan media ini menarik	5,5,5,5,4,4,5,4,4,4,5,5,5,4,5,5,4,4,5,5,5,4,4,5,5,4,5,5,4,5,5,5,5	139	150	93	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Apakah ilustrasi gambar/video sesuai dapat memperjelas materi	5,5,5,5,4,5,5,5,5,5,4,4,4,4,5,4,4,5,5,5,4,5,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5	141	150	94	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ajar ini mudah dipahami	5,5,5,5,5,5,4,4,4,5,5,5,4,4,5,4,4,5,4,4,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5,5	139	150	93	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Apakah media ini mudah dalam pengoperasiannya	4,4,4,4,5,5,5,4,4,4,5,5,5,4,4,5,5,5,5,5,4,5,4,4,5,5,5,4,5,5,5,5	138	150	92	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Apakah media	4,4,5,5,5,5,5,4,	132	150	88	Sangat	Tidak

	ini memudahkan dalam memahami materi IPS	4,3,3,4,4,4,5,5,5,4,5,5,5,5,5,4,5,5,5,5,5				Valid	Revisi
9.	Apakah media ajar ini memberikan kesan yang menyenangkan dalam belajar IPS	5,5,5,5,5,4,4,5,4,5,5,4,4,4,5,5,5,5,4,4,4,5,5,3,3,4,5,5,5,5	136	150	91	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Apakah materi yang disajikan mampu memberikan motivasi untuk belajar IPS	5,5,5,5,5,5,4,5,4,4,5,5,5,4,4,5,5,4,5,4,3,5,5,5,5,4,5,4,4,4	137	150	91	Sangat Valid	Tidak Revisi
	<b>Jumlah</b>	45,45,48,47,46,46,46,44,42,43,45,45,45,39,45,46,47,43,45,44,44,46,48,46,42,42,49,47,49,48	1.352	1.500	90	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan Kelas Eksperimen:

Responden: 1. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan A. Sobirin Ainul Yaqin

2. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Abdul Mukhsi Al Habsi

3. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Aghisna Hidayatul Ulya

4. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Ahmad Akbar Rahayon

5. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Alfino Akbar TB

6. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Angga Putra Aditya

7. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Aris Fardiansyah

8. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Artin Yunita

9. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Bima Sabta AW

10. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Denis Aprilia

11. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Fahmi Idris
12. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Fanesa Putri Nabila
13. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Fara Galuh Lara Sati
14. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Fika Febiana
15. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Firdiana
16. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Irza Nadia Tungga Dewi
17. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan M. Adi Putra
18. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan M. Haidar Iskandar
19. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Mawar Dwi Purnamayanti
20. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Muhammad Yusuf Afandi
21. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Nabila Mega
22. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Nabilly Ach Luriz
23. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Nahmiatul Khasanah
24. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Nia Maylatul Setianing W
25. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Nidya Nikmatul Qolby
26. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Raden Kusuma Wibisono
27. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Shifa Amelia Nurhidayah
28. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Yogik Nurdiansyah
29. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Zahra Anggis Susilo
30. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Zulfikar Faulan Dafa

b. Analisis Data

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

P : Kelayakan

$\sum x$  : Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$  : Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan kontan

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penyajian uji coba lapangan yang telah tersajikan pada tabel 4.7 diatas, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis data. Hasil prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada uji lapangan disesuaikan dengan rumus diatas.

Berdasarkan perhitungan responden dari kelas eksperimen yaitu kelas VII A yang berjumlah 30 diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh hasil uji coba lapangan keseluruhan mencapai 90%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi.

#### **e. Hasil Penilaian Angket Motivasi Belajar**

##### **a. Penyajian Data**

Berdasarkan penyebaran angket motivasi belajar ini dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas VII A dan VII B dengan jumlah responden kelas VII A 30 siswa dan kelas VII B 30 siswa. Penyebaran angket motivasi belajar ini dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media powtoon. Adanya kelas kontrol dalam pengukuran motivasi belajar ini ditujukan sebagai pembanding besarnya peningkatan motivasi antara kelas yang menggunakan media powtoon dengan kelas yang tidak menggunakan powtoon. Adapun data kuantitatif dari hasil penyebaran angket motivasi belajar yang tertera pada tabel 4.8 sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Penyebaran Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Powtoon**

No.	Pernyataan	Responden	Skor Hasil Motivasi	Skor Maksimum	Skor Motivasi (%)
1.	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	5,5,5,4,4,4,5,5,4,5, 5,4,4,5,5,5,5,4,5,5, 5,5,5,5,4,5,5,4,4,5	140	150	93%
2.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru	5,5,5,5,5,4,5,5,4,5, 5,4,4,5,5,5,5,5,5,5, 5,5,5,5,5,5,5,4,5,5	145	150	97%
3.	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk menjawab	4,4,4,4,3,3,3,4,2,2, 2,3,3,3,4,4,2,2,4,3, 4,4,5,5,5,5,4,4,4,3	106	150	71%
4.	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media video	5,5,5,4,4,4,5,5,5,5, 4,4,5,5,5,5,4,4,4,4, 5,5,5,4,5,5,5,5,5,5	140	150	93%
5.	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	4,4,4,4,3,3,3,4,4,5, 4,4,5,5,5,4,4,5,5,5, 5,5,4,4,4,4,5,5,5,5	130	150	87%
6.	Saya selalu berusaha mengerjakan tugas semampu saya tanpa bertanya kepada teman	5,5,5,4,4,4,4,5,5,5, 4,5,5,5,5,5,5,5,5,5, 5,4,4,4,5,5,5,4,5,5	141	150	94%
7.	Saya senang belajar IPS karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi	5,5,5,5,5,4,4,4,5,5, 5,5,4,4,5,5,5,5,4,5, 5,5,5,4,4,5,5,5,4,5	141	150	94%
8.	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi IPS	5,5,5,5,5,5,4,4,5,5, 5,5,5,4,5,5,5,5,4,5, 5,5,5,5,4,5,5,5,4,5	144	150	96%

	dengan ceramah saja				
9.	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat	5,5,4,4,4,4,4,5,5,4,4,4,4,5,5,4,4,5,5,4,4,5	133	150	89%
10.	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal	5,5,5,4,4,4,4,5,5,5,5,4,4,4,4,5,5,5,5,5,4,4,5	137	150	91%
Jumlah		48,48,46,42,41,39,41,43,44,46,42,42,42,45,47,44,44,44,44,45,49,45,42,41,42,46,47,46,42,49	1.357	1.500	91%

$$\begin{aligned} \text{Skor motivasi sesudah pembelajaran} &= \frac{\text{skor hasil motivasi}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1.326}{1.500} \times 100\% = 91\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan responden dari kelas eksperimen yaitu kelas VII A yang berjumlah 30 diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh angket motivasi belajar sesudah pembelajaran menggunakan media powtoon keseluruhan mencapai 91%.

**Tabel 4.9 Hasil Penyebaran Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Powtoon**

No.	Pernyataan	Responden	Skor Hasil Motivasi	Skor Maksimum	Skor Motivasi (%)
1.	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	4,4,4,4,5,3,4,4,5,4,5,5,4,4,4,4,3,5,4,4,4,4,5,5,5,4,2,2	122	150	81%
2.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru	4,4,4,4,4,4,5,5,4,4,5,5,4,4,4,4,4,3,4,4,5,4,5,5,4,4,3,3	124	150	83%
3.	Dalam	4,4,3,3,3,3,3,2,2,1,	75	150	50%

	menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab	1,2,2,4,4,1,1,2,3,2, 4,2,1,2,2,2,2,4,2,4			
4.	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media video	4,4,4,4,4,4,5,5,3,3, 5,5,4,4,4,4,4,4,5,4, 4,5,4,4,4,5,5,4,3,4	125	150	83%
5.	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	4,4,3,4,4,5,5,5,4,4, 5,4,4,4,4,4,3,4,4, 4,3,4,4,4,4,3,3,3	118	150	79%
6.	Saya selalu berusaha mengerjakan tugas semampu saya tanpa bertanya kepada teman	3,3,4,4,4,4,5,5,4,4, 4,4,5,5,5,4,4,4,5,5, 4,4,5,5,4,4,4,5,4,4	128	150	85%
7.	Saya senang belajar IPS karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi	3,4,4,4,4,2,2,4,4,5, 5,5,5,4,4,4,2,3,3, 5,5,4,4,4,4,4,4,3	116	150	77%
8.	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi IPS dengan ceramah saja	4,4,4,4,4,5,5,5,5,4, 4,3,3,3,5,2,2,3,4,3, 4,4,4,4,4,5,5,4,5,5	120	150	80%
9.	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat	5,3,3,4,3,3,3,4,4,4, 4,5,2,2,5,3,3,4,5,5, 5,4,2,4,4,3,4,4,4,2	110	150	73%
10.	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal	5,3,3,3,3,2,2,4,4,4, 3,3,4,2,2,4,4,5,3,3, 5,5,4,4,4,3,3,4,4,4	106	150	71%
Jumlah		40,37,36,38,38,35,39,	1.144	1.500	77%

	43,39,37,41,41,37,36, 41,34,34,34,41,36,43, 40,37,39,40,40,44,40, 34,34			
--	--	--	--	--

$$\begin{aligned} \text{Skor motivasi sebelum pembelajaran} &= \frac{\text{skor hasil motivasi}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1.144}{1.500} \times 100\% = 77\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan responden dari kelas eksperimen yaitu kelas VII A yang berjumlah 30 diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh angket motivasi belajar sebelum pembelajaran menggunakan media powtoon keseluruhan mencapai 77%.

**Tabel 4.10 Hasil Penyebaran Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Powtoon**

No.	Pernyataan	Responden	Skor Hasil Motivasi	Skor Maksimum	Skor Motivasi (%)
1.	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	5,5,5,3,4,4,3,5,4,2, 4,4,3,4,5,5,5,4,4,5 4,4,2,4,5,5,3,4,5,4	123	150	82%
2.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru	4,4,5,5,4,5,5,5,5,4, 5,4,2,4,4,5,5,3,5,4, 4,4,4,5,3,4,4,3,5,2	125	150	83%
3.	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab	4,4,4,3,3,2,3,3,2,2, 3,4,4,4,5,5,3,2,4,4, 5,5,4,4,3,3,4,4,3,3	106	150	71%
4.	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media video	4,4,4,5,5,5,5,3,4,4, 5,5,5,5,4,4,4,4,5,5, 4,5,5,5,4,4,5,4,3,2	130	150	87%
5.	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	4,4,4,4,3,4,5,5,5,4, 5,5,5,5,4,4,5,5,4,4, 4,4,5,5,5,5,4,4,4,2	130	150	87%

6.	Saya selalu berusaha mengerjakan tugas semampu saya tanpa bertanya kepada teman	4,4,4,5,5,5,4,3,4,4, 5,5,5,5,5,4,4,4,4,3 5,5,5,5,3,4,4,5,5,2	129	150	86%
7.	Saya senang belajar IPS karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi	5,5,5,4,5,4,4,4,5,5, 5,5,4,4,3,4,4,5,4,3, 5,5,5,3,4,4,4,3,5,2	127	150	85%
8.	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi IPS dengan ceramah saja	5,5,5,4,4,4,5,5,5,4, 5,5,5,5,2,4,4,4,3,5, 5,5,3,4,4,3,5,5,4,2	128	150	85%
9.	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat	4,4,4,4,3,5,5,5,5,5, 4,4,4,5,5,5,5,5,4,3, 3,4,4,4,5,5,5,4,3,2	127	150	85%
10.	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal	4,4,5,5,5,2,4,4,5,3, 4,4,4,4,5,5,5,5,5,3, 5,5,5,4,4,4,4,5,4,4	129	150	86%
Jumlah		43,43,44,42,41,40,43, 42,44,37,45,45,41,41, 42,45,44,41,42,39,44, 46,42,43,40,41,42,41, 41,25	1.254	1.500	84%

$$\begin{aligned} \text{Skor motivasi sesudah pembelajaran} &= \frac{\text{skor hasil motivasi}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1.254}{1.500} \times 100\% = 84\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan responden dari kelas kontrol yaitu kelas VII B yang berjumlah 30 diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh angket motivasi

belajar sebelum pembelajaran menggunakan media powtoon keseluruhan mencapai 84%.

**Tabel 4.11 Hasil Penyebaran Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Powtoon**

No.	Pernyataan	Responden	Skor Hasil Motivasi	Skor Maksimum	Skor Motivasi (%)
1.	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	4,4,4,3,3,3,3,3,4,4, 5,5,4,4,4,3,3,4,2,2, 4,4,5,4,4,5,5,5,3,2	112	150	75%
2.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru	4,4,4,4,5,5,5,3,3,2, 2,2,2,4,4,4,2,2,5,5, 5,5,5,3,2,2,4,4,2,2	105	150	70%
3.	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab	3,3,3,2,2,3,4,4,4,3, 2,2,2,2,2,3,2,2,2,2, 1,1,1,2,3,3,3,4,4,2	76	150	51%
4.	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media video	4,4,4,4,5,5,5,4,3,3, 2,3,3,4,4,4,4,2,4,4, 5,5,4,4,4,5,5,2,5,2	116	150	77%
5.	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	4,4,4,5,5,5,2,2,3,3, 2,3,3,4,4,2,2,5,5,2, 4,4,4,5,2,2,3,1,4,4	102	150	65%
6.	Saya selalu berusaha mengerjakan tugas semampu saya tanpa bertanya kepada teman	4,4,2,2,4,4,4,5,5,5, 5,4,4,4,2,2,3,3,4,4, 5,4,4,3,2,3,4,4,4,3	110	150	73%
7.	Saya senang belajar IPS karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi	3,3,3,4,4,4,4,5,2,2, 4,4,4,4,4,3,4,4,3,4, 4,4,4,2,2,4,4,5,5,4	110	150	73%

8.	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi IPS dengan ceramah saja	4,3,5,2,4,4,2,5,3,3, 2,2,4,4,2,2,3,4,4,3, 3,3,2,3,4,4,4,4,5,4	101	150	68%
9.	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat	5,4,4,4,3,3,3,2,2,5, 2,3,2,2,3,4,4,4,5,4, 5,3,2,2,3,4,4,3,4,5	103	150	68%
10.	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal	4,4,3,3,5,4,4,4,5,3, 2,3,3,5,2,2,4,5,2,2, 4,4,3,5,5,4,4,4,4,4	110	150	73%
Jumlah		39,37,36,33,40,40, 36,37,34,33,28,31, 31,37,31,29,31,35, 36,32,40,37,34,33, 31,36,40,36,40,32	1.045	1.500	70%

Keterangan Kelas Kontrol:

Responden: 1. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Abdullah Husein

2. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Achmad Afandi

3. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Adinda Aulia Putri

4. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Adinda Syafa Eka Soraya

5. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Ahmad Davian Ardani

6. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Ahmad Rizki Awaludin

7. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Ajibur Rohim

8. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Almi Ramadhani

9. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Aqila Rora Filana

10. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Aura Widi Duwi CH

11. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Cindy Salma Azizah

12. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Devis Raja Prayoga
13. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Dinda Nadya Salsa
14. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Faiz Abhi Firmansyah
15. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Fanilia Lingga
16. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Feri galuh Tri Dharma
17. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Intan Nurul Aini
18. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Keysa Salsa Bilsa
19. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan M. Angga Rahmadhani
20. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan M. Bryan Putra Alyuvito
21. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan M. Faizun Nazil
22. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan M. Rayhan Aldiansyah
23. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan M. Zaky Firmansyah
24. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan M. Zulfikar Ali Mustofa
25. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Muhammad Rian Hidayat
26. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Nabila Ramadhani
27. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Neva Zulfia Natasya
28. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Nur Laila
29. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Rosiatul Nur Maulidyah
30. Siswa kelas VII MTs Annur Sawahan Zitna Zarotul Fitri

$$\begin{aligned} \text{Skor motivasi sebelum pembelajaran} &= \frac{\text{skor hasil motivasi}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{1.045}{1.500} \times 100\% = 70\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan responden dari kelas kontrol yaitu kelas VII B yang berjumlah 30 diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh angket motivasi

belajar sebelum pembelajaran menggunakan media powtoon keseluruhan mencapai 70%.

### C. Hasil Data Uji Coba

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran powtoon.

- a) Penyajian data angket motivasi belajar dari kelas eksperimen yaitu kelas VII A dan kelas kontrol yaitu kelas VII B adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar**

No.	Pernyataan	Motivasi Belajar				Peningkatan (%)
		Sebelum	%	Sesudah	%	
1.	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	122	81%	140	93%	12%
2.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru	124	83%	145	97%	14%
3.	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk menjawab	75	50%	106	71%	21%
4.	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media video	125	84%	140	93%	9%
5.	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	118	79%	130	87%	8%
6.	Saya selalu berusaha mengerjakan tugas semampu saya tanpa	128	85%	141	94%	9%

	bertanya kepada teman					
7.	Saya senang belajar IPS karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi	116	77%	141	94%	17%
8.	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi IPS dengan ceramah saja	120	80%	144	96%	16%
9.	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat	110	73%	133	89%	16%
10.	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal	106	71%	137	91%	20%
Jumlah		1.144	76%	1.357	90%	14%

Berdasarkan tabel 4.12, diketahui bahwa motivasi belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan sebesar 14% dari 76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 90% (sesudah pembelajaran menggunakan media). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media powtoon dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### **Langkah uji t**

**Langkah 1:** Membuat  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk kalimat

Ha : terdapat perbedaan pada motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menggunakan powtoon mata pelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan hidup.

Ho : tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menggunakan powtoon mata pelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan hidup.

**Langkah 2:** Mencari  $t_{hitung}$  dengan rumus

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \text{ dan } db = N - 1 = 35 - 1 = 34$$

**Langkah 3:** Menentukan kriteria

Ho diterima apabila  $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$

Ho ditolak apabila  $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$

**Langkah 4:** Perhitungan

**Tabel 4.13 Perhitungan Uji T Dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kasus	(Motivasi Sebelum Pembelajaran Dengan Media Powtoon) $X_1$	(Motivasi Sesudah Pembelajaran Dengan Media Powtoon) $X_2$	$D = (X_2 - X_1)$	$D^2$
1.	122	140	18	324
2.	124	145	21	441
3.	75	106	31	961
4.	125	140	15	225
5.	118	130	12	144
6.	128	142	14	196
7.	116	141	25	625
8.	120	144	24	576
9.	110	133	23	529
10.	106	137	31	961
<b>Total</b>	<b>1144</b>	<b>1357</b>	<b>214</b>	<b>4982</b>

$$d^2 = \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}$$

$$\begin{aligned}
&= 4982 - \frac{(214)^2}{10} \\
&= 4982 - \frac{45796}{10} \\
&= 4982 - 4579,6 \\
&= 402,4
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
t &= \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \\
&= \frac{214}{\sqrt{\frac{402,4}{10(10-1)}}} \\
&= \frac{214}{\sqrt{\frac{402,4}{90}}} \\
&= \frac{214}{\sqrt{4,47}} \\
&= \frac{214}{2,11} \\
&= 101,4
\end{aligned}$$

**Langkah 5:** Membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$

$$t_{hitung} = 402,4$$

$$t_{tabel} = 101,4$$

**Langkah 6:** Kesimpulan

Hasil di atas menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Kesimpulannya adalah diterima, sehingga terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa menggunakan media ajar powtoon dan tanpa menggunakan media ajar powtoon.

Data tabel 4.9 dan tabel 4.13 menunjukkan bahwa motivasi belajar rata-rata dari kelas eksperimen diketahui  $Y = 101,4$  lebih besar dari hasil kelas kontrol diketahui  $X = 84$ . Maka menunjukkan bahwa hasil dari kelas eksperimen lebih bagus dari pada kelas kontrol dengan adanya perbandingan 14. Hal tersebut

menunjukkan bahwa media ajar powtoon mata pelajaran IPS kelas VII materi kelangkaan dan kebutuhan manusia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

- b) Penyajian data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang didapat dari hasil uji coba lapangan yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol di MTs Annur Sawahan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.14 Nilai Siswa Kelas VII A Sebagai Kelas Eksperimen**

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1.	A. Sobirin Ainul Yaqin	75	95
2.	Abdul Mukhsi Al Habsi	70	95
3.	Aghisna Hidayatul Ulya	85	100
4.	Ahmad Akbar Rahayon	65	80
5.	Alfino Akbar TB	50	80
6.	Angga Putra Aditya	40	85
7.	Aris Fardiansyah	55	85
8.	Artin Yunita	80	100
9.	Bima Sabta Ady W	50	90
10.	Denis Aprilia	85	100
11.	Fahmi Idris	75	95
12.	Fanesa Putri Nabila	35	80
13.	Fara Galuh Lara Sati	90	100
14.	Fika Febiana	60	85
15.	Firdiana	85	100
16.	Irza Nadia Tunggal Dewi	70	95
17.	M. Adi Putra	65	80
18.	M. Haidar Iskandar	65	90
19.	Mawar Dwi Punamayanti	75	95
20.	Muhammad Yusuf Afandi	60	85
21.	Nabila Mega	75	100
22.	Nabilly Ach Luriz	45	80
23.	Nahmiatul Khasanah	50	90
24.	Nia Maylatul Setianing Wulan	90	100
25.	Nidya Nikmatul Qolby	75	90
26.	Raden Kusuma Wibisono	65	85
27.	Shifa Amelia Nur Hidayah	70	95
28.	Yogik Nurdiansyah	75	100
29.	Zahra Anggis Susilo	75	100
30.	Zulfikar Faulan Dafa	65	85
<b>Jumlah</b>		<b>2.020</b>	<b>2.740</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>67,3</b>	<b>91,3</b>

**Tabel 4.15 Nilai Siswa Kelas VII B Sebagai Kelas Kontrol**

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1.	Abdullah Husein	80	95
2.	Achmad Afandi	70	85
3.	Adinda Aulia Putri	70	90
4.	Adinda Syafa Eka Soraya	75	90
5.	Ahmad Davian Ardani	50	85
6.	Ahmad Riski Awaludin	65	85
7.	Ajibur Rohim	60	80
8.	Almi Ramadhani	70	85
9.	Aqila Rora Filana	65	80
10.	Aura Widi Duwi CH	75	85
11.	Cindy Salma Azizah	70	85
12.	Devis Raja Prayoga	50	75
13.	Dinda Nadya Salsa	75	90
14.	Faiz Abhi Firmansyah	45	75
15.	Fanilia Lingga	65	80
16.	Feri Galuh Tri Dharma	45	70
17.	Intan Nurul Aini	70	80
18.	Keysa Salsa Bilsa	60	80
19.	M. Angga Rahmadani	50	75
20.	M. Bryan Putra Alyuvito	50	75
21.	M. Faizun Nazil	55	75
22.	M. Rayhan Aldiansyah	50	75
23.	M. Zaky Firmansyah	55	80
24.	M. Zulfikar Ali Mustofa	55	80
25.	Muhammad Rian Hidayat	50	80
26.	Nabila Ramadani	65	85
27.	Neva Zulfia Natasya	85	100
28.	Nur Laila	85	100
29.	Rosiatul Nur Maulidyah	75	95
30.	Zitna Zarotul Fitri	75	90
<b>Jumlah</b>		<b>1.910</b>	<b>2.505</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>63,7</b>	<b>83,5</b>

Berdasarkan data pada tabel 4.14 dan 4.15 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelas eksperimen kelas VII A hasilnya adalah rata-rata nilai *pre-test* adalah 67,3 dan rata-rata nilai *post-test* 91,3. Sedangkan nilai rata-rata dari kelas kontrol kelas VII B hasilnya adalah rata-rata nilai *pre-test* 63,7 dan rata-rata nilai *post-test* 83,5.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil nilai post-test kelas eksperimen lebih bagus dari nilai *post-test* kelas kontrol. Karena nilai *post-test* menunjukkan hasil akhir dari keduanya. Selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai 11,4. Jadi dari tabel tersebut terlihat jelas perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan sangat membantu hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### **Langkah uji t**

#### **Langkah 1:** Membuat $H_a$ dan $H_o$ dalam bentuk kalimat

$H_a$  : terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menggunakan powtoon mata pelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan hidup.

$H_o$  : tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menggunakan powtoon mata pelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan hidup.

#### **Langkah 2:** Mencari $t_{hitung}$ dengan rumus

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \text{ dan } db = N - 1 = 35 - 1 = 34$$

#### **Langkah 3:** Menentukan kriteria

$H_o$  diterima apabila  $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$

$H_o$  ditolak apabila  $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$

#### **Langkah 4:** Perhitungan

**Tabel 4.16 Perhitungan Uji T Dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kasus	(Nilai Pre-test) $X_1$	(Nilai Post-test) $X_2$	$D = (X_2 - X_1)$	$D^2$
1.	75	95	20	400
2.	70	95	25	625
3.	85	100	15	225
4.	65	80	15	225
5.	50	80	30	900
6.	40	85	45	2025
7.	55	85	30	900
8.	80	100	20	400
9.	50	90	40	1600
10.	85	100	15	225
11.	75	95	20	400
12.	35	80	45	2025
13.	90	100	10	100
14.	60	85	25	625
15.	85	100	15	225
16.	70	95	25	625
17.	65	80	15	225
18.	65	90	25	625
19.	75	95	20	400
20.	60	85	25	625
21.	75	100	25	625
22.	45	80	35	1225
23.	50	90	40	1600
24.	90	100	10	100
25.	75	90	15	225
26.	65	85	20	400
27.	70	95	25	625
28.	75	100	25	625
29.	75	100	25	625
30.	65	85	20	400
<b>Total</b>	<b>2020</b>	<b>2740</b>	<b>720</b>	<b>19850</b>

$$\begin{aligned}
 d^2 &= \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N} \\
 &= 19850 - \frac{(720)^2}{30} \\
 &= 19850 - \frac{518400}{30} \\
 &= 19850 - 17280 \\
 &= 2570
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{720}{\sqrt{\frac{2570}{35(35-1)}}} \\
 &= \frac{720}{\sqrt{\frac{2570}{1190}}} \\
 &= \frac{720}{\sqrt{2,15}} \\
 &= \frac{720}{1,46} \\
 &= 493,1
 \end{aligned}$$

**Langkah 5:** Membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$

$$t_{hitung} = 2570$$

$$t_{tabel} = 493,1$$

**Langkah 6:** Kesimpulan

Hasil di atas menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Kesimpulannya adalah diterima, sehingga terdapat perbedaan antara hasil pemahaman menggunakan media ajar powtoon dan tanpa menggunakan media ajar powtoon.

Data tabel 4.15 dan tabel 4.16 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelas eksperimen diketahui  $Y = 493,1$  lebih besar dari hasil kelas kontrol diketahui  $X = 83,5$ . Maka menunjukkan bahwa hasil dari kelas eksperimen lebih bagus dari pada kelas kontrol dengan adanya perbandingan 11,4. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar powtoon mata pelajaran IPS kelas VII materi kelangkaan dan kebutuhan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran powtoon. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar yang akan

berdampak pada hasil belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Salah satu manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.<sup>1</sup>

Belajar merupakan aktivitas mental atau psikis yang secara langsung berinteraksi dengan lingkungan sehingga menimbulkan perubahan-perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sebagai mana yang diajarkan Rasulullah SAW dalam menanamkan ajaran agama dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan Nabi sendiri. Dalam memberikan contoh tauladan yang baik dan senantiasa menunjukkan sifat-sifat yang baik (terpuji). Allah berfirman dalam Q.S Al-Ahzab: 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ  
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.<sup>2</sup>

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan peneliti pada tabel 4.11, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan powtoon efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, Op.cit, hlm.25

<sup>2</sup> Al-Qur'an dan Terjemahnya. Surabaya: Penerbit Mahkota. 1989. Hlm. 210.

adanya peningkatan motivasi sebesar 14% dari 76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 90% (sesudah pembelajaran menggunakan media).

Pada tabel 4.7 angket tanggapan yang diisi oleh 30 subyek uji coba lapangan yaitu siswa kelas VII A sebagai kelas eksperimen, dapat dihitung secara keseluruhan presentase tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1352}{1500} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 90% yang berada pada kualifikasi sangat valid. Sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi.

Sedangkan paparan data dari hasil angket motivasi belajar dan hasil lapangan menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Kesimpulannya adalah diterima. Sehingga terdapat perbedaan antara hasil pembelajaran menggunakan media ajar powtoon dan tanpa menggunakan media ajar powtoon. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan powtoon efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kajian Produk yang Dikembangkan**

Prosedur pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa tahap yang disesuaikan dengan model pengembangan 4-D, dimulai dari tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon pada mata pelajaran IPS materi kelangkaan dan kebutuhan manusia untuk kelas VII. Maksud dan tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini tidak lain adalah untuk dijadikan penunjang keberhasilan pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu guru dalam memberikan tambahan ilmu pengetahuan melalui media teknologi kepada siswa agar dapat menambah wawasan mereka

#### **B. Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil pengembangan produk dan uji coba lapangan terhadap media pembelajaran menggunakan powtoon mata pelajaran IPS kelas VII MTs Annur sawahan dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual melalui video powtoon pada mata pelajaran IPS kelas VII ini telah memenuhi komponen yang baik dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Spesifikasi pada produk ini telah dilengkapi dengan memuat beberapa hal yaitu tujuan pembelajarn, isi, dan gambar penunjang materi pembelajaran. Dengan demikian, hasil dari

pengembangan ini dapat memberikan sumbangan positif tentang cara peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII.

2. Media pembelajaran berbasis audio visual melalui video powtoon pada mata pelajaran IPS kelas VII dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian tanggapan dari masing-masing ahli, diantaranya sebagai berikut:
  - a. Tanggapan ahli materi/isi terhadap hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon yang mendapatkan nilai sangat baik, mencapai 90%.
  - b. Tanggapan ahli media terhadap hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon yang mendapatkan nilai sangat baik, mencapai 88%.
  - c. Tanggapan ahli pembelajaran mata pelajaran IPS terhadap hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi powtoon yang mendapatkan nilai sangat baik, mencapai 92%.
3. Perolehan nilai pada pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual melalui video powtoon kelas VII ini, peneliti mendapatkan hasil peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 14% dari 76% (sebelum pembelajaran menggunakan media) dan meningkat menjadi 90% (sesudah pembelajaran menggunakan media). Kemudian untuk hasil uji coba lapangan diukur berdasarkan tes pencapaian hasil belajar setelah dianalisis dengan perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:

- a. Perolehan rata-rata dari kelas kontrol sebesar 83,5 dan hasil pada kelas eksperimen sebesar 91,3. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbandingan perolehan hasil rata-rata dari kedua kelas tersebut yang mencapai 11,4 setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran powtoon.
- b. Pada hasil uji t dari kedua kelas tersebut, maka ada perbandingan antara hasil rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran powtoon.

### **C. Saran Pemanfaatan**

Saran-saran yang disampaikan pada pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon ini terdapat beberapa saran, baik saran pemanfaatannya maupun saran pengembangan lebih lanjut. Saran-saran tersebut diantaranya yaitu:

1. Saran pemanfaatannya bagi pengguna, sebaiknya dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon ini pengguna lebih memberikan stimulus terhadap media ini. Karena pada pengembangan ini telah melalui beberapa tahap uji coba akan tetapi masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan atau penyempurnaan media ini dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Sedangkan saran untuk guru mata pelajaran agar meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Saran pada pengembangan produk lebih lanjut. Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon lebih lanjut perlu dilakukan revisi pada penambahan fitur-fitur pendukung yang lebih menarik baik

berupa gambar, teks, maupun suara agar dapat memberikan peningkatan minat belajar sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai.

3. Saran selanjutnya yaitu pada saat proses penerapan media pembelajaran. Disarankan seelum melakukan pembelajaran guru bisa memotivasi atau memberi stimulus agar peserta didik sudah benar-benar siap dalam menerima pelajaran. Dan media pembelajaran bisa diketahui dengan benar point kekurangannya.


## DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Abdul Haris Pito. (2018). Media Pembelajaran Dalam Perspektif AlQuran. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*. VI.(2).
- Ali Muhson. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 8.(2).
- Amir Hamzah Sulaiman. (1985). *Media Audiovisual Untuk Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Ariyanto, Sukidin. (2018). Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*. 12.(1).
- Ayu Triwulandari & Fahri. Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 9.(2).
- Azhar Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bambang Warsito. (2009). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dina Ema Mayasari, AY Djoko Darmono, & Siti Rochani. (2015). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X-2 SMA Negeri Kebakkramat Tahun Ajaran 2015/2016. *Universitas Sebelas Maret*.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Akasara.
- Hujair Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ischak. (2007). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kunandar. (2006). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- M. Basyirudin Usmani. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*. 5.(1).
- Nana Sudjana. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.58 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.
- Punaji Setyosari. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Pupuh Fathurrohman, Sobry Sutikno. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum&Islami*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Soleh, Nurajizah, Muryani. Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia Pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi. *Jurnal Teknologi dan Informasi*. 9.(2).
- Supardi, Anik Widiastuti, Saliman. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audio Visual. *JIPSINDO*. 2.(1)
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientas Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Yoga M.M, Alfi Laila, Novi N.S. (2020). Pengembangan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. 5.(1).
- Zahra Mustika. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*. 1.(1).

# LAMPIRAN

## Lampiran 1: Surat Izin Penelitian



**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](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

---

Nomor : 899/Un.03.1/TL.00.1/04/2022 4 April 2022  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
 Yth. Kepala MTs Annur Sawahan-Turen  
 di  
 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	: Nilda Duriyatul Izza Mustofa
NIM	: 18130091
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2021/2022
Judul Skripsi	: <b>Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Mts Annur Sawahan-Turen</b>
Lama Penelitian	: <b>April 2022</b> sampai dengan <b>Juni 2022</b> (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.**



Dekan,  
 Wakil Dekan Bidang Akademik  
 Dr. Muhammad Walid, MA  
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

## Lampiran 2: Angket Validasi Ahli Media

### LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR MEDIA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon  
Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran IPS Kelas VII Mts Annur Sawahan-Turen

Peneliti : Nilda Duriyatul Izza Mustofa

Nama Validator : Muh. Yunus, M.Si

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar pengisian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu validator media pembelajaran penelitian.
2. Pendapat, saran penilaian dan kritik yang membangun dari bapak/ibu validator sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas angket.
3. Instrument ini terdiri dari kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan bapak/ibu validator memberikan tanda centang "√" pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan bapak/ibu validator.
4. Keterangan makna pada huruf pilihan adalah sebagai berikut:
  - a. Sangat Setuju (SS) : 5
  - b. Setuju (S) : 4
  - c. Cukup Setuju (CS) : 3
  - d. Kurang setuju (KS) : 2
  - e. Tidak setuju (TS) : 1

#### B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SMP/MTS kelas VII		√			
2.	Tata letak gambar dan video pada media ajar tersusun secara sistematis		√			
3.	Ilustrasi gambar/video dalam media ajar memperjelas materi		√			

4.	Pada media yang menggunakan aplikasi powtoon sudah jelas untuk siswa SMP/MTS kelas VII		√			
5.	Gambar/video sesuai dengan materi	√				
6.	Media ajar memberikan kemudahan dalam menangkap materi pembelajaran	√				
7.	Media ajar menggunakan aplikasi powtoon memberikan kemudahan dalam pengoperasian	√				
8.	Durasi waktu video pada media ajar konsisten		√			
9.	Video penguat/contoh-contoh video sudah sesuai dengan materi	√				
10.	Desain tampilan yang menarik		√			
<b>JUMLAH</b>		<b>20</b>	<b>24</b>			

### C. Kritik dan Saran Validator

1. Halaman awal (1-2) buat semenarik mungkin, cari gambar yang paling sesuai dengan tema "Kelangkaan". Sebab, halaman awal merupakan kunci sukses menarik perhatian siswa!
2. Narasis topik tertentu buat lebih pendek, singkat, jelas dan mudah dipahami. Misal topik "Interaksi sosial", penjelasannya buat lebih ringkas tapi jelas, bila perlu tambahkan gambar ilustrasi yang mudah dipahami.

Malang, 15 Mei 2022

Validator,



Muh. Yunus  
NIP 196903241996031002

Acti  
Go to

### Lampiran 3: Angket Validasi Ahli Materi

#### LEMBAR PENILAIAN VALIDATOR MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon  
Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran IPS Kelas VII Mts Annur Sawahan-Turen

Peneliti : Nilda Duriyatul Izza Mustofa

Nama Validator : Muh. Yunus, M.Si

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar pengisian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu validator media pembelajaran penelitian.
2. Pendapat, saran penilaian dan kritik yang membangun dari bapak/ibu validator sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas angket.
3. Instrument ini terdiri dari kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan bapak/ibu validator memberikan tanda centang "√" pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan bapak/ibu validator.
4. Keterangan makna pada huruf pilihan adalah sebagai berikut:
  - a. Sangat Setuju (SS) : 5
  - b. Setuju (S) : 4
  - c. Cukup Setuju (CS) : 3
  - d. Kurang setuju (KS) : 2
  - e. Tidak setuju (TS) : 1

#### B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Kesesuaian KI-KD	√				
2.	Kesesuaian dengan KI 13	√				
3.	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar IPS ini	√				
4.	Sistematika penyajian materi	√				
5.	Penggunaan bahasa yang komunikatif		√			

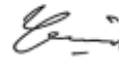
6.	Membantu dalam pembelajaran		√			
7.	Mempermudah pemahaman siswa		√			
8.	Kesesuaian evaluasi dengan taraf berfikir peserta didik		√			
9.	Kesesuaian media untuk memfasilitasi pemahaman tentang IPS	√				
10.	Materi mampu memberikan motivasi		√			
<b>JUMLAH</b>						

### C. Kritik dan Saran Validator

Perlu diperkenalkan bobot materi yang mengarah pada kemampuan kognitif berpikir level tinggi (HOTS) sesuai dengan umur dan jenjang pendidikan siswa, misalnya diawali dengan pertanyaan "mengapa"?

Malang, 15 Mei 2022

Validator



Muh. Yunus  
NIP 196903241996031002

Act  
Go t

## Lampiran 4: Angket Validasi Guru IPS

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK GURU BIDANG STUDI IPS KELAS VII MTS ANNUR SAWAHAN-TUREN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon  
Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran IPS Kelas VII Mts Annur Sawahan-Turen

Peneliti : Nilda Duriyatul Izza Mustofa

Nama Validator : Imam Makhali, S.Pd

Instansi : Mts Annur Sawahan-Turen

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar pengisian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu validator media pembelajaran penelitian.
2. Pendapat, saran penilaian dan kritik yang membangun dari bapak/ibu validator sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas angket.
3. Instrument ini terdiri dari kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan bapak/ibu validator memberikan tanda centang "√" pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan bapak/ibu validator.
4. Keterangan makna pada huruf pilihan adalah sebagai berikut:
  - a. Sangat Setuju (SS) : 5
  - b. Setuju (S) : 4
  - c. Cukup Setuju (CS) : 3
  - d. Kurang setuju (KS) : 2
  - e. Tidak setuju (TS) : 1

#### B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini		√			
2.	Memudahkan dalam proses belajar mengajar	√				

3.	Memberikan pemahaman tentang materi IPS	✓				
4.	Tampilan media menarik	✓				
5.	Ilustrasi gambar/video sesuai dengan materi		✓			
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓				
7.	Kemudahan dalam pengoperasian		✓			
8.	Memudahkan dalam memahami materi IPS	✓				
9.	Memberikan kesan yang menyenangkan dalam belajar IPS	✓				
10.	Materi mampu memberikan motivasi untuk belajar IPS		✓			
<b>JUMLAH</b>			30	16		

### C. Kritik dan Saran

Teks pada kalimat yang panjang lebih disingkat tapi jelas dan mudah dipahami

Malang, 15 Mei 2022

Guru Bidang Studi IPS



Imam Makhali, S.Pd  
NIP.

### Lampiran 5: RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : MTs Annur Sawahan	Kelas/Semester : VII / 2 (Genap)
Mata Pelajaran : IPS	Alokasi Waktu : 2 x 60 Menit
Materi Pokok : Kelangkaan dan kebutuhan manusia	KD : 3.3 dan 4.3

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
<p>3.3. Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan, dan penawaran) dan interaksi antar ruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia</p> <p>4.3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p>	<p>Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian dari masalah ekonomi</li> <li>• Menjelaskan faktor penyebab kelangkaan</li> <li>• Menjelaskan cara mengatasi kelangkaan</li> <li>• Menjelaskan hasil analisis tentang konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai jenis kebutuhan</li> </ul>

Kegiatan Pembelajaran		
Pendahuluan (20 menit)	Inti (30 menit)	Penutup (10 menit)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa</li> <li>2. Guru memberi soal pre-test yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan</li> <li>3. Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan materi sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan motivasi dan panduan untuk melihat dan mengamati video materi kelangkaan dan kebutuhan manusia yang berbasis video powtoon</li> <li>2. Guru menjelaskan &amp; memutar video pembelajaran powtoon</li> <li>3. Guru memberikan tanya jawab kepada siswa</li> <li>4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami</li> <li>5. Guru memberikan soal post-test untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi kelangkaan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan siswa merefleksi pembelajaran</li> <li>2. Guru dan siswa menyampaikan kesimpulan materi</li> <li>3. Guru menyampaikan tema materi minggu depan dan menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>

dengan materi selanjutnya 4. Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, tujuan & manfaat yang dapat diperoleh	dan kebutuhan manusia	
<b>Penilaian Pembelajaran</b>		
<b>Sikap</b>	<b>Pengetahuan</b>	<b>Keterampilan</b>
Observasi selama pembelajaran, absensi	Pre-test dan post-test	Kemampuan siswa dalam mengidentifikasi contoh kelangkaan dan kebutuhan manusia
<b>Alat</b>	<b>Media</b>	<b>Sumber</b>
Laptop, LCD.	Video powtoon, buku, alat tulis	Buku LKS, Youtube dan internet.

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Malang, 01 Mei 2022  
Guru Mata Pelajaran

H. Solikin, S.Pd  
NIP.

Nilda Duriyatul Izza M.  
NIP.

## Lampiran 6: Pedoman Wawancara

### Pedoman Wawancara Sebagai Analisis Kebutuhan Tentang Hasil Belajar

#### Siswa dan Media Pembelajaran

(Untuk Guru)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja langkah yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?	
2.	Faktor apa saja yang mengakibatkan motivasi dan hasil belajar siswa menurun?	
3.	Bagaimana cara guru dalam mengkondisikan siswa yang mengantuk/bosan saat pembelajaran?	
4.	Apakah disekolah ini memperbolehkan penggunaan HP untuk kepentingan pembelajaran di dalam kelas?	
5.	Media pembelajaran apa yang biasanya Bapak/Ibu guru gunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dan bagaimana tanggapan siswa?	
6.	Apakah Bapak/Ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi powtoon dalam mata pelajaran IPS?	
7.	Bagaimana proses belajar mengajar IPS kelas VII selama ini?	
8.	Apakah sekolah menyediakan fasilitas untuk menunjang media pembelajaran yang lebih menarik?	

**Pedoman Wawancara Terkait Faktor Motivasi dan Hasil Belajar Siswa serta  
Media Pembelajaran  
(Untuk Siswa)**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Bagaimana pembelajaran IPS menurut Anda? Menarik atau tidak?	
2.	Apakah penjelasan yang diberikan oleh guru dapat Anda pahami dengan baik?	
3.	Apakah yang menjadi penyebab Anda kurang semanga dalam pembelajaran didalam kelas?	
4.	apakah yang menjadi penyebab motivasi dan hasil belajar Anda bisa naik/turun?	
5.	Cara belajar model apakah yang mudah diapahami menurut Anda?	
6.	apakah sumber materi yang berasal dari buku sudah menarik?	
7.	Pembelajaran seperti apakah yang Anda sukai dan mudah untuk dipahami?	
8.	Apakah video pembelajaran bisa membantu untuk lebih mudah memahami materi?	

## Lampiran 7: Angket Validasi Respon Siswa Uji Coba Lapangan

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK SISWA**

**A. Pengantar**

Nama : Abdul Muhlisriqi Habsri  
 Kelas : 7  
 Sekolah : MTS ANNOR

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar pengisian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak/ibu validator media pembelajaran penelitian.
2. Pendapat, saran penilaian dan kritik yang membangun dari bapak/ibu validator sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas angket.
3. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan bapak/ibu validator memberikan tanda centang "√" pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan bapak/ibu validator.
4. Keterangan makna pada huruf pilihan adalah sebagai berikut:
  - a. Sangat Setuju (SS) : 5
  - b. Setuju (S) : 4
  - c. Cukup Setuju (CS) : 3
  - d. Kurang setuju (KS) : 2
  - e. Tidak setuju (TS) : 1

**C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket**

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini		√			
2.	Apakah media ajar ini dapat memudahkan dalam proses belajar		√			
3.	Apakah media ajar ini memberikan pemahaman tentang materi IPS		√			
4.	Apakah tampilan media ini menarik	√				

5.	Apakah ilustrasi gambar/video sesuai dapat memperjelas materi	✓				
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ajar ini mudah dipahami	✓				
7.	Apakah media ini mudah dalam pengoperasiannya		✓			
8.	Apakah media ini memudahkan dalam memahami materi IPS		✓			
9.	Apakah media ajar ini memberikan kesan yang menyenangkan dalam belajar IPS	✓				
10.	Apakah materi yang disajikan mampu memberikan motivasi untuk belajar IPS	✓				
<b>JUMLAH</b>						

## Lampiran 8: Angket Motivasi Belajar Siswa

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**

**A. Pengantar**

Nama : A. Sobit M Ainul Ya'qin  
 Kelas : 7  
 Sekolah : MTS ANNUR

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Isilah nama, kelas, dan sekolah pada tempat yang telah disediakan.
2. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
3. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
4. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri.
5. Instrument ini terdiri dari kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan memberikan tanda centang "✓" pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Anda
6. Jawaban Anda tidak akan mempengaruhi nilai pada mata pelajaran IPS dan dijaga kerahasiannya..
7. Keterangan makna pada huruf pilihan adalah sebagai berikut:
  - a. Sangat Setuju (SS) : 5
  - b. Setuju (S) : 4
  - c. Cukup Setuju (CS) : 3
  - d. Kurang setuju (KS) : 2
  - e. Tidak setuju (TS) : 1

**C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket**

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		SS	S	CS	KS	TS
1.	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	✓				
2.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru	✓				
3.	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab		✓			
4.	Pembelajaran menyenangkan menggunakan media video	✓				

5.	Saya lebih senang mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri	✓				
6.	Saya selalu berusaha mengerjakan tugas semampu saya tanpa bertanya kepada teman	✓				
7.	Saya senang belajar IPS karena saat guru mengajar menggunakan metode yang bervariasi	✓				
8.	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi IPS dengan ceramah saja	✓				
9.	Saat pembelajaran berlangsung, saya terlibat mengungkapkan pendapat	✓				
10.	Saya selalu berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal	✓				
<b>JUMLAH</b>						

### Lampiran 9: Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Nama: Aghisna Hidayatul Ulya  
Kelas: 7A

**PILIH LAH JAWABAN YANG BENAR DAN TEPAT!**

- Kelangkaan dalam ilmu ekonomi memnuhi makna ....
  - Alat pemuas kebutuhan terbatas, sedangkan kebutuhan terus bertambah
  - Terbatas, tidak cukup dibandingkan dengan banyaknya kebutuhan
  - Tersedia akan kemampuan manusia mengolah faktor produksi
  - Kebutuhan manusia sesuai dengan alat pemuas kebutuhan
- Pengelola panti asuhan rajin bekerja untuk memnuhi kebutuhan warganya. Pernyataan tersebut termasuk motif ekonomi untuk ....
  - Memperoleh laba
  - Kepentingan sosial
  - Memperoleh kekuasaan
  - Memperoleh penghargaan
- Pak Sulaiman meskipun gajinya rendah, ia lebih rajin bekerja sehingga sesama karyawan merasa segan padanya. Melihat pernyataan tersebut, Pak Sulaiman menggunakan motif ekonomi untuk memperoleh ....
  - Kepuasan
  - Keuntungan
  - Pendapatan
  - Penghargaan
- Pemerintah berusaha memnuhi kebutuhan perumahan bagi masyarakat dengan membangun perumahan rakyat. Berdasarkan tingkat kepentingannya, perumahan merupakan kebutuhan ....
  - Primer
  - Individu
  - Jasmani
  - Rohani
- Mendapatkan barang yang jumlahnya terbatas maka diperlukan pengorbanan. Hal tersebut merupakan pengertian dari ....
  - Barang produksi
  - Barang bebas
  - Barang ekonomi
  - Barang konsumsi
- Perhatikan data di bawah ini!
  - Papan kayu
  - Mesin
  - Makanan
  - Tepung terigu
  - Kain
  - Roti

Dari data di atas yang termasuk barang setengah jadi adalah ....

  - 1), 3), 6)
  - 1), 4), 5)
  - 2), 4), 6)
  - 3), 4), 5)
- Agus ingin mendapat penghargaan dari masyarakat dengan berprestasi pada cabang olahraga sepak bola. Usaha yang dilakukan Agus tersebut merupakan salah satu dari ....
  - Motif ekonomi
  - Tindakan ekonomi
  - Prinsip ekonomi
  - Hukum ekonomi
- Tindakan berikut yang didorong oleh motif untuk berbuat sosial adalah ....
  - Pemimpin perusahaan menyisihkan sebagian keuntungan untuk membiayai organisasi masyarakat yang didirikannya
  - Perusahaan berproduksi dengan selalu mempertimbangkan

- kebersihan lingkungan sesuai peraturan pemerintah
- c. Perusahaan berusaha untuk memperoleh keuntungan tinggi dengan membuat iklan semenarik mungkin
- d. Perusahaan akan menyumbangkan sebagian hasil penjualan untuk membantu operasi anak bibir sumbing
9. Manusia hidup selalu memikirkan upaya apa yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup berdasarkan prinsip-prinsip ekonomi disebut homo ....
- a. Socialis
- b. Economicus
- c. Homini lupus
- d. Economi socius
10. Pak Kosim adalah seorang pengusaha yang cukup berhasil di kampungnya setiap hari jumat pak Kosim memberikan santunan kepada anak-anak yatim dan kaum dhuafa, tindakan pak Kosim ini bermotifkan ....
- a. Memperoleh penghargaan
- b. Memperoleh kekuasaan
- c. Memperoleh pujian
- d. Sosial
11. Proses kegiatan untuk menghasilkan barang/jasa yang ditujukan untuk memuaskan kebutuhan orang lain melalui pertukaran/perdagangan disebut ....
- a. Produksi menurut ilmu ekonomi
- b. Dasar produksi menurut ilmu ekonomi
- c. Faktor produksi menurut ilmu ekonomi
- d. Proses produksi menurut ilmu ekonomi
12. Kemampuan suatu barang dalam memenuhi/memuaskan kebutuhan manusia dan masyarakat disebut ....
- a. Manfaat
- b. Guna
- c. Harga
- d. Nilai
13. Tujuan produksi antara lain sebagai berikut, kecuali ....
- a. Untuk menyerap tenaga kerja
- b. Untuk mendapatkan keuntungan
- c. Untuk memenuhi kebutuhan konsumen
- d. Bersaing untuk mematikan usaha produksi sejenis
14. Berikut ini faktor produksi alam yaitu ....
- a. Air, tenaga alam, tanah, dan cahaya matahari
- b. Air, tenaga alam, bangunan, dan barang galian
- c. Air, tenaga alam, tabungan, dan cahaya matahari
- d. Air, tenaga alam, bangunan, cahaya matahari
15. Tenaga kerja yang memperoleh pengetahuan dan latihan dalam bidang pekerjaan tertentu disebut ....
- a. Tenaga kerja kewirausahaan
- b. Tenaga kerja tidak terdidik
- c. Tenaga kerja produktif
- d. Tenaga kerja terlatih
16. Di bawah ini yang termasuk tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih adalah ....
- a. Montir
- b. Pengacara
- c. Tukang becak

- d. Tenaga pemasaran
17. Diantara jawaban berikut yang bukan tujuan distribusi yaitu ....
- Membantu kegiatan produsen dengan meningkatkan hasil produksi melalui pemasaran
  - Menyalurkan barang dari produsen ke konsumen
  - Membantu meningkatkan kegunaan barang
  - Menjual barang dengan harga murah
18. Memilih barang-barang yang akan dipasarkan untuk menjaga mutu termasuk fungsi pemasaran dalam bidang ....
- Merchandising
  - Standardization
  - Selling
  - Financing
19. Kegiatan konsumsi seperti membayar SPP anak, memenuhi kebutuhan pokok, dan membayar listrik merupakan kegiatan konsumsi yang dilakukan oleh ....
- Negara
  - Perusahaan
  - Pemerintah
  - Rumah tangga
20. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	II
1. Buku tulis	1. Komputer
2. Roti tawar	2. Kopi bubuk
3. Kaos kaki	3. Buku gambar
4. Batu baterai	4. Sepeda motor
III	IV
1. Meja tulis	1. Televisi
2. Gunting potong	2. Sepatu kulit
3. Etalase	3. Sabun mandi
4. Gerobak sayur	4. Karet penghapus

Pada tabel di atas yang menyajikan barang konsumsi untuk dipakai secara berulang-ulang terdapat pada kolom ....

- I
- II
- III
- IV

$$B = \dots \times 2$$

# Lampiran 10: Storyboard

## STORYBOARD

Materi Kelangkaan dan Perubahan Manusia

- Kelangkaan adalah kondisi ketika jumlah kebutuhan manusia tidak sebanding dengan alat pemenuhan kebutuhannya. Kelangkaan ini merupakan suatu masalah dalam ekonomi. Kelangkaan timbul karena barang yang kita gunakan jumlahnya terbatas, sedangkan keinginan manusia tidak terbatas. Kelangkaan bisa terjadi karena berbagai faktor, di antaranya perbedaan letak geografis, perubahan penduduk, perkembangan teknologi, dan bencana alam. Contoh kelangkaan yang terjadi karena faktor letak geografis, misalnya wilayah yang terdapat di pegunungan dan perkebunan. Di pegunungan, petani memiliki banyak cadangan air bersih. Sementara itu, di perkebunan, bisa dibuang limbah. Hal ini dapat menimbulkan masalah karena di pegunungan, masih banyak pohon-pohon yang bisa menyerap air, sedangkan di perkebunan tidak.

### • Perubahan Manusia

Adanya ilmu ekonomi ini merupakan salah satu cara untuk mengatasi kelangkaan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Konsep perubahan manusia adalah kelangkaan dari manusia yang harus dipenuhi. Kita sebagai manusia ini sangat bergantung pada berbagai kebutuhan manusia. Tapi masalahnya, enggak semua kebutuhan manusia bisa dipenuhi. Karena manusia punya keterbatasan. Sekarang kita pelajari yuk macam-macam perubahan manusia. Perubahan manusia itu bisa dibedakan menjadi 6 macam, yaitu:

#### 1. Perubahan menurut luasnya area Tangkapan

Menurut luasnya area tangkapan, perubahan manusia terbagi menjadi 3, yaitu:

- a. **Perubahan primer**  
Pilih kamu sering mendengar kata-kata sandang, pangan, dan papan, kan? Kalau zaman dulu ditambah dengan kembang-kembang ke he he. Nah, perubahan primer itu merupakan perubahan yang paling penting untuk manusia. Contoh perubahan primer, yaitu makanan, minuman, pakaian, dan tempat tinggal.

#### b. Perubahan sekunder

Kalau primer sudah terpenuhi, maka kebutuhan manusia akan meningkat. Nah, yang perubahan sekunder itu merupakan perubahan yang keberadaannya berada di tingkat-tingkat. Kalau kebutuhan ini enggak terpenuhi, enggak bisa hidup manusia merasakan itu. Contoh perubahan sekunder, yaitu meja, kursi, handphone, dan komputer internet.

#### c. Perubahan tersier

Kamu pernah lihat enggak mobil sport yang mewah banget? Maksudnya yang bisa melaju cepat itu, biar bisa, itu termasuk perubahan tersier. Perubahan ini sama sekali tidak mengancam kelangkaan manusia, hanya mengancam gengsi saja. Yups! Perubahan ini lebih mengedepankan gengsi. Contoh perubahan tersier, yaitu mobil mewah, kapal pesiar, motor sport yang mahal.

#### 2. Perubahan menurut Sifat

Perubahan menurut sifatnya ini terbagi menjadi dua, yakni perubahan jasmani dan perubahan rohani.

##### • Perubahan jasmani

Perubahan jasmani ini merupakan perubahan yang diperlihatkan oleh fisik tubuh manusia seperti makan, minum, olahraga, dan obat jika kamu sakit.

##### • Perubahan rohani

Kelua perubahan rohani ini diperlihatkan batin atau jiwa manusia, seperti keramahan, kesantunan, dan kesetiaan mental.

#### 3. Perubahan menurut Waktu Penggunaannya

Jika berdasarkan waktu penggunaannya maka terbagi menjadi dua, yakni sekarang dan yang akan datang.

##### • Perubahan sekarang

Perubahan sekarang merupakan perubahan yang harus dipenuhi sekarang ini dan tidak dapat ditunda. Misalnya nih kamu lagi lapar, maka saat ini kamu harus makan.

##### • Perubahan yang akan datang

Perubahan yang akan datang merupakan perubahan yang dapat ditunda atau ditangguhkan karena dibutuhkannya di masa yang akan datang, seperti menabung atau ikut jaminan kesehatan kalau kamu tiba-tiba sakit.

#### 4. Perubahan menurut Sifatnya

Kelua perubahan menurut sifatnya ini terbagi menjadi dua, yakni perubahan individual dan perubahan kelompok.

##### • Perubahan individual

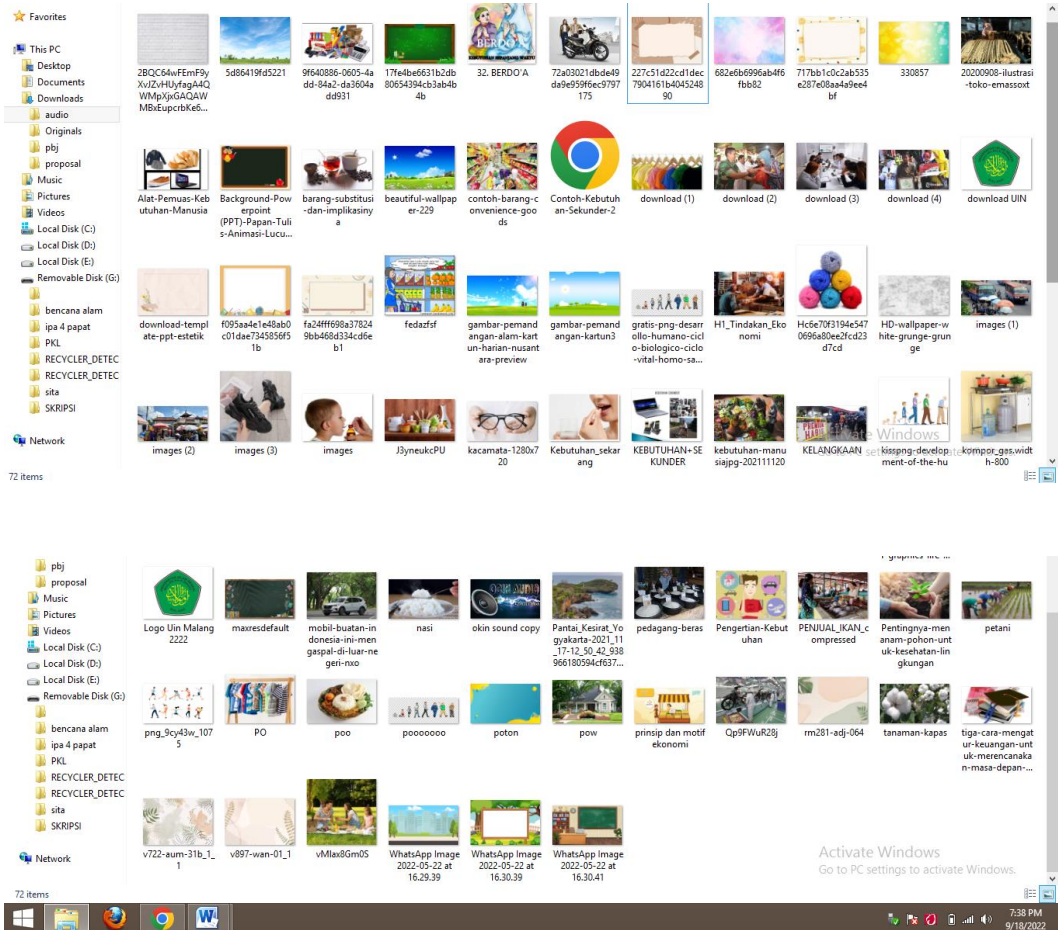
Perubahan individual itu contohnya kalau kamu udah pakai pama gigi buat gigitin nih, nah pama gigi tuh enggak bisa ditanggalkan deh dan ini yang All lagi tadi! Terus kayak kamu bisa sih menurut deh deh deh. Boleh kamu minum atau saat

tergula, enggak bisa All lagi kan isinya? Seperti itulah perubahan individual yang masa jika sudah digunakan, maka tidak dapat digunakan kembali lagi.

##### • Perubahan kelompok

Nah, kalau perubahan kelompok itu perubahan yang ada lainnya dengan orang banyak. Artinya, perubahan itu bisa digunakan bersama-sama. Contohnya ya seperti jembatan dan jalan raya.

Activate Windows  
Go to PC settings to activate Win



## Lampiran 11: 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

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI  
 JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Nilda Duriyatul Izza M.  
 Nim : 18130091  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Mts Anmur Sawahan-Turen  
 Dosen Pembimbing : Hj Dr Ni'matuz Zuhroh, M.Si

No.	Tanggal	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	05 April 2022	Konsul terkait materi	1.
2	26 April 2022	Konsul terkait validator materi dan media	2.
3	29 Juni 2022	Pengajuan konsul bab 1-5	3.
4	30 Juni 2022	Konsul bab 1-5	4.
5	4 Juli 2022	Revisi bab 1 dan pemulisan yang salah	5.
6	7 Juli 2022	ACC skripsi	6.

Malang, 8 Agustus 2022  
 Mengetahui,  
 Dosen Pembimbing

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

**Lampiran 12: Dokumentasi**









### Lampiran 13: Bukti Turnitin

#### ORIGINALITY REPORT

**29%**  
SIMILARITY INDEX

**29%**  
INTERNET SOURCES

**10%**  
PUBLICATIONS

**10%**  
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 : Nilda Duriyatul Izza Mustofa  
NIM : 18130091  
Program Studi : S-1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Mts Annur Sawahan-Turen

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,

  
 Benny Afwadzi

**Lampiran 14: Profil Mahasiswa**

Nama : Nilda Duriyatul Izza Mustofa  
NIM : 18130091  
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 01 Mei 2000  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Tahun Masuk : 2018  
Alamat : Jl. Anggrek Putih Rt. 25 Rw. 08 Sawahan  
Kecamatan Turen Kabupaten Malang  
Email : [nildadizza@gmail.com](mailto:nildadizza@gmail.com)