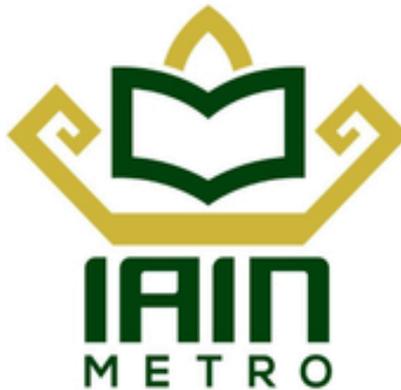


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (*POWTOON*) BERBASIS NILAI
KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO**

**Oleh:
ZAINUL MUKLIS
NPM 1901070022**



**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1444 H/2023 M**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (*POWTOON*) BERBASIS NILAI
KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh:

**ZAINUL MUKLIS
NPM 1901070022**

Pembimbing: Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd

**Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 1443 H/2022 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Seminar Proposal

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka proposal penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : ZAINUL MUKLIS
NPM : 1901070022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Yang berjudul : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (POWTOON)
YANG TERINTEGRASI DENGAN NILAI KEISLAMAN
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI
9 METRO

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk diseminarkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Mengetahui
Ketua Prodi TIPS

Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

Metro, 12 Desember 2022
Dosen Pembimbing

Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd
NIP. 19880823 201503 1 007

PERSETUJUAN

Nama : Zainul Muklis
NPM : 1901070022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (*POWTOON*)
BERBASIS NILAI KARAKTER DALAM
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO

MENYETUJUI

Untuk diajukan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 06 Juni 2023
Dosen Pembimbing



Tubagus Ali R. P. K., M.Pd
NIP. 198808 23201503 1 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

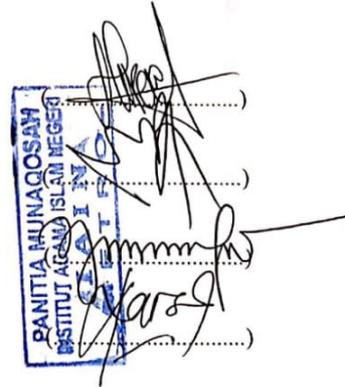
PENGESAHAN SKRIPSI

No.: B.3903.1.1n.20.1.1P.1P.00-9/07/2023

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (POWTOON) BERBASIS NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO, disusun oleh: Zainul Muklis, NPM. 1901070022, Prodi: Tadris IPS telah diujikan dalam sidang skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/22 Juni 2023.

TIM PENGUJI

- Penguji I : Tubagus Ali R.P.K, M.Pd.
Penguji II : Dr. Tusriyanto, M.Pd.
Penguji III : Wardani, M.Pd.
Penguji IV : Karsiwan, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (*POWTOON*) BERBASIS NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO

Oleh:

Zainul Muklis

Pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemanfaatan teknologi yang di gunakan oleh guru IPS di SMP Negeri 9 Metro. Sehingga peserta didik merasa bosan dan kesulitan untuk memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru terutama pada materi Interaksi Sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *powtoon* berbasis nilai karakter pada materi Interaksi Sosial yang layak digunakan untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 9 Metro. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model addie dengan melalui lima tahapan yang harus dilalui yaitu pengumpulan dan analisis data, perancangan media, pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi.

Hasil penilaian produk yang telah dilakukan oleh ahli media diperoleh skor 90% dengan kriteria “Sangat Baik”, hasil penilaian ahli materi diperoleh skor 100% dengan kriteria “Sangat Baik”, dan hasil uji coba peserta didik dengan skor presentase sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil uji efektifitas siswa (uji N-Gain) diperoleh 0,71752432 dengan kriteria “Tinggi”.

Kata kunci: Pengembangan, *Powtoon*, Karakter, IPS

ABSTRACT

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (*POWTOON*) BERBASIS NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO

Oleh:

Zainul Muklis

The background to the development of this character value-based powtoon learning media is the lack of use of technology used by social studies teachers at SMP Negeri 9 Metro. So that studies feel bored and have difficulty understanding the material presented by the teacher, especially in one of the discussions regarding Social Interaction.

This study aims to develop learning media in the form of character value-based powtoon on Social Interaction material that are suitable for use for class VII SMP Negeri 9 Metro. This development research uses the Research and Development method with the ADDIE model the five stages that must be passed, namely data collection and analysis, media design, product development, product trials, .

The results of the product assessment carried out by media experts obtained a score of 90% in the "Very Good" criteria, the results of material expert's assessment obtained a score of 100% in the "Very Good" criteria, and the test results of students with a percentage score of 86% in the criteria "Very Good". The results of the student effectiveness test (N- Gain test) obtained 0.71752432 in the "High" criteria.

Keywords : Development, Powtoon, Character, IPS

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zainul Muklis

NPM : 1901070022

Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 20 Juni 2023
Yang Menyatakan,



Zainul Muklis
NPM. 1901070022

MOTTO

وَأَقِمِ الصَّلَاةَ طَرَفَيِ النَّهَارِ وَزُلْفًا مِّنَ اللَّيْلِ إِنَّ الْحَسَنَاتِ يُذْهِبْنَ السَّيِّئَاتِ ۗ ذَٰلِكَ ذِكْرَىٰ لِلذَّكْرَيْنِ

“Sesungguhnya perbuatan baik itu dapat menghapus perbuatan buruk”

(QS Hud: 114)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat sehat dan iman sehingga dengan penuh kekuatan, bekal ilmu, cinta dan kasih sayang, serta kemudahan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga skripsi ini bisa mengantarkan saya pada cita-cita yang membanggakan bagi orang-orang terbaik di sekeliling saya. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua saya Alm Bapak M.Amin dan Ibu Sunartiyang telah mendukung dan tak pernah bosan untuk menasehatiku serta yang selalu mencurahkan kasih sayangnnya kepadaku juga selalu menjadi tempat curahan keluh kesahku dan yang selalu mendukung serta menasehati untuk keberhasilan pendidikanku.
2. Kepada seluruh keluarga besar mbah gimin terimakasih atas semangat dan dukungan yang diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Hanya sebuah karya sederhana dan untaian kata yang dapat saya persembahkan untuk semuanya, terimakasih selalu ada, maaf atas segala kesalahan dan kekurangan. Alhamdulillah Jazakumullah Katsiran.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang mana telah melimpahkan rahmat beserta hidayahnya, yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang baik, kekuatan bagi hambanya yang lemah dan petunjuk bagi hambanya yang berusaha sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu rangkaian tugas akhir dalam proses perjalanan *study* ini untuk mendapatkan gelar Strata-1 (S1) Pendidikan/ Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu Prof.Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag.,PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro
3. Bapak Tubagus Ali Rachman Pujana Kesuma, M.Pd selaku Pembimbing utama sekaligus Ketua Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.
4. Segenap Dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Institut Agama Islam Negeri Metro.
5. Seluruh jajaran keluarga besar SMP Negeri 9 Metro, khususnya Agus Susetyo, S.Pd selaku kepala UPTD SMP N 9 Metro dan Tuti Hartati, S.Pd selaku guru Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Metro.

6. Orang-orang terdekat saya, Dwi Margi Rahayu, dan Bernilia Febrianti terimakasih atas dukungan dan dorongan agar skripsi ini segera terselesaikan. Teman-teman di program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, terkhusus angkatan 2019, teman senasib, seperjuangan, yang telah memberikan kehangatan pertemanan. Terimakasih kekompakannya dan semangatnya selama ini.

Peneliti sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat terutama dibidang pendidikan. Semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Metro, Maret 2023
Peneliti



Zainul Muklis
NPM 1901070022

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
ORISINALITAS PENELITIAN	ix
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	xx
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan.....	10
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan	10
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Media Pembelajaran.....	14
2. Powtoon.....	18
3. Nilai Karakter	23
4. Hasil Belajar	26
5. Ketuntasan Belajar	27
6. Pembelajaran IPS	29

B. Kajian Studi yang Relevan	31
C. Kerangka Pikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Prosedur Pengembangan.....	36
C. Desain Uji Coba Produk	39
1. Desain Uji Coba.....	40
2. Subjek Uji Coba.....	40
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	40
1. Wawancara	40
2. Tes.....	41
3. Dokumentasi.....	42
4. Angket	42
E. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	49
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	49
B. Hasil Validasi	69
C. Hasil Uji Coba Produk.....	80
D. Kajian Produk Akhir.....	86
E. Keterbatasan Penelitian	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	94
A. Simpulan	94
B. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Pembelajaran Peserta Didik.....	4
Tabel 2.1 Kajian StudiRelevan.....	31
Tabel 3.1 AngketValidasi Ahli Media	41
Tabel 3.2 AngketValidasi Ahli Materi.....	41
Tabel 3.3 Angket Respon Peserta Didik	42
Tabel 3.4 Alternatif Skor Jawaban Untuk Angket.....	43
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kualitas Penilaian Produk	44
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk	44
Tabel 3.7 Interpretasi Gain SkorTernormalisasi.....	46
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Peserta didik.....	49
Tabel 4.2 Literature Review	50
Tabel 4.3 Literature Review	56
Tabel 4.4 Storyboard.....	57
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media	69
Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	71
Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Ahli MateriTahap 1	71
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 4.10 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	75
Tabel 4.11 Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Ahli Materi,Respon Siswa.....	76
Tabel 4.12 Hasil Pretest dan Postest Siswa Kelas VII 7.....	78
Tabel 4.13 Hasil Respon Uji Coba Peserta Didik	79
Tabel 4.14 Hasil Pretest dan Postest siswa kelas VII 7	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian.....	33
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara	92
Lampiran 2 Hasil Uji Cobapertadidik.....	94
Lampiran 3 Soal Dan Jawaban pretest Dan Posttest	96
Lampiran 4 Hasil Nilai Pretest, Posttest Dan Uji N Gain	100
Lampiran 5 Rppinteraksisosial	101
Lampiran 6 Hasil Validasi pertama Ahli Media.....	110
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi	114
Lampiran 8 Hasil Validasi pertama Ahli Materi	118
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi	121
Lampiran 10 Data Hasil Respon Peserta Didik	124
Lampiran 11 Silabus	125
Lampiran 12 Dokumentasi Uji Coba produk kepada peserta didik.....	127
Lampiran 13 Surat Bimbingan skripsi	129
Lampiran 14 Surat Izinpra Survey.....	130
Lampiran 15 Surat Balasanpra Survey	131
Lampiran 16 Surat Izin Research	132
Lampiran 17 Surat Balasanizin Research	133
Lampiran 18 Surat Tugas	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi mengharuskan pembaharuan secara menyeluruh dalam bidang kehidupan maupun pendidikan yang mampu meningkatkan SDM pada dunia global. Dengan meningkatnya mutu dan kualitas pendidikan, guru menjadi pilar utama yang berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran. Guru sebagai fasilitator, dan motivator siswa di sekolah diharapkan dapat mewujudkan tujuan pendidikan. Pembelajaran di sekolah dapat berjalan efektif apabila sarana dan prasarana yang ada mendukung proses belajar peserta didik. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai, maka proses pembelajaran di kelas perlu dilakukan dengan berbagai cara seperti peningkatan sarana dan prasarana sekolah. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran ialah sesuatu yang dipakai pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung supaya mampu menstimulus pikiran, minat dan perasaan serta perhatian-perhatian peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan kondusif.¹ Penggunaan media yang tepat bisa memberikan materi dengan jelas. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan dalam proses pelajaran, sehingga membuat guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran juga dapat membantu peserta

¹Raihanati, Jamaludin, And Taufik, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV (2020)."

didik untuk tidak bosan ketika dikelas. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tugas guru menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran akan sulit dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. Sebagai alat bantu media mempunyai fungsi melancarkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran.

Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh peserta didik, sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu. Materi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai bahan yang diperlukan untuk pembentukan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.²

Materi yang selama ini sulit untuk dibelajarkan terhadap peserta didik di SMP Negeri 9 Metro yaitu Interaksi sosial, Interaksi sosial merupakan salah satu tugas perkembangan sosial yang harus dicapai dengan baik oleh peserta didik, karena dengan dapat mencapai kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral agama. Interaksi sosial ditandai dengan adanya aspek/dimensi interaksi sosial, yaitu role (peran), purpose (tujuan), dan

²Sanjaya, Wina., *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada).

topography (keterlibatan/partisipasi). Pada materi ini keterlibatan siswa sangat penting untuk komunikasi dalam belajar karena itu merupakan suatu yang penting untuk mengembangkan pencapaian kompetensi yang diharapkan.³Dari hasil wawancara dengan peserta didik SMP Negeri 9 Metro kelas VII.7 peserta didik sulit memahami materi apa yang sudah dijelaskan oleh guru karena proses pembelajaran hanya terfokus pada buku paket saja.

Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk tidak merasa bosan ketika di kelas. Penggunaan media pembelajaran dalam kelas merupakan suatu inovasi dalam teknologi. Memang belum banyak yang menggunakan teknologi didalam pembelajarannya. Jadi, dalam pembelajaran guru tidak hanya menggunakan buku saja dalam mencari materi. Media pembelajaran juga bisa meningkatkan minat belajar, dimana pada teknik yang biasa digunakan oleh guru hanya memberikan materi dengan menggunakan metode ceramah siswa akan cenderung bosan dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar.

Pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah termasuk pada mata pelajaran IPS. Dari hasil pra survey menunjukkan bahwa guru IPS di SMP Negeri 9 Metro hanya memakai media pembelajaran seperti menggunakan media gambar, peta, dan buku paket.

³Hakan, Kratas. Et.al, *An Investigation of Undergraduates' Language Learning Strategies.*, Procedia-Social and Behavioral Sciences, 2015.

sedangkan sekolah sudah menyediakan sarana dan prasarana seperti LCD (*Liquid Cristal Display*) untuk membantu proses kegiatan belajar.

Penggunaan media untuk pembelajaran tidak boleh dilakukan secara asal-asalan, oleh sebab itu guru harus mempunyai kompetensi yang baik, kompetensi tersebut adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik adalah pemahaman guru terhadap anak didik, perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan anak didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Kompetensi pedagogik ini juga sering dimaknai sebagai kemampuan mengelola pembelajaran. Ini mencakup konsep kesiapan mengajar, yang ditunjukkan oleh penguasaan pengetahuan dan keterampilan mengajar.⁴

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.⁵ Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 9 Metro rendah, hanya ada beberapa peserta didik dengan hasil belajar yang cukup.

⁴Wibowo, *Menjadi Guru Berkarakter, Strategi Membangun Kompetensi Dan Kompetensi Guru*, h.110.

⁵Dimiyati, *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rhineka Cipta, 2002.

Tabel 1.1 Data Hasil Pembelajaran Peserta didik

No	Kriteria Ketuntasan	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	12	39%
2	Tidak Tuntas	19	61%
KKM = 70			

Di dalam kelas VII.7 terdapat 31 peserta didik dan KKM pada mata pelajaran IPS di kelas VII.7 SMP Negeri 9 Metro yaitu 70. Dari 31 peserta didik di kelas VII.7 ada 12 peserta didik yang tuntas dan 19 peserta didik yang tidak tuntas. Dilihat dari hasil belajar peserta didik tersebut keberhasilan pembelajaran IPS di kelas belum memuaskan, hanya 39% dari 31 peserta didik yang tuntas sedangkan peserta didik yang tidak tuntas terdapat 61%.

Kegunaan media pembelajaran *Powtoon* diantaranya dapat memperjelas penyajian materi melalui animasi-animasi yang terdapat dalam *Powtoon* yang disajikan dalam bentuk film atau video yang berhubungan dengan materi pembelajaran.⁶Media pembelajaran *powtoon* merupakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. *Powtoon* merupakan sebuah aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran, *powtoon* terdapat banyak animasi-animasi yang menarik. Kegunaan media pembelajaran *powtoon* diantaranya dapat memperjelas penyajian materi melalui animasi-animasi yang terdapat dalam *powtoon* yang disajikan dalam bentuk video yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Nilai dapat diartikan sebagai sifat atau hal-hal yang penting dan berguna bagi kehidupan manusia Nilai juga dapat dikatakan sebagai suatu norma atau sebuah standar yang sudah ditentukan dan diyakini secara psikologis telah menyatu dalam

⁶Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014.

diri individu. Di dalam nilai-nilai terdapat pembakuan mengenai sesuatu yang dinilai baik dan buruk serta pengaturan perilaku. Sedangkan karakter dapat dikatakan sebagai cerminan dari kepribadian seseorang cara berpikir, sikap dan perilaku. Selain itu nilai karakter dapat dikatakan sebagai suatu ide atau konsep yang dijadikan sebagai pedoman atau patokan dalam berperilaku bagi seseorang. Nilai-nilai karakter dibutuhkan dalam pendidikan. Nilai karakter dalam pembelajaran IPS di SMP diwujudkan dalam pola pembelajaran IPS secara keseluruhan dengan memperhatikan keberadaan pembelajaran IPS sebagai ilmu umum dan memperhatikan nilai-nilai keislaman peserta didik untuk membentuk karakter peserta didik dari aspek religius, jujur, tanggung jawab, toleransi, gotong royong.

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Dalam pola interaksinya dengan manusia lainnya maka seharusnya dibiasakan dengan mengenal dan mengimplementasikan nilai-nilai keislaman. Dalam hal ini, pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mampumengintegrasikan atau menghubungkan dengan nilai karakter. Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang mempelajari tentang tata kehidupan antar manusia dalam berbagai aktivitasnya.⁷ Berdasarkan pernyataan tersebut, maka mengintegrasikan nilai karakter yang dapat membentuk karakter yang religius, jujur, tanggung jawab, gotong royong, toleransi sangatlah penting untuk dikaitkan dengan pembelajaran IPS. Selain pembelajaran IPS, nilai-nilai

⁷Azizah, "Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Pembelajaran Ips Pada Kurikulum 2013."

karakter juga dapat dihubungkan dengan pembelajaran lainnya seperti IPA, Matematika, Pendidikan Kewarganegaraan, dan sebagainya.

Permasalahan yang terjadi disebabkan karena sedikitnya pemanfaatan media pembelajaran di SMP Negeri 9 METRO terlebih pada penggunaan video animasi sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Maka untuk mengatasi permasalahan, diperlukan salah satu upaya yang dinilai cukup efektif terutama melalui penggunaan media pembelajaran *powtoon*. Dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* dapat menggambarkan imajinasi peserta didik dan dapat diulang-ulang jika belum dimengerti. Pada penggunaan media pembelajaran *powtoon* ini maka proses pembelajaran di SMP NEGERI 9 METRO menjadi lebih menarik dan perhatian peserta didik lebih terfokus pada materi.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa permasalahan yaitu proses pembelajaran hanya menggunakan gambar, bahan ajar buku cetak dan tidak dilengkapi media interaktif seperti video animasi. Sehingga peserta didik kurang antusias dalam belajar. Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya menggunakan video animasi *powtoon*. Manfaat yang di timbulkan dalam menggunakan media pembelajaran *powtoon* dalam pembelajaran yaitu peserta didik dapat mempelajari materi yang sangat luas, media pembelajaran *powtoon* juga membantu seorang pendidik dalam menyampaikan materi dengan mudah di dalam kelas.

Merujuk pada permasalahan dalam pembelajaran, diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran. Salah satunya menggunakan media

pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter. *Powtoon* merupakan aplikasi untuk membuat video animasi secara sederhana namun lebih variatif, unik dan menyenangkan. Media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai keislaman merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, karena sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Dimana materi pembelajaran dapat dilihat dan didengar serta dikemas semenarik mungkin sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik serta tidak meninggalkan nilai-nilai keislaman. Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Pengembangan Video Animasi (Powtoon) Berbasis Nilai Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di SMP Negeri 9 Metro”** Untuk menghasilkan media pembelajaran *powtoon* terintegrasi berbasis nilai karakter di SMP Negeri 9 Metro yang valid dan praktis.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yaitu :

1. Guru masih terbatas dalam memanfaatkan media pembelajaran seperti LCD proyektor dan video animasi.
2. Hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial mata pelajaran rendah dengan tingkat kelulusan hanya 60%
3. Fasilitas pembelajaran di SMP Negeri 9 Metro cukup memadai, dengan adanya LCD proyektor, akan tetapi guru kurang memanfaatkan adanya fasilitas dari sekolah.

4. Siswa mengalami kesulitan belajarkarena proses pembelajaran hanya terfokus pada buku paket saja

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang akan diteliti. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Powtoon* berbasis nilai karakter di SMP Negeri 9 Metro.
2. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII.7 SMP Negeri 9 Metro.
3. Penelitian dimulai dengan Pra Penelitian pada 12 Oktober 2022 dengan agenda penyusunan proposal penelitian.
4. Tempat penelitian ini adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 9 Metro.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *powtoon* berbasis nilai karakter pada mata pelajaran IPS kelas VII. 7?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media *powtoon* berbasis nilai karakter pada mata pelajaran IPS kelas VII. 7?
3. Bagaimana efektivitas hasil pengembangan media *powtoon* berbasis nilai karakter pada mata pelajaran IPS kelas VII. 7?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tujuan pengembangan diantaranya yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *powtoon* pada materi interaksi sosial mata pelajaran IPS kelas VII.7 SMP Negeri 9 Metro.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *powtoon* pada materi interaksi sosial mata pelajaran IPS kelas VII.7 SMP Negeri 9 Metro.
3. Untuk mengetahui efektivitas hasil pengembangan media *powtoon* pada materi interaksi sosial pada mata pelajaran IPS kelas VII.

F. Manfaat Produk yang Dikembangkan

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi bagi penelitian selanjutnya.
- c. Penelitian pengembangan ini sebagai usaha untuk mengetahui manfaat media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter.
- d. Penelitian ini berkontribusi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dengan penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VII.7 SMP Negeri 9 Metro.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi guru, memberikan media pembelajaran baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik.

- b. Bagi peserta didik, membantu mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan menambah informasi nilai-nilai karakter yang berkaitan dengan materi.
- c. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan *powtoon* berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter sebagai produk yang dikembangkan adalah *software powtoon* berupa video animasi, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Merupakan media pembelajaran yang berbentuk video animasi yang berbasis nilai karakter.
2. Di dalam media pembelajaran *powtoon* terdapat penjelasan, serta contoh-contoh di setiap sub materi dengan nilai karakter yang sesuai dengan isi.
3. Materi pokok dari media ini ialah tentang Interaksi Sosial pada mata pelajaran IPS kelas VII. 7

a. Interaksi Sosial

- 1) Pengertian interaksi sosial
- 2) Syarat interaksi sosial
- 3) Faktor internal interaksi sosial

a) Dorongan untuk memenuhi kebutuhan

Contohnya, menyelesaikan tugas secara berkelompok dengan semangat dan penuh tanggung jawab.

- b) Dorongan untuk mempertahankan hidup
Contohnya, seorang TNI yang bersatu dan bertanggung jawab untuk mempertahankan keutuhan negara.
 - c) Dorongan untuk melakukan komunikasi dengan sesama
Contohnya, sopan santun dalam berbahasa dengan lawan bicara.
- 4) Faktor eksternal interaksi sosial
- a) Imitasi
Contohnya, kaum muslimin yang menirukan kebiasaan Rasulullah seperti dzikir setelah sholat, membaca Al-Qur'an setiap hari.
 - b) Sugesti
Contohnya, berperilaku jujur mengajak teman untuk tidak membolos sekolah.
 - c) Simpati
Contohnya, memberikan ucapan selamat kepada teman yang menjuarai perlombaan.
 - d) Identifikasi
Contohnya, seorang anak laki-laki sangat mengagumi ustadz karena pintar berdakwah sehingga anak laki laki tersebut bercita-cita ingin mrnjadi ustadz.
 - e) Motivasi
Contohnya, memberikan semangat kepada teman agar lebih giat belajar untuk mendapatkan juara kelas.

5) Bentuk interaksi sosial asosiatif

a) Kerja sama

Contohnya, kerja sama siswa siswi SMP dalam kegiatan bersih-bersih.

b) Asimilasi

Contohnya, kelompok ekstrakurikuler yang saling bertoleransi yang diisi oleh siswa siswi yang berbeda latar belakang suku, budaya, dan agama.

6) Bentuk interaksi sosial disosiatif

a) Persaingan

Contohnya, bersaing dengan jujur untuk mendapatkan peringkat pertama di kelas dengan cara belajar dengan giat.

b) Pertikaian

Contohnya, tidak ada sifat toleransi dan saling ejek satu sama lain.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran perlu diperhatikan dan hal yang paling penting yaitu metode dan media pembelajaran yang digunakan. Dari hal-hal tersebut merupakan aspek paling penting dan saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Menurut Anggita media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan kegiatan pembelajaran.⁸

Proses pembelajaran media menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam memilih media pembelajaran, guru harus dapat menyesuaikan kondisi lingkungan dan keadaan peserta didik.

Menurut Ayu media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga membuat guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk tidak merasa bosan ketika di kelas.⁹

Media pembelajaran adalah suatu alat untuk menyampaikan informasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik baik secara

⁸Anggita, "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," (2021).

⁹Ayu, Triwoelandari, and Fahri, "Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter," (2019).

visual ataupun secara verbal. Pendidik juga perlu meningkatkan kreativitasnya agar saat proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Menurut Raihanati media pembelajaran ialah sesuatu yang dipakai pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung supaya mampu menstimulus pikiran, minat, dan perasaan serta perhatian peserta didik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan kondusif. Penggunaan media yang tepat bisa memberikan materi dengan jelas.¹⁰

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli peneliti dapat menyimpulkan media pembelajaran adalah aspek paling penting dalam suatu proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi secara mudah dan dapat meningkatkan kreatifitas dan inovatif sehingga mampu menstimulus pikiran, minat, dan perasaan peserta didik.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran cukup berpengaruh pada proses pembelajaran, karena melalui media pembelajaran proses belajar dikelas menjadi lebih aktif, sehingga guru lebih mudah menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran sendiri memiliki fungsi dan manfaat. Beberapa pendapat tentang fungsi dan manfaat media pembelajaran seperti menurut Levie & Lentz dalam Arsyadmengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

1) Fungsi *atensi*

¹⁰raihanati, Jamaludin, And Taufik, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv,” (2020).

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi efektif

Fungsi efektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹¹

Media berfungsi untuk menyampaikan informasi dalam teks maupun gambar dan dapat mengungkapkan isi dari materi yang akan disampaikan sehingga memperlancar pencapaian tujuan yang diharapkan, dalam penyampaian informasi guru dapat melibatkan peserta didik dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Media pembelajaran dapat dikembangkan sendiri oleh guru sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendapat Kemp & Dayton dalam Arsyad menjelaskan beberapa manfaat media pembelajaran sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

¹¹Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berfikir, yang kesemuanya menunjukkan media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantar pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.¹²

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, peneliti menyimpulkan media pembelajaran memberikan manfaat yang positif bagi siswa terhadap apa yang mereka pelajari, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.

¹²*Ibid. Hlm 25.*

2. Powtoon

a. Pengertian *Powtoon*

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya untuk membantu guru memberikan informasi kepada peserta didik. Diharapkan dengan adanya media ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Menurut Ernalida *Powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik.¹³

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna menggunakan suara. Menurut Yuni *Powtoon* merupakan aplikasi yang bersifat online yang ada diinternet untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah.¹⁴ Menurut Villar " *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan memanipulasi pra-dibuat benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna menggunakan suara overs".¹⁵

¹³Kusnoto, "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan," (2017).

¹⁴Lestari And Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Kelas X Man 1 Metro," Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi).

¹⁵Andriani, Wiranata, and Marvida, "Integrasi Nilai-nilai Keislaman pada Pembelajaran IPA Pendidikan Dasar di Masa Pandemi Covid-19," (2022).

Dari beberapa pendapat para ahli peneliti dapat menyimpulkan bahwa *powtoon* adalah sebuah aplikasi berbasis web. *Powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik. *Powtoon* memiliki banyak fitur yang menarik terutamanya dalam bentuk animasi.

b. Langkah-langkah Menggunakan *Powtoon*

Powtoon adalah layanan secara online dapat diakses gratis maupun berbayar dan fitur yang diberikan rinci dan lengkap sehinggalebih mudah dalam menyampaikan informasi. Menurut Widyawati menjelaskan cara langkah-langkah menggunakan *Powtoon* sebagai berikut:

- 1) Membuka aplikasi web browser kunjungi alamat: www.Powtoon.com.
- 2) Maka akan ditampilkan, tampilan untuk *LOGIN* pada *powtoon*.
- 3) Melakukan registrasi atau pendaftaran melalui facebook, google, bisa juga melalui IN.
- 4) Penulis melakukan login melalui google.
- 5) Setelah itu masukan alamat email dan sandinya.
- 6) Setelah itu akan menampilkan tampilan pada halaman utama dalam *powtoon*.
- 7) Lalu pada kata *create* diklik dan penulis memilih horizontal.
- 8) Setelah itu akan muncul tampilan untuk memilih *background*.
- 9) Setelah itu akan ada tampilan seperti power point. Disinilah tempat area kerja pada *powtoon*.
- 10) Setelah selesai membuat videonya dapat kita *save*, lalu kita *publish* atau upload ke youtube.¹⁶

Bersadarkan beberapa langkah-langkah menggunakan *powtoon* diatas menjelaskan secara sitematis pembuatan *powtoon* dari proses mendaftar sampai pada tahap penyimpanan proyek yang dibuat. Dalam

¹⁶Eci Widyawati, *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI*.

menggunakan *powtoon* sangat mudah dimengerti dan dijalankan. Dalam pengoperasian *powtoon* dilakukan secara *online* sehingga gambar-gambar atau animasi yang ditampilkan sangat banyak dan beragam. Menurut Dewi menjelaskan langkah-langkah membuat video animasi *powtoon*:

- 1) Pada menu *home* kita bisa memilih kategori *template* yang ingin kita gunakan, pada kali ini kita menggunakan *template 5 remote working tips*. Tampilannya seperti gambar berikut ini.
- 2) Setelah kita meng-klik *template 5 remote workingtips* maka akan muncul tayangan animasi seperti berikut.
Klik *edit this template* untuk mengedit *slide-slide* video animasi pada *template* kita sesuai dengan yang kita inginkan. Berikut adalah tampilan saat kita mengedit video animasi yang akan kita buat:
 - a. Setelah meng-klik *edit this template* kita akan masuk pada halaman editing video.
 - b. Pada *slide 1* kita akan menambahkan judul video animasi dengan cara mengedit teks yang sudah ada, caranya *double* klik teks yang ada pada *slide* kemudian ketikkan teks yang baru.
 - c. Setelah itu, kita perkecil ukuran dan warna teks, dengan cara klik teks kemudian muncul kotak menu *settings*. Pada kotak menu klik *minus (-)* untuk mengurangi ukuran huruf pada *color* untuk mengubah warna huruf.
 - d. Selanjutnya, atur tata letak teks dengan cara meng-klik teks, kemudian geser keposisi teks tempat yang kita inginkan.
 - e. langkah selanjutnya kita akan memberikan *text effect* untuk animasi teks, caranya klik teks kemudian muncul menu *settings* pilih *effect*.
 - f. Jika sudah selesai, klik tanda *close (x)* dan lanjutkan untuk mengedit teks selanjutnya dengan langkah-langkah yang sama
 - g. Untuk *slide 2* dan *3* lakukan cara yang sama dengan langkah-langkah diatas, dengan memvariasi berbagai jenis *font* warna dan *effect*.
 - h. Untuk *slide 4* dan *5* kita akan memasukan beberapa buah gambar, namun sebelum itu kita mengedit teksnya terlebih dahulu sesuai dengan langkah 1-5 diatas.

- i. Untuk memasukan gambar *images* pada halaman kerja *powtoon* lalu klik *upload image* untuk memasukan gambar dari komputer atau laptop.
 - j. Jika sudah di *upload* maka gambar akan muncul pada menu *choose an image*.
 - k. Selanjutnya kita hanya perlu meng-klik gambar untuk dimasukan dalam *slide*, kemudian atur ukuran dan posisi gambar sesuai yang kita inginkan, sehingga hasilnya seperti ini.
 - l. Untuk *slide* terakhir kita lakukan lagi langkah-langkah yang sama dengan semua langkah-langkah diatas, yaitu mengedit teks dan memasukan gambar kedalam *slide*.
- 3) Setelah selesai, klik ekspor untuk *upload*, *download* dan *share* hasil pembuatan animasi video kita.
 - 4) Ada 4 pilihan, setelah kita meng-klik ekspor yaitu *publish*, *upload*, *download*, dan *share*. Untuk versi yang berbayar (pro), kita bisa langsung mendownload hasil video animasi kita melalui format MP4, namun bila masih memakai yang gratis kita bisa mengupload ke youtube terlebih dahulu. Kemudian download video pembelajaran berbasis animasi melalui *youtube* tersebut.¹⁷

c. Kelebihan dan Kelemahan *Powtoon*

1) Kelebihan *Powtoon*

Media pembelajaran tentu memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Widyawati mengemukakan beberapa kelebihan *powtoon* :

- a) Mencakup segala aspek indera
- b) Penggunaannya praktis
- c) Dapat digunakan dalam kelompok besar
- d) Lebih variatif dan meningkatkan motivasi dalam belajar
- e) Dapat memberikan feedback atau interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didiknya.¹⁸

¹⁷Ika, Rani & Asrul, *Memuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*, Padang: UNP Preess, 2021.

¹⁸Eci Widyawati, *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI*.

Selain itu powtoon juga dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi powtoon diharapkan membantu meningkatkan kreatifitas dan produktifitas dalam diri peserta didik disaat proses pembelajaran berlangsung. Menurut pendapat Fitriyani menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan dalam pembuatan media audio visual *powtoon*, antara lain:

- m. Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan website www.powtoon.com tanpa harus mendownload aplikasi.
- n. Terdapat banyak pilihan template backgroud sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- o. Tersedia konten animasi, font, dan transition effect.
- p. Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- q. Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di youtube.
- r. Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar dan video dan audio.¹⁹

Dari beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan media *powtoon* merupakan program aplikasi yang banyak digunakan untuk keperluan proses pembelajaran sebagai media pembelajaran, sehingga lebih menarik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik.

d. Kelemahan *Powtoon*

Media pembelajaran *powtoon* selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Salah satu pendapat Fitriyani mengemukakan kelemahan *Powtoon* diantaranya:

¹⁹Nina, Fitriyani, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*, Jurnal Tunas Bangsa, 2019.

- 1) Merupakan software online yang memerlukan internet untuk membukanya.
- 2) Durasi yang terbatas.
- 3) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan stabil, karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
- 4) Bagi pengguna *powtoon* yang tidak membayar hanya dapat mengekspor file ke yang memerlukan internet untuk membukanya salah satunya ke youtube, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui youtube.²⁰

Media pembelajaran *powtoon* memiliki kelemahan yaitu dibutuhkannya internet yang stabil pada saat menggunakannya. Pada saat pembuatan video memerlukan waktu yang tidak sedikit. Menurut Widyawati menyatakan bahwa “bergantung kepada sambungan internet, apabila internet tidak stabil atau terputus maka *powtoon* akan mengulang kembali ke awal, dan harus mahir dalam menggunakannya”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa kelemahan *powtoon* yaitu pada saat pembuatan video memerlukan internet yang stabil dan memerlukan waktu yang cukup lama.

3. Nilai Karakter

Nilai dapat diartikan sebagai sifat atau hal-hal yang penting dan berguna bagi kehidupan manusia. Nilai adalah sesuatu yang berkaitan dengan kognitif dan afektif. Selain itu nilai (*value*) dapat diartikan sebagai norma-norma yang dianggap baik oleh setiap individu, hal inilah yang selanjutnya akan menuntun setiap individu menjalankan tugas-tugasnya

²⁰*Ibid.*

seperti nilai kejujuran, nilai kesederhanaan dan lain sebagainya. Terdapat 5 nilai dasar pendidikan karakter yaitu :

a. Religius

Merupakan pencerminan sikap keberimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa yang diwujudkan dalam perilaku melaksanakan ajaran agama dan kepercayaan yang dianut, menghargai perbedaan agama, menjunjung tinggi sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama dan kepercayaan lain, serta hidup rukun dan damai dengan agama lain. Nilai karakter religius meliputi tiga dimensi relisasi sekaligus, yaitu hubungan individu dengan Tuhan, individu dengan sesama, dan individu dengan alam semesta. Nilai karakter religius ditunjukkan dalam perilaku mencintai dan menjaga keutuhan ciptaan. Secara keseluruhan sub-sub nilai yang terkandung dalam nilai religius meliputi cinta damai, toleransi, menghargai perbedaan agama dan kepercayaan, teguh pendirian, percaya diri, kerja sama antar-pemeluk agama dan kepercayaan, anti buli dan kekerasan, persahabatan, ketulusan, tidak memaksakan kehendak, mencintai lingkungan, serta melindungi yang kecil dan tersisih.

b. Gotong Royong

Nilai gotong royong merupakan cerminan tindakan menghargai, semangat kerjasama dan bahu membahu menyelesaikan persoalan bersama, menjalin komunikasi dan persahabatan, serta memberi bantuan dan pertolongan pada orang-

orang yang membutuhkan. Nilai lainnya dari sikap gotong royong yang perlu dikembangkan adalah inklusif, komitmen atas keputusan bersama, musyawarah mufakat, solidaritas, empati, anti deskriminasi, anti kekerasan, dan sikap kerelawanan.²¹

c. Toleransi

Toleransi yaitu suatu sikap menghargai kepercayaan dan perbuatan orang lain meskipun hal tersebut merupakan sesuatu keliru menurut pandangan kita. Kita tidak menggunakan cara-cara kekerasan dan pemaksaan untuk mengubah keyakinannya, atau dengan menghalang-halangi mereka melakukan sesuatu.

d. Tanggung Jawab

Tanggung jawab merupakan kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja, tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajiban, tanggung juga merupakan kewajiban yang perlu dilaksanakan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari demi mencapai kedamaian, ketentraman, dan kedisiplinan terhadap tindakan perbuatan.

e. Jujur

Jujur merupakan karakter berbentuk sikap amanah. Amanah adalah bersikap jujur dan dapat diandalkan dalam menjalankan

²¹Kusnoto, "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan," (2017).

komitmen, tugas, dan kewajiban. Jujur merupakan keputusan seseorang untuk mengungkapkan dalam bentuk perasaan, perkataan, dan perbuatan sesuai dengan realitas yang ada dan tidak memanipulasi dengan berbohong atau menipu untuk keuntungan dirinya.

4. Hasil Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi perubahan perilaku, bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks.

Menurut Isnaini hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka setelah menjalani proses pembelajaran. Penggunaan angka pada hasil tes tertentu dimaksudkan untuk mengetahui daya serap siswa setelah menerima materi pelajaran.²²

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa-siswi. Hasil belajar adalah hasil tes yang digunakan untuk melihat hasil yang diberikan guru pada siswa dalam waktu tertentu. Menurut Achdiyat Secara lebih praktis, hasil belajar juga

²²Isnaini, Wigawati, & Oktari, *Penggunaan Angka Pada Hasil Tes Tertentu Dimaksudkan Untuk Mengetahui Daya Serap Siswa Setelah Menerima Materi Pelajaran*, Jurnal Biotta, 2016.

dimaksudkan untuk mengungkapkan kemampuan siswa dalam bentuk angka-angka.²³

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut seperti yang tadinya tidak mengerti jadi mengerti. Slameto mengemukakan hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh dari suatu kegiatan yang telah di kerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok.²⁴

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang dicapai atau dimiliki siswa dalam bentuk angka atau skor dari hasil tes, setelah mengikuti proses pembelajaran.

5. Ketuntasan Belajar

Ukuran standar dari hasil belajar adalah ketuntasan belajar, ketuntasan belajar adalah suatu anggapan bahwa peserta didik sudah mengerti materi yang diajarkan.

Menurut Saidiharjo adalah ketuntasan belajar siswa secara individual tercapai apabila daya serap siswa sudah mencapai 75% dari materi setiap satuan bahasan dengan melalui penilaian formatif, sedangkan siswa secara kelompok dicapai 85% dari jumlah siswa dalam kelompok yang bersangkutan telah memenuhi kriteria ketuntasan.²⁵

²³Achdiyat, M, Utomo, *Kemampuan Numerik, Dan Prestasi Belajar Matematika.*, Formatif Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 2018.

²⁴Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Bumi Aksara, Jakarta, 1991.

²⁵Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, Jakarta: Rhineka Cipta, 2002.

Pemendikbud No. 104 tahun 2014 tentang pedoman penilaian hasil belajar oleh pendidik menjelaskan bahwa ketuntasan belajar terdiri atas ketuntasan penguasaan substansi dan ketuntasan belajar konteks kurun waktu belajar. Ketuntasan belajar dalam satu semester adalah keberhasilan peserta didik menguasai kompetensi dari sejumlah mata pelajaran yang diikutinya dalam satu semester. Ketuntasan Belajar dalam setiap tahun ajaran adalah keberhasilan peserta didik pada semester ganjil dan genap dalam satu tahun ajaran. Ketuntasan dalam tingkat satuan pendidikan adalah keberhasilan peserta didik menguasai kompetensi seluruh mata pelajaran dalam suatu satuan pendidikan untuk menentukan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan.²⁶

Ketuntasan dalam belajar pada dasarnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang difokuskan pada penguasaan siswa terhadap Gagasan dan tindakan ini menghasilkan proses pembelajaran yang sistematis, membantu siswa yang menghadapi masalah pembelajaran, serta membutuhkan waktu yang cukup bagi siswa untuk mencapai ketuntasan berdasarkan kriteria ketuntasan yang jelas.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa ketuntasan belajar adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang difokuskan pada penguasaan dan pemahaman terhadap pelajaran diberikan. Dengan demikian dalam pembelajaran tuntas dibutuhkan ketekunan dalam

²⁶Putry, "Nilai Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Perspektif Kemendiknas," 2019.

menggunakan kesempatan belajar, sehingga proses belajar menjadi berkualitas.

6. Pembelajaran IPS

Pembelajaran di kelas sangat berpengaruh terhadap cara pandang dan bagaimana bersikap seorang siswa. Pembelajaran idealnya tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga harus menekankan proses pengembangan afektif siswa. Pendidikan nilai bukan hanya ada pada mata pelajaran agama dan pendidikan kewarganegaraan, tetapi semua bidang studi memiliki tanggung jawab yang sama, demikian halnya dengan mata pelajaran IPS.

IPS merupakan mata pelajaran yang pembahasannya merupakan penyederhanaan dari pembelajaran geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi dan lainnya. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Menurut Supriya Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.²⁷ Pembelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses menuju keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa

²⁷Supriya, *Pendidikan IPS*, PT Rosdakarya, 2009.

akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Menurut Agnes Remi pendidikan IPS memuat tiga sub tujuan, yaitu sebagai pendidikan kewarganegaraan, sebagai ilmu yang konsep dan generalisasinya dalam disiplin ilmu-ilmu sosial, dan sebagai ilmu yang menyerap bahan pendidikan dari kehidupan nyata dalam masyarakat kemudian dikaji secara reflektif.²⁸ Tujuan dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian dari pendidikan ilmu pada umumnya, memiliki peranan sangat penting dalam menghasilkan peserta didik yang mampu berintraksi dalam kehidupan dengan baik, baik itu dalam masyarakat maupun keluarga.

Menurut Hermanu pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik bersama sama mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik. IPS mencakup materi dari geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi dapat dibahas siswa dalam diskusi memecahkan masalah.²⁹

²⁸Agnes, *Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar.*, Jurnal Pendidikan Ekonom, 2018.

²⁹Hermanu Joebagio. Supanti. dkk, *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran IPS Dengan Media Visualisasi Museum Gula Gondang Winangun Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 1 Surakarta*, Historika 20, no. 1 (2017).

Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada peserta didik. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menjejali peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam menjalani kehidupan masyarakat lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat.

B. Kajian Studi yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang dilakukan, untuk membedah hasil dari penelitian ini. Adapun beberapa hasil penelitian yang berupa karya ilmiah yang terdapat di penelitian sebelumnya memiliki pokok pembahasan yang hampir serupa dengan penelitian yang akan peneliti lakukan diantaranya:

Tabel 2.1 Kajian Studi Relevan

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan
----	--------------------	-----------	-----------

1	Eci Widyawati mahasiswa UIN Raden Intan Lampung Tahun 2021, dengan judul skripsi: Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI. ³⁰	Persamaan penelitian ini relevan ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang pada dasarnya bentuk aplikasinya yang sama. Selain itu persamaan dalam menggunakan model pengembangan yaitu model ADDIE.	Perbedaan terletak pada validator, dalam penelitian tersebut menggunakan 3 validator yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sedangkan dalam penelitian ini menggunakan 3 validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli agama.
2	Yuni Arsih Indah Lestari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro Tahun 2020, dengan judul skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Kelas X Man 1 Metro. ³¹	Persamaan penelitian ini relevan ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang pada dasarnya bentuk aplikasinya yang sama yaitu Powtoon dan yang terintegrasi dengan nilai keislaman.	Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah pada pemilihan jenjang pendidikannya.

³⁰Eci Widyawati, *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI.*

³¹Lestari And Dewi, "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Kelas X Man 1 Metro," 2020.

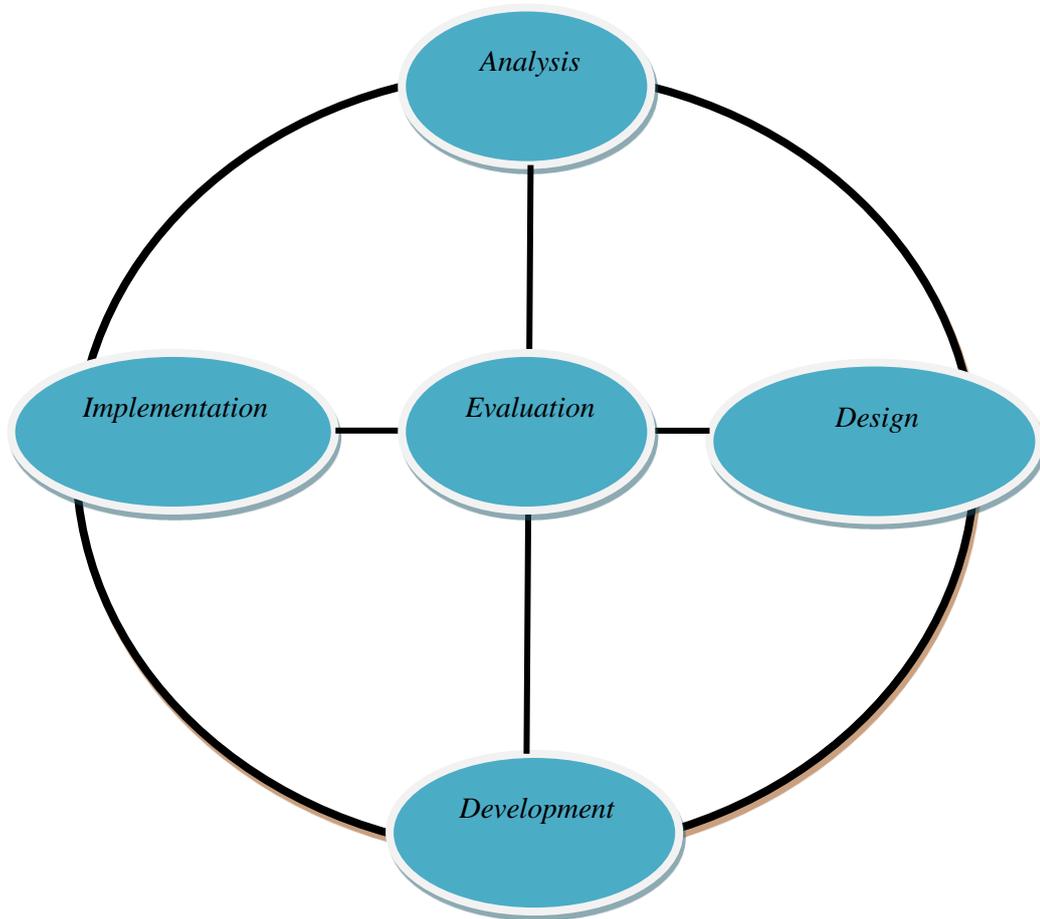
3	Merry Novaliza mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru Tahun 2019, dengan judul skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Iman Dan Taqwa Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA DI Pekanbaru. ³²	Persamaan penelitian ini relevan ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaranyang pada dasarnya bentuk aplikasinya yang sama yaitu Powtoon.	Perbedaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah pada mata pelajarannya dan jenjang pendidikannya.
---	---	--	---

C. Kerangka Pikir

Setiap jenis penelitian selalu menggunakan kerangka berpikir yang berfungsi sebagai alur dalam menentukan arah penelitian. Hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya perluasan pembahasan yang membuat penelitian tidak terfokus. Untuk memudahkan alur berfikir maka dibuat kerangka berfikir pada penelitian ini yaitu :

³²Merry Novaliza, *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Iman Dan Terintegrasi Iman Dan Taqwa Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA DI Pekanbaru*, 2019.

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian research and development atau penelitian dan pengembangan. Jenis penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan media pembelajaran yang valid dan praktis saat digunakan.

Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.³³

Penelitian dan pengembangan adalah suatu jenis yang menghasilkan produk baik berupa perangkat lunak seperti program komputer maupun perangkat keras seperti buku dan modul, yang nantinya akan di uji cobakan ke lapangan untuk mengetahui apakah produk tersebut valid dan praktis. Penelitian pengembangan merupakan tipe penelitian yang berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.³⁴

³³Borg W.R. and gall M.D, *Educational Research: An Introduction*, London: Longman Inc, 1983.

³⁴Yudi Hari Rayanto & Sugianti, *Pnelitian Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*, 2020.

Model ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Model ADDIE mengacu pada tahapan Research and Development (R&D) namun lebih sistematis dan sederhana untuk menghasilkan produk yang efektif.

Adapun penelitian dan pengembangan ini digunakan karena peneliti hendak mengembangkan suatu produk media pembelajaran berupa video animasi *powtoon*. Jenis penelitian dan pengembangan ini dianggap cocok digunakan untuk membantu peneliti dalam mengembangkan video animasi *powtoon* terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran IPS.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini peneliti mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan dari model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Prosedur dalam penelitian ini disesuaikan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada fase ini peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menetapkan tujuan mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik dan menganalisis lingkungan belajar peserta didik. Tujuan fase ini untuk mengetahui kondisi awal lingkungan sekolah peserta didik dan kebutuhan media pembelajaran. Setelah melakukan observasi, wawancara dengan guru dan peserta didik yang ada di SMP Negeri 9 Metro kelas VII, ditemukan permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran yaitu kurangnya media pembelajaran dalam proses

belajar sehingga kurangnya minat pada peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar serta kurang adanya pemanfaatan sarana yang disediakan oleh sekolah yaitu *LCD*. Dari hasil wawancara peserta didik lebih suka belajar dengan *LCD* dan lebih tertarik jika pembelajaran dengan menonton video terlebih jika menggunakan video animasi. Jika menggunakan video dalam proses pembelajaran peserta didik tidak mudah bosan dan tidak mengantuk. Kemudian hasil yang didapatkan digunakan sebagai acuan untuk pengembangan produk yang akan dibuat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukannya media pembelajaran yang cocok yang dapat menarik peserta didik dalam kegiatan belajar. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter dalam pembelajaran IPS, selain itu untuk dapat memanfaatkan sarana yang telah disediakan oleh sekolah yaitu *LCD*.

2. Perancangan (*Design*)

Fase perancangan mencakup pengembangan tujuan mengembangkan tes, mendeskripsikan perilaku awal, dan menentukan struktur dan urutan pembelajaran. Pada fase ini peneliti perlu menganalisis konten pembelajaran, memilih media dan membuat plot pembelajaran. Tahap ini tujuannya yaitu membuat rancangan dalam pembuatan produk yang telah ditetapkan sesuai dengan hasil analisis kondisi awal lingkungan sekolah, peserta didik dan kebutuhan media yang dikembangkan yakni media pembelajaran *powtoon*. Hasil dari rancangan media pembelajaran *powtoon* yaitu:

- a. Pengumpulan berbagai macam buku IPS kelas VII dan berbagai bentuk referensi nilai-nilai karakter untuk dikaitkan dengan materi IPS dengan sub tema interaksi sosial
- b. Mengkonsep poin-poin materi yang akan dimasukkan dengan pedoman kurikulum yang ada.
- c. Menyusun materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran *powtoon*.
- d. Memilih desain media. Dalam langkah pemilihan desain menyusun kumpulan dari materi pembelajaran yang akan dimasukkan kedalam video pembelajaran. Materi tersebut akan dengan diurutkan dengan indikator pembelajaran.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada fase ini tujuannya peneliti memastikan dari hasil rencana dari rancangan yang telah dikonsep difase desain dan mengembangkan produk yang akan dibuat. Hasil dari fase ini yaitu pembuatan video, proses pembuatan video lebih menyesuaikan dengan konsep yang telah dibuat pada fase desain kemudian tahap selanjutnya dilakukan validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi. Pada saat media pembelajaran *powtoon* yang dibuat oleh peneliti dan sudah di validasi oleh para ahli sehingga sudah dikatakan layak atau masuk dalam kriteria valid maka media pembelajara *powtoon* sudah layak di uci cobakan kepada peserta didik kelas VII SMP Negeri 9 Metro dengan tujuan memberikan penilaian

atau melihat antusias peserta didik pada kepraktisan dari media pembelajaran *powtoon* tersebut.

4. Implementasi (*Implementation*)

Fase implementasi mencakup implementasi rencana manajemen pembelajaran dan melakukan pembelajaran atau pelatihan. Pada saat media pembelajaran sudah divalidasi oleh para ahli sehingga media pembelajaran *powtoon* tersebut sudah dikatakan layak atau masuk dalam kriteria valid maka media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan, dengan tujuan mengukur keefektivitas penggunaan video pembelajaran ini. Apabila dalam uji coba tersebut masih perlu masih ditemukan kekurangan, maka perlu dilakukan tahap evaluasi.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Mencakup kegiatan evaluasi internal, evaluasi eksternal dan revisi sistem yang dikembangkan. Tujuan dari tahap ini menghasilkan sebuah produk yang efektif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dihasilkan. Produk yang telah dinyatakan valid berarti sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian produk dilakukan oleh media media, ahli materi, ahli agama kemudian direvisi sampai menghasilkan produk akhir media pembelajaran *powtoon*.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan bagian terpenting dalam proses pengembangan agar produk yang dihasilkan layak digunakan. Pada tahap ini media pembelajaran *powtoon* akan dievaluasi dengan beberapa tahap agar video yang dihasilkan benar-benar valid. Tahap-tahap yang akan dilakukan sebagai berikut:

- a. Validasi ahli media, ahli materi.
- b. Revisi produk sesuai masukan dari ahli media, ahli materi.
- c. Uji coba lapangan skala kecil terdiri dari 5 peserta didik, uji coba skala besar terdiri dari 31 peserta didik untuk uji kepraktisan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terbagi atas uji coba lapangan kepada peserta didik kelas VII.7 SMP Negeri 9 Metro, uji coba pertama dengan skala kecil yaitu 5 siswa, kemudian dilakukan uji coba skala besar dengan jumlah satu kelas 31 peserta didik. SMP Negeri 9 Metro dipilih menjadi tempat uji coba karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari

responden yang lebih mendalam.³⁵ Dalam hal ini, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran dan siswa. Guru di wawancarai terkait dengan media pembelajaran yang di gunakan selama proses pembelajaran, dan siswa di wawancarai berkaitan dengan respon terhadap media pembelajaran yang di gunakan oleh guru dan yang di kembangkan oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti mewawancarai 1 orang guru dan beberapa siswa.

2. Tes

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik.³⁶

Tes terbagi menjadi dua macam yaitu:

- a. *Pre-test* Menurut Anas Sudijono, "Pretest atau tes awal, yaitu tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh siswa".³⁷ pretest yaitu suatu bentuk pertanyaan yang dilontarkan guru kepada muridnya sebelum memulai pelajaran, dan diberikan sebelum menggunakan media

³⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: PT alfabet, 2018.

³⁶ Arifin, Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT remaja rosdakarya.2012.

³⁷ Ilham Effendy, "Pengaruh Pemberian Pre-test dan Post-test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.A Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung", Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, Vol.I, No.2, (Oktober 2016), 83

pembelajaran *powtoon*. Adapun pertanyaan yang dicantumkan yaitu mengenai IPS materi Interaksi Sosial.

- b. *Post-tes* Menurut Anas Sudijono, “Posttest atau tes akhir adalah tes yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh siswa”.³⁸ posttest yaitu suatu bentuk pertanyaan yang di berikan setelah pelajaran atau materi telah disampaikan. Posttest merupakan evaluasi akhir saat materi yang diajarkan telah diberikan dan diberikan setelah menggunakan *powtoon* berbasis nilai karakter.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu sumber data sekunder yang diperlukan dalam sebuah penelitian, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara agar hasil dari observasi dan wawancara dapat dipercaya kebenarannya dengan adanya dokumentasi.³⁹ Dokumentasi bisa berupa foto, video, tulisan. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto saat observasi di SMP Negeri 9 Metro.

4. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan

³⁸ Ibid, 85

³⁹ Fuad, Anis & Sapto Kandung, Panduan Praktis Penelitian Kualitatif. Yogyakarta, Graha Ilmu, 2014.

dengan masalah penelitian.⁴⁰ Angket ini dibagi menjadi empat macam yaitu lembar validasi media pembelajaran, lembar validasi materi pembelajaran, angket respon peserta didik. Lembar validasi ini digunakan untuk menilai produk dari sisi kelayakan produk yang dikembangkan dan kesesuaian produk dengan materi. Sedangkan respon peserta didik, di uji cobakan kepada 31 peserta didik di kelas VII 7 SMP Negeri 9 Metro.

a. Angket Validasi Ahli Media

Angket ahli media ini berisi pernyataan yang berkaitan dengan isi dari media pembelajaran. Pernyataan tersebut meliputi: keterpaduan warna, ketepatan jenis dan ukuran huruf, kemenarikan gambar yang digunakan di dalam media pembelajaran.

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No butir
Teks	Ketepatan huruf (jenis, ukuran, dan warna)	1-3
	Huruf jelas	4-5
Tampilan	Ketepatan peletakan gambar	6
	Pemilihan <i>background</i>	7
	Ketepatan penggunaan gambar	8
	Ketepatan <i>backsound</i>	9
Penyajian media	Kemudahan penggunaan	10-11
	Keefektifan media saat di gunakan	12-13
Kualitas	Kegunaan media	14-16

b. Angket Validasi Materi

⁴⁰ Anggy Giri Prawiyogi, penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. Jurnal basicedu Vo.5. 2021.

Dalam hal ini berisi poin mengenai materi pembelajaran yang di gunakan. Angket yang di berikan kepada guru di harapkan menjadi acuan peneliti untuk menyesuaikan materi yang ada di dalam media dengan apa yang telah di ajarkan oleh guru di sekolah.

Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No.butir
Isi	Kesesuaian materi dengan KD	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
	Kesesuaian contoh yang ada	3-4
	Kelengkapan materi	5-6
	Kemudahan materi untuk di pahami	7-8
	Kesesuaian soal dengan materi yang ada	9

c. Angket Respon Peserta didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Angket ini berisi tentang kualitas materi yang mudah dipahami oleh peserta didik, serta gambar yang berkaitan dapat memperjelas materi dan ketertarikan peserta didik dengan maedia pembelajaran.

Tabel 3.3 Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Indikator	No butir
Kemudahan	Kemudahan memahami materi	1-3
	Kemudahan memahami penjelasan guru	4
Menarik	Tampilan	5-6
Manfaat	Seberapa siswa suka	7
	Seberapa membantu	8-9
	Dampak yang dihasilkan	10

Keterangan:

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Netral (N)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)⁴¹

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah pengolahan data-data yang telah diperoleh peneliti pada saat melakukan uji coba produk. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang sudah terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert dari Riduwan dan Akdon untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.

Tabel 3.4 Alternatif Skor Jawaban Untuk Angket

No.	Simbol	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	5
2	S	Setuju	4
3	N	Netral	3
4	TS	Tidak Setuju	2
5	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Selanjutnya peneliti menghitung angket yang telah dibagikan kepada responden untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan suatu produk yang

⁴¹Riduwan dan Akdon, *Rumus Dan Data Dalam Aplikasi Statistika*, 2013.

telah dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan dalam menghitung tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yaitu:

1. Valid Atau Layak

Uji kelayakan didalam suatu produk media pembelajaran yang dikembangkan sangat diperlukan untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan dari profuk yang telah diuji cobakan kepada para ahli dan peserta didik. Menurut Riduan dan Akdon dalam mencari angka presentase variabel dihitung dengan rumus berikut:

$$Presentase = \frac{\sum Skoryangdiberikanvalidator}{\sum Skormaksimal} \times 100\%$$

Setelah hasilnya diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan kriteria interpretasi skor untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3.5Kriteria Penilaian Kualitas Penilaian Produk

Kategori	Penilaian (100%)
Sangat Lemah	0% - 20%
Lemah	21% - 40%
Cukup	41% - 60%
Kuat	61% - 80%
Sangat Kuat	81% - 100%

Sumber : Riduan dan Akdon

Apabila hasil diperoleh 60% - 100% maka produk media pembelajaran sudah dikatakan valid dan dapat diujicobakan, data yang diperoleh dianalisis kemudian digunakan untuk merevisi produk tersebut.

2. Praktis

Menurut Riduan dan Akdon dalam mencari angka presentase variabel dihitung dengan rumus berikut:

$$Presebtase = \frac{\sum Skoryangdiberikanvalidator}{\sum Skormaksimal} \times 100\%$$

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk

Kategori	Penilaian (100%)
Sangat Lemah	0% - 20%
Lemah	21% - 40%
Cukup	41% - 60%
Kuat	61% - 80%
Sangat Kuat	81% - 100%

Sumber : Riduan dan Akdon

Apabila hasil diperoleh 60% - 100% maka produk media pembelajaran sudah dikatakan praktis dan dapat digunakan dengan syarat merevisi kembali produk media pembelajaran powtoon. revisi produk digunakan untuk membuat produk menjadi lebih baik lagi.

3. Uji *Normalized Gain*(N-Gain)

Uji N-Gain Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilakukan melalui analisis gain-ternormalisasi . Normalized gain atau N-gain score bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (*treatment*) tertentu dalam penelitian. Uji Ngain score dilakukan dengancara menghitung selisih antara nilai pretest dan nilai posttest. Dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan posttest atau gain

score tersebut, kita dapat mengetahui apakah penggunaan atau penerapan suatu metode tertentu dapat dikatakan efektif atau tidak.⁴²

Langkah-langkah yang ditempuh untuk menganalisis gain ternormalisasi adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung gain skor ternormalisasi dengan rumus:

$$\langle g \rangle = \frac{Tf - Ti}{SI - Ti}$$

Keterangan

$\langle g \rangle$: = Gain ternormalisasi

Tf = Skor post-test

Ti = Skor pre-test

SI = Skor ideal

- 2) Menentukan nilai rata-rata dari skor gain ternormalisasi
- 3) Menentukan kriteria peningkatan gain pada tabel berikut ini

Tabel 3.7 Interpretasi Gain Skor Ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Kriteria
0,00 N – Gain < 0,30	Rendah
0,30 ≤ N – Gain ≤ 0,70	Sedang
0,70 ≤ N – Gain ≤ 1,00	Tinggi

Sumber : Hake, 1999

⁴²Anita Nuraini, dkk, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Pada Siswa Kelas VII*” *Jurnal Ilmu Pengetahuan Alam*, UNESA, (2015).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian yang dilakukan adalah R & D (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa video pembelajaran pada materi interaksi sosial untuk peserta didik SMP kelas VII 7. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan *powtoon* yang sudah di validasi oleh para ahli, kemudian media diuji cobakan skala kecil terlebih dahulu untuk melihat media praktis atau tidak, setelah dilihat praktis kemudian media diuji cobakan ke skala besar kepada peserta didik SMP Negeri 9 Metro kelas VII 7. Adapun hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis) Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data dan permasalahan yang ada di lapangan. Untuk pembuatan produk dilakukan rancangan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Setelah melakukan analisis kebutuhan diketahui bahwa sumber belajar menggunakan buku cetak dan sedikitnya penggunaan media pembelajaran terutama pada penggunaan video animasi dan fasilitas sekolah seperti LCD proyektor kurang dimanfaatkan.

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Tabel 4.1 Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Lebih suka belajar dengan media yang di tayangkan di <i>LCD</i> atau hanya belajar dengan mendengarkan penjelasan guru?	Lebih suka belajar dengan <i>LCD</i> dan asik jika menonton video, bisa lebih fokus juga.
2.	Apakah mudah untuk memahami materi jika menggunakan media pembelajaran?	Iya, kalau menggunakan media pembelajaran tidak membosankan dan bisa fokus
3.	Apakah suka jika menggunakan media pembelajaran yang berbentuk video animasi?	Iya suka sekali, karena jika menggunakan video tidak bosan dan tidak mengantuk

Sumber : Hasil Wawancara Peserta Didik

Analisis peserta didik yang didapatkan setelah wawancara, ditemukannya beberapa permasalahan diantaranya pada saat proses

pembelajaran banyak peserta didik yang tidak memperhatikan, dan cenderung bosan saat mengikuti pelajaran. Karakteristik pada peserta didik yang mudah bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga guru memerlukan media pembelajaran lain yang dapat menarik perhatian dan minat peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan analisis peserta didik diperlukannya media pembelajaran yang inovatif sehingga dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik dapat memahami materi dengan mudah serta media pembelajaran ini dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.2 Literature Review

No	Judul Penelitian	Peneliti	Hasil Penelitian
1	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Mts Annur Sawahan-Turen. ⁴³	Nilda Duriyatul Izza Mustofa	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

⁴³Nilda Duriyatul Izza Mustofa, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Mts Annur Sawahan-Turen*, (2022).

			<p>lapangan 90%, data yang diperoleh dinyatakan bahwa produk ini “layak” dan “tidak perlu revisi”. Pengukuran motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 14 % artinya media <i>powtoon</i> dinyatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengukuran tingkat hasil belajar menggunakan uji t dengan terhitung lebih besar dari 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 <i>powtoon</i> efektif untuk meningkatkan motivasi dan belajar siswa.</p>
2	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas Vii Di Smp</p>	<p>Hesti Purti Nyai Sakti</p>	<p>Hasil pengembangan media pembelajaran IPA dalam bentuk video pembelajaran berbasis <i>powtoon</i> pada materi pencemaran lingkungan pada kelas VII di SMP nilai dari validasi ahli</p>

	Negeri 03 Kota Bengkulu. ⁴⁴		bahasa, materi dan media sebesar 75 %, 95,83% dan 90,27% dengan kategori sangat layak, hasil angket respon guru dan siswa sebesar 95 %, 84,7 % dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk hasil uji coba pemakaian nilai rata-rata uji efektivitas terdapat perbandingan sebelum dan sesudah penggunaan media video pembelajaran berbasis powtoon dengan perbandingan nilai rata-rata 67 dan 87,dan telah diuji bahwa media video pembelajaran berbasis powtoon sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
3	PengembanganMedia PembelajaranPowtoon Untuk Meningkatkan Hasil BelajarSiswa Mata PelajaranIps MateriPenyimpangan Sosial DiSmp Negeri 15 Semarang. ⁴⁵	Niken Henu Jatiningtias	Hasil media powtoon berupa media pembelajaran berbentuk video berdurasi 5 menit dengan animasi, suara, gambar dan musik didalamnya. Background disesuaikan dengan karakteristik siswa, gambar disesuaikan dengan materi dan

⁴⁴Hesti Purti Nyai Sakti, *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas Vii Di Smp Negeri 03 Kota Bengkulu.*, (2021).

⁴⁵Niken Henu Jatiningtias, *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Penyimpangan Sosial Di Smp Negeri 15 Semarang*, (2018).

			<p>dibuat menarik untuk menarik perhatian siswa. Hasil rata-rata hasil belajar kelompok kontrol 6,28 sedangkan pada kelompok eksperimen 7,83, uji t diperoleh 8,510 dengan t tabel 1,67 ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Simpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran powtoon terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan pengembangan media pembelajaran dengan program Powtoon dalam hasil belajar.</p>
4	<p>Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis <i>Powtoon</i> Materi Aritmatika Sosial Di Kelas Vii Smp Negeri 8 Kota Jambi.⁴⁶</p>	Neli Hasdiyanti	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) ahli desain diperoleh hasil rata-rata 3,9 yang termasuk dalam kategori “Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 78,18%</p>

⁴⁶Neli Hasdiyanti, *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Materi Aritmatika Sosial Di Kelas Vii Smp Negeri 8 Kota Jambi*, (2019).

		<p>sehingga termasuk dalam kategori “Layak”. 2) ahli materi diperoleh total rata-rata 4,35 yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 87,14% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. 3) ahli media diperoleh total rata-rata 3,56 yang termasuk dalam kategori “Baik” dan jika dipersentasekan mendapat nilai 71,25% sehingga termasuk dalam kategori “Layak”. Penilaian oleh siswa dilakukan dalam 3 tahap:</p> <p>1) uji coba perorangan diperoleh total rata-rata 4,05 yang termasuk dalam kategori “Baik” jika dipersentasekan mendapat nilai 81,03% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. 2) uji coba kelompok kecil diperoleh total rata-rata 4,06 yang termasuk dalam kategori “Baik” jika dipersentasekan mendapat nilai 81,24% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. 3) uji coba lapangan diperoleh total rata-rata 4,32 yang termasuk dalam kategori “Sangat</p>
--	--	---

			Baik” jika dipersentasekan mendapat nilai 86,52% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian media pembelajaran Powtoon pada materi aritmatika sosial ini dinyatakan valid dan praktis sehingga layak digunakan.
5	Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan <i>Powtoon</i> Pada Materi Trigonometri Siswa Smk Pab Helvetia T.P 2019/2020. ⁴⁷	Puspita Aprilianti	Media pembelajaran matematika menggunakan <i>Powtoon</i> materi <i>Trigonometri</i> dengan pendekatan kontekstual yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid/layak digunakan untuk siswa SMK kelas X. Kelayakan terlihat dari hasil penilaian validator, dimana semua validator menyatakan baik. Hasil penilaian media oleh ahli diperoleh nilai 4,1 dengan kategori kelayakan Baik. Hasil penilaian RPP oleh ahli diperoleh nilai 3.9 dengan kategori kelayakan Baik. Analisis nilai tes hasil belajar siswa menunjukkan

⁴⁷Puspita Aprilianti, *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon Pada Materi Trigonometri Siswa Smk Pab Helvetia T.P 2019/2020*, (2019).

			<p>presentase ketuntasan klasikal siswa pada tes hasil belajar siswa sebesar 80%. Berdasarkan analisis Tes Hasil Belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa tes hasil belajar yang dikembangkan memiliki kriteria “Tuntas”.</p>
--	--	--	---

Sumber: Hasil Review

Berdasarkan literature review dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powtoon* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diperlukannya media pembelajaran yang inovatif sehingga dengan adanya media pembelajaran *powtoon* ini peserta didik dapat memahami materi dengan mudah serta media pembelajaran *powtoon* ini dapat menarik perhatian dan minat belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.3 Hasil Wawancara Guru IPS

No	Daftar Pertanyaan	Hasil Analisis Wawancara Guru IPS
1.	Bagaimana aktivitas belajar yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung?	Aktivitas belajar berjalan baik. Pembelajaran dilakukan dengan ceramah, menulis, tanya jawab, mengerjakan soal dan praktek.
2.	Apa saja sumber belajar yang	Guru menggunakan

	digunakan dalam proses pembelajaran?	buku cetak.
3.	Apakah terdapat materi yang sulit dipahami oleh peserta didik?	Interaksi Sosial, karena di dalam materi tersebut banyak sekali yang harus di hafalkan
	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?	Guru sering menggunakan media, yaitu gambar, classroom
	Apakah pernah menggunakan LCD dalam proses pembelajaran?	Guru pernah menggunakan LCD (<i>Liquid Cristal Display</i>) saat proses pembelajaran.
	Bagaimana respon peserta didik jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran ?	Peserta didik sangat antusias dan lebih kearah penasaranakan seperti apa media yang ingin digunakan.

Sumber : Hasil Wawancara Guru IPS

Analisis kebutuhan guru yang didapat setelah wawancara dengan guru IPS, diperlukannya media pembelajaran yang bisa dioperasikan dengan mudah, media pembelajaran yang berisikan materi dan contohnya. Pada materi interaksi sosial sesuai dengan aplikasi *powtoon*, karena *powtoon* berisikan animasi dan gambar-gambar yang sesuai dengan materi serta mudah dalam pembuatannya, sehingga peneliti memilih materi interaksi sosial.

Tabel 4.4 Literature Review

No	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
----	------------------	---------------	------------------

1.	Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. ⁴⁸	Zulfah Anggita	Hasil dari penelitian ini yaitu bahwa media pembelajaran <i>Powtoon</i> sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran, karena media ini dapat menghindarkan siswa dari kebosanan dalam belajar. Kemudian aplikasi web ini juga mempunyai fitur-fitur yang menarik dan memiliki banyak manfaat sehingga dapat memudahkan sistem pembelajaran.
2.	Pembelajaran Matematika Materi Himpunan Menggunakan Aplikasi <i>Powtoon</i> Untuk Siswa SMP. ⁴⁹	Indika Andinasari Mursyida	Pembelajaran berbantuan aplikasi <i>powtoon</i> digunakan dan hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan aplikasi <i>powtoon</i> untuk materi himpunan diperoleh dari <i>post-test</i> 75% siswa yang menjawab dengan nilai mencapai KKM. Sehingga pembelajaran berbantuan media aplikasi <i>powtoon</i> menjadi media efektif yang dapat digunakan dengan mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar serta memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran pada materi himpunan.

⁴⁸Anggita, "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19," 2021.

⁴⁹Indika Andinasari Mursyida, *Pembelajaran Matematika Materi Himpunan Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Siswa SMP.*, (2023).

3.	Pemanfaatan <i>Powtoon</i> Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. ⁵⁰	Ni Putu Widia Eka	Berdasarkan hasil studi literatur yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa aplikasi video animasi <i>powtoon</i> layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kreatif yang interaktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Melalui penelitian terdahulu yang telah dilakukan diketahui juga sumbangsih dari penggunaan <i>powtoon</i> dalam proses pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan jauh dari kata membosankan.
4.	Efektivitas Penggunaan Media Animasi <i>Powtoon</i> Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika. ⁵¹	Lu'lu Reza Darwan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi <i>powtoon</i> efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada nilai kumulatif persentase angket respon siswa sebesar 76% dan angket minat sebesar 58,38% sebelum penggunaan dan 74,76% sesudah dengan penggunaan media animasi <i>powtoon</i> . Pada hasil belajar nilai rata-rata <i>pretest</i> sebesar 35,24

⁵⁰Ni Putu Widia Eka, *Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi.*, (2022).

⁵¹Lu'lu Reza Darwan, *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika*, (2022).

			sedangkan <i>posttest</i> sebesar 72,14 selain itu hasil uji t-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 <0,05 yang artinya hipotesis diterima. Sedangkan hasil rata-rata nilai <i>N-Gain</i> diperoleh sebesar 56,95%.
5.	Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis <i>Powtoon</i> dalam Pembelajaran Daring. ⁵²	Lativa Tri Venni	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Powtoon</i> dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, materi yang disajikan dengan menggunakan aplikasi <i>Powtoon</i> menjadi lebih jelas dan nyata dan siswa menjadi lebih mudah memahami materi. Adapun kendala yang dirasakan adalah tenaga pengajar dan peserta didik harus menggunakan aplikasi tambahan, sarana internet membutuhkan kuota yang cukup banyak, durasi yang terlalu singkat dan masih terdapat tenaga pengajar yang belum menguasainya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media video animasi <i>Powtoon</i> efektif digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang digunakan dalam

⁵²Lativa Tri Venni, *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring*, (2020).

			pembelajaran.
--	--	--	---------------

Sumber: Hasil Review

Berdasarkan hasil literatur review, dapat disimpulkan bahwa aplikasi video animasi *powtoon* layak untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran kreatif yang interaktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. *Powtoon* merupakan media pembelajaran yang inovatif dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi. dengan adanya media pembelajaran *powtoon* ini peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.

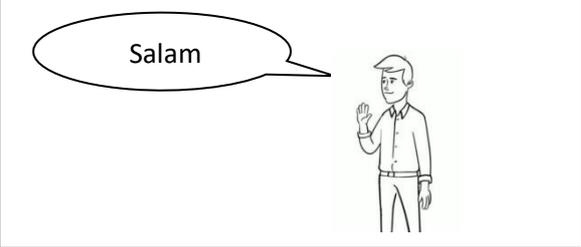
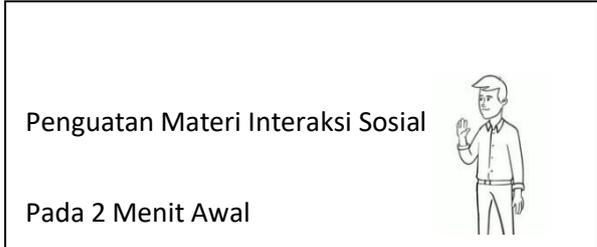
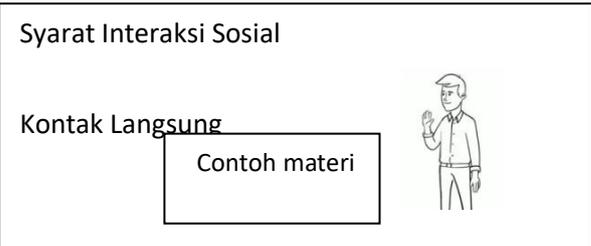
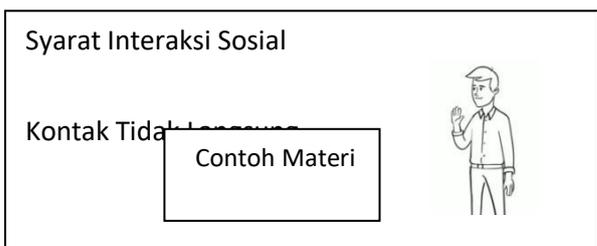
2. Design (Perancangan)

Design atau perancangan merupakan tahap penyusunan desain media pembelajaran yang akan dibuat. Pada tahap ini terdiri dari tiga langkah, yaitu : *storyboard* video pembelajaran, merancang desain tampilan video pembelajaran dan menyusun instrument penilaian kelayakan video pembelajaran.

a. Storyboard

Storyboard atau papan cerita adalah sebuah gambaran sketsa yang di susun berdasarkan urutan naskah cerita jika dalam hal ini, *storyboard* adalah suatu gambaran dalam sebuah halaman di suatu media pembelajaran. Berikut ini tabel *story board* media pembelajaran yang akan dikembangkan :

Tabel 4.5 Storyboard

No	Rancangan
1.	<p>Slide pembukaan</p>  <p>A slide titled "Slide pembukaan" (Opening Slide). It features a speech bubble containing the word "Salam" (Greeting) and a simple line drawing of a man in a shirt and trousers waving his right hand.</p>
2.	<p>Slide 2</p>  <p>A slide titled "Slide 2" with the text "Tujuan Pembelajaran" (Learning Objectives) centered on the left and the same waving man illustration on the right.</p>
3.	<p>Slide 3</p>  <p>A slide titled "Slide 3" with the text "Penguatan Materi Interaksi Sosial" (Social Interaction Material Reinforcement) and "Pada 2 Menit Awal" (In the first 2 minutes) on the left, and the waving man illustration on the right.</p>
4.	<p>Slide 4</p>  <p>A slide titled "Slide 4" with the text "Syarat Interaksi Sosial" (Requirements for Social Interaction) and "Kontak Langsung" (Direct Contact). Below this is a box labeled "Contoh materi" (Example material) and the waving man illustration.</p>
5.	<p>Slide 5</p>  <p>A slide titled "Slide 5" with the text "Syarat Interaksi Sosial" (Requirements for Social Interaction) and "Kontak Tidak Langsung" (Indirect Contact). Below this is a box labeled "Contoh Materi" (Example Material) and the waving man illustration.</p>

6.	<p>Slide6</p> <div data-bbox="639 353 1246 607" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Syarat Interaksi Sosial</p> <p>Komunikasi</p> <div data-bbox="807 488 1023 589" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Contoh Materi</div>  </div>
7.	<p>Slide7</p> <div data-bbox="639 669 1246 916" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Faktor Pendorong Interaksi Sosial</p>  </div>
8.	<p>Slide 8</p> <div data-bbox="639 999 1246 1234" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Dorongan Untuk Meneruskan atau Mengembangkan Keturunan</p> <div data-bbox="687 1111 895 1211" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Contoh Materi</div>  </div>
9.	<p>Slide 9</p> <div data-bbox="639 1314 1246 1538" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Dorongan Untuk Memenuhi Kebutuhan</p> <div data-bbox="855 1404 1050 1516" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Contoh Materi</div>  </div>
10.	<p>Slide 10</p> <div data-bbox="639 1615 1246 1850" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Dorongan Untuk Mempertahankan Hidup</p> <div data-bbox="799 1715 999 1805" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Contoh Materi</div>  </div>

11.	<p>Slide 11</p> <div data-bbox="644 349 1241 595" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Dorongan untuk melakukan</p> <p>Komunikasi dengan sesama</p> <div data-bbox="796 477 1023 575" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>Contoh Materi</p> </div>  </div>
12.	<p>Slide12</p> <div data-bbox="644 674 1249 920" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Faktor Pendorong Interaksi Sosial</p> <p>a. Faktor Eksternal</p>  </div>
13	<p>Slide13</p> <div data-bbox="644 990 1249 1236" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Imitasi</p> <div data-bbox="759 1093 989 1191" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>Contoh Materi</p> </div>  </div>
14.	<p>Slide 14</p> <div data-bbox="644 1305 1249 1552" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Sugesti</p> <div data-bbox="774 1408 1003 1507" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>Contoh Materi</p> </div>  </div>
15	<p>Slide 15</p> <div data-bbox="644 1603 1249 1850" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>Simpat</p> <div data-bbox="774 1733 968 1832" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px auto; width: fit-content;"> <p>Contoh Materi</p> </div>  </div>

16.	<p>Slide 16</p> <div data-bbox="641 353 1248 600" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Identifikasi</p> <div data-bbox="774 459 1002 560" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">Contoh Materi</div>  </div>
17.	<p>Slide 17</p> <div data-bbox="641 674 1248 913" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Motivasi</p> <div data-bbox="774 790 1002 891" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">Contoh Materi</div>  </div>
18.	<p>Slide 18</p> <div data-bbox="641 987 1248 1227" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Bentuk – Bentuk</p> <p style="text-align: center;">Interaksi Sosial</p> <p style="text-align: center;">a. Asosiatif</p>  </div>
19.	<p>Slide 19</p> <div data-bbox="641 1305 1248 1545" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Kerja Sama</p> <div data-bbox="766 1406 997 1527" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">Contoh Materi</div>  </div>
20.	<p>Slide 20</p> <div data-bbox="641 1608 1248 1848" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Asimilasi</p> <div data-bbox="766 1715 997 1832" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;">Contoh Materi</div>  </div>

21.	<p>Slide 21</p> <div data-bbox="639 353 1246 607" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Bentuk – Bentuk</p> <p>Interaksi Sosial</p> <p>b. Disosiatif</p>  </div>
22.	<p>Slide 22</p> <div data-bbox="639 667 1246 913" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Persaingan</p> <div data-bbox="727 779 970 882" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Contoh Materi</p> </div>  </div>
23.	<p>Slide 23</p> <div data-bbox="639 996 1246 1227" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Kontravensi</p> <div data-bbox="740 1093 970 1196" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Contoh Materi</p> </div>  </div>
24.	<p>Slide 24</p> <div data-bbox="659 1305 1220 1543" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Pertikaian</p> <div data-bbox="735 1395 978 1520" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Contoh Materi</p> </div>  </div>
25.	<p>Slide 25</p> <div data-bbox="659 1621 1220 1854" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Penutup</p> <div data-bbox="826 1648 1011 1720" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Narasi</p> </div>  </div>

Sumber: Desain Media

b. Peyusunan Materi

Materi yang dipilih oleh peneliti adalah Interaksi Sosial yang disesuaikan dengan silabus dan tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum K13. Selanjutnya peneliti mengumpulkan buku kelas VII serta soal evaluasi pilihan ganda.

c. Menentukan Nilai Karakter

Mencari nilai karakter yang berkaitan dengan materi interaksi sosial.

d. Menentukan Contoh-contoh Materi

Mencari contoh gambar yang sesuai dengan materi yang akan dimasukkan ke dalam *powtoon*.

e. Merancang Media

Rancangan dalam bentuk animasi, elemen, gambar, transisi, musik, audio, penjelasan materi beserta contoh yang berkaitan dengan nilai karakter. Bagian penjelasan materi diberikan gambar dan animasi untuk membuat tampilan media menjadi lebih menarik. Di dalam video pembelajaran terdapat instrument musik disetiap materi sebagai *backsound*. Pada bagian penutup berisi ucapan terimakasih dan salam.

f. Penyusunan Instrument

Pada tahap desain peneliti juga membuat instrument yang dipakai yaitu angket validasi dimana setiap pernyataan yang dibuat memiliki bobot penilaian yang menyatakan layak tidaknya suatu produk. Selain membuat desain produk peneliti juga menentukan

ahli untuk menilai kelayakan produk sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Pertama, menentukan ahli media yaitu Ibu Wellfarina Hamer, M.Pd. Kedua, ahli materi yaitu Ibu Anita Lisdiana, M.Pd. Ketiga, media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter hasil pengembangan, akan diuji cobakan kepada peserta didik kelas VII 7 di SMP Negeri 9 Metro.

1. *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* (pengembangan) pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter seperti pembuatan *background*, penyusunan materi interaksi sosial, mencari contoh-contoh materi dan aspek pendukung seperti gambar yang berkaitan dengan materi, menghubungkan contoh-contoh materi dengan nilai karakter. Media yang telah selesai dibuat, selanjutnya divalidasi oleh validator diantaranya ahli media yaitu Ibu Wellfarina Hamer, M.Pd, ahli materi yaitu Ibu Anita Lisdiana, M.Pd. Selanjutnya dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas VII 7 di SMP Negeri 9 Metro untuk mengetahui kepraktisan produk.

B. Hasil Validasi

Media yang telah selesai dibuat, selanjutnya divalidasi oleh 2 validator diantaranya ahli media yaitu Ibu Wellfarina Hamer, M.Pd, ahli materi yaitu Ibu Anita Lisdiana, M.Pd. Selanjutnya dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas

VII 7 di SMP Negeri 9 Metro. Adapun hasil penilaian validasi produk sebagai berikut:

1. Data Hasil Validasi *Powtoon* Berbasis Nilai Karakter Oleh Ahli Media

Data yang diperoleh dari validasi kelayakan tampilan desain media *powtoon* ini merupakan penilaian dari ahli media yaitu Ibu Wellfarina Hamer, M.Pd selaku dosen IAIN Metro. Validasi terhadap kelayakan tampilan media *powtoon* terdiri dari 2 tahap yaitu tahap awal dan tahap akhir. Pada tahap awal dilakukannya revisi produk yang bertujuan untuk memperbaiki produk yang telah diberikan saran dari validator. Selanjutnya pada tahap akhir dilakukan revisi pada produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah data hasil validasi desain tampilan media *powtoon* pada tahap 1 oleh ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No	Pernyataan	Skor	Presentase	Kriteria
1.	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan dan gambar).	4	80%	Baik
2.	Ketepatan pemilihan jenis dan huruf yang digunakan dalam media pembelajaran <i>powtoon</i> .	4	80%	Baik
3.	Jenis dan ukuran huruf dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas.	4	80%	Baik

4.	Ketepatan letak teks yang ada di dalam video	5	100%	Sangat Baik
5.	Tampilan video pembelajaran jelas	4	80%	Baik
6.	Pemilihan background sudah sesuai dengan tampilan media	4	80%	Baik
7.	Gambar atau animasi jelas	4	80%	Baik
8.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu	4	80%	Baik
9.	Media pembelajaran ini mudah untuk digunakan	4	80%	Baik
10.	Media pembelajaran ini bisa digunakan guru yang kurang memahami teknologi	4	80%	Baik
11.	Media pembelajaran ini efektif digunakan untuk belajar	4	80%	Baik
12.	Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah kegiatan belajar dan mengajar	4	80%	Baik
13.	Media pembelajaran ini bisa digunakan di manapun dan kapanpun	4	80%	Baik
14.	Media pembelajaran ini lebih baik dari media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru	4	80%	Baik
15.	Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa	4	80%	Baik
Presentase		$\frac{61}{75} \times 100\% = 81\%$		
Kategori		Sangat Baik		

Sumber : Pengolahan Data 2023

Tabel 4.7 Revisi Validasi Ahli Media

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Sesuaikan durasi Fokuskan inti materi pada 2 menit pertama video		

Sumber : Hasil Revisi

Berdasarkan hasil validasi tahap 1 oleh ahli media pada tabel 4.6 dapat dilihat bahwa jumlah skor 61 keseluruhan dengan presentase 81% sehingga media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter dinyatakan sangat kuat atau valid dan perlu revisi kembali sesuai saran yang diberikan, terutama pada inti materi di 2 menit awal.

Berdasarkan data dari tabel 4.6 menunjukkan catatan oleh ahli media untuk memperbaiki produk menjadi lebih baik lagi, sehingga produk media pembelajaran *powtoon* dapat diuji cobakan kepada peserta didik. Berikut ini adalah hasil validasi angket pada tahap kedua sesudah direvisi pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Tabel Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No	Pernyataan	Skor	Presentase	Kriteria
1.	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan dan gambar).	5	100%	Sangat Baik
2.	Ketepatan pemilihan jenis dan huruf yang digunakan dalam media pembelajaran <i>powtoon</i> .	4	80%	Baik
3.	Jenis dan ukuran huruf dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas.	5	100%	Sangat Baik
4.	Ketepatan letak teks yang ada di dalam video	5	100%	Sangat Baik
5.	Tampilan video pembelajaran jelas	5	100%	Sangat Baik
6.	Pemilihan background sudah sesuai dengan tampilan media	4	80%	Baik
7.	Gambar atau animasi jelas	4	80%	Baik
8.	<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu	4	80%	Baik
9.	Media pembelajaran ini mudah untuk digunakan	4	80%	Baik
10.	Media pembelajaran ini bisa digunakan guru yang kurang memahami teknologi	4	80%	Baik
11.	Media pembelajaran ini efektif digunakan untuk belajar	4	80%	Baik
12.	Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah kegiatan belajar dan mengajar	5	100%	Sangat Baik

13.	Media pembelajaran ini bisa digunakan di manapun dan kapanpun	5	100%	Sangat Baik
14.	Media pembelajaran ini lebih baik dari media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru	5	100%	Sangat Baik
15.	Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa	5	100%	Sangat Baik
Presentase		$\frac{68}{75} \times 100\% = 90\%$		
Kategori		Sangat Baik		

Sumber : Pengolahan data 2023

Ahli Media : Wellfarina Hamer, M.Pd

Berdasarkan data dari tabel 4.8 validasi tahap akhir yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa hasil dari tahap awal dan tahap akhir mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terletak pada beberapa poin penilaian yaitu ketepatan letak teks, keterpaduan warna antara tulisan dan gambar.

Penilaian hasil validasi oleh ahli media pada tahap awal di peroleh 61 dengan presentase yang diperoleh yaitu 81% kriteria sangat Baik. Sedangkan pada validasi tahap akhir jumlah keseluruhan skor sebesar 68 presentase yang diperoleh yaitu 90% kriteria sangat Baik. Dengan ini dapat diketahui peningkatan pada tahap awal ke tahap akhir

sebesar 9%. Sehingga media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

2. Data Hasil Validasi *Powtoon* Berbasis Nilai Karakter Oleh Ahli Materi

Data yang diperoleh dari validasi kelayakan tampilan materi *powtoon* ini merupakan penilaian ahli materi yaitu Ibu Anita Lisdiana, M.Pd selaku dosen IAIN Metro. Validasi angket ahli materi media *powtoon* terdiri dari 2 tahap. Sebelum revisi diberikan catatan terhadap media pembelajaran selanjutnya tahap akhir yaitu produk yang sudah direvisi. Berikut ini adalah data hasil validasi materi media *powtoon* pada tahap 1 oleh materi dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut :

Tabel 4.9 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

No	Pernyataan	Skor	Presentase	Kriteria
1.	Materi yang disajikan sudah dengan kompetensi dasar	4	80%	Baik
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	80%	Baik
3.	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan isi materi	5	100%	Sangat Baik
4.	Contoh yang ada sudah sesuai dengan materi	5	100%	Sangat Baik

5.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan menyeluruh	4	80%	Baik
6.	Materi sudah tersusun secara runtut	4	80%	Baik
7.	Siswa bisa memahami materi dengan mudah	4	80%	Baik
8.	Materi yang disajikan bisa mempermudah penjelasan guru	4	80%	Baik
9.	Soal/latihan tersusun secara runtut dan sesuai dengan tingkat kesukarannya	4	80%	Baik
Jumlah		$\frac{38}{45} \times 100\% = 84\%$		
Kategori		Sangat Baik		

Sumber : Pengolahan Data 2023

Ahli Materi : Anita Lisdiana, M.Pd

Tabel 4.10 Revisi Validasi Ahli Materi

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1.	Tambahkan tujuan pembelajaran pada pembukaan video.		
2.	Tambahkan Animasi backgorund terlalu polos		

Berdasarkan hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi pada tabel 4.9 dapat dilihat bahwa jumlah skor keseluruhan yaitu 38 dengan presentase 84%. Sehingga media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter dapat dinyatakan kuat atau valid dan perlu revisi kembali sesuai saran yang diberikan, terutama pada aspek materi dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan data pada tabel 4.9 menunjukkan catatan oleh ahli materi dan selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai catatan dan saran yang didapat dari ahli materi. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki produk sehingga media pembelajaran layak di uji cobakan kepada peserta didik. Berikut ini adalah data hasil validasi angket pada tahap kedua sesudah direvisi pada tabel 4.11

Tabel 4.11 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

No	Pernyataan	Score	Presentase	Kriteria
1.	Materi yang disajikan sudah dengan kompetensi dasar	5	100%	Sangat Baik
2.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	100%	Sangat Baik
3.	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan isi materi	5	100%	Sangat Baik
4.	Contoh yang ada sudah sesuai dengan materi	5	100%	Sangat Baik

5.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan menyeluruh	5	100%	Sangat Baik
6.	Materi sudah tersusun secara runtut	5	100%	Sangat Baik
7.	Siswa bisa memahami materi dengan mudah	5	100%	Sangat Baik
8.	Materi yang disajikan bisa mempermudah penjelasan guru	5	100%	Sangat Baik
9.	Soal/latihan tersusun secara runtut dan sesuai dengan tingkat kesukarannya	5	100%	Sangat Baik
Jumlah		$\frac{45}{45} \times 100\% = 100\%$		
Kategori		Sangat Baik		

Sumber : Pengolahan Data 2023

Ahli Materi : Anita Lisdiana, M.Pd

Berdasarkan data tabel 4.11 validasi tahap akhir yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa hasil dari tahap awal dan tahap akhir mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut tertelak pada semua poin penilaian.

Penilaian hasil validasi oleh ahli materi pada tahap awal diperoleh jumlah 38 dengan presentase 84% dengan kriteria sangat Baik. Sedangkan pada validasi tahap akhir jumlah keseluruhan 45 dengan presentase 100% dengan kriteria sangat Baik. Dengan ini dapat diketahui peningkatan pada tahap awal ke tahap akhir sebesar 16%. Sehingga media pembelajaran

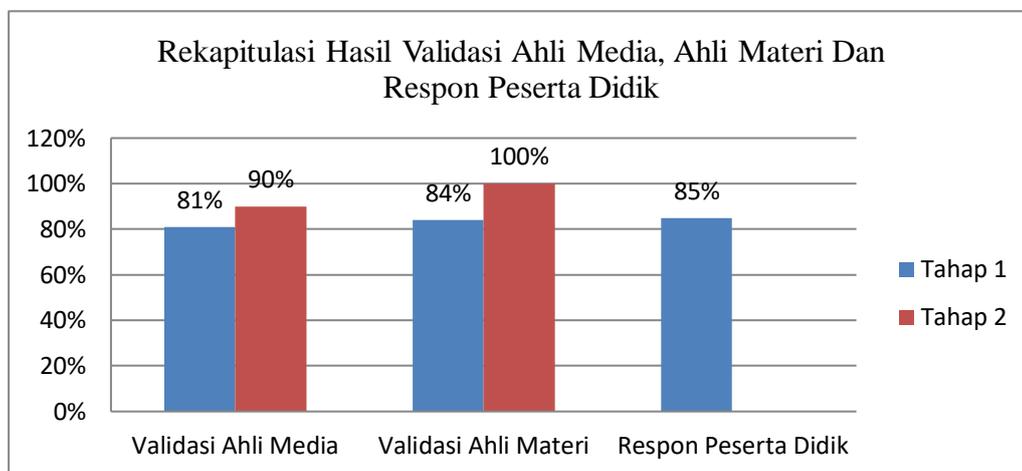
powtoon berbasis nilai karakter layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

3. Data Hasil Respon *Powtoon* Berbasis Nilai Karakter Oleh Peserta Didik

Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli agama serta telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diuji cobakan dengan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 31 peserta didik kelas VII SMP Negeri 9 Metro. Uji coba ini mempunyai tujuan supaya mengetahui kepraktisan dari video pembelajaran yang sudah dibuat. Terakhir peserta didik diberikan angket yang sudah disediakan oleh peneliti. Hasil uji coba peserta didik dapat dilihat dalam tabel pada lampiran.

Berdasarkan data pada tabel respon peserta didik hasil uji coba di peroleh jumlah keseluruhan 1.356 dengan rata-rata 43,1 dan presentase sebesar 86% kriteria yang dicapai yaitu sangat kuat. Hal ini berarti media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat praktis sebagai media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap terhadap media pembelajaran *powtoon* antusias, dikarenakan dalam proses pembelajaran sebelumnya belum pernah menggunakan media pembelajaran *powtoon*, media ini memberikan pengetahuan baru bagi peserta didik dimana materi yang disajikan memberikan contoh-contoh yang berkaitan dengan nilai karakter.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Dan Respon Peserta Didik



C. Hasil Uji Coba Produk

Media yang telah dilakukan validasi selanjutnya akan diuji cobakan pada kelas yang menjadi subjek penelitian. Pada tahap ini uji coba produk Media *powtoon* berbasis nilai karakter dilakukan di SMP Negeri 9 Metro, dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kepraktisan produk yang akan dikembangkan.

1. Hasil Uji Efektivitas Siswa (Uji N-Gain) Skala Kecil

Setelah melakukan validasi kepada peserta didik, peneliti selanjutnya menguji efektifitas siswa pada *powtoon* berbasis nilai karakter dengan memberikan 15 pertanyaan pilihan ganda. Pada penelitian ini, N-Gain Score di hitung dengan menggunakan program excel, dengan hasil pre-test dan post-test sebagai berikut :

Tabel 4.12 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Siswa Kelas VII 7

No	Nama Siswa (Disamarkan)	Nilai	
		Pretest	Postest
1	Iyh	65	90
2	Ard	55	85

3	Vna	65	90
4	Rga	60	90
5	Dw	55	88

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa ada perubahan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Selanjutnya nilai yang di peroleh tersebut dianalisis untuk mencari hasil uji efektivitas siswa menggunakan uji N-Gain sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{Tf - Ti}{SI - Ti}$$

$$N - Gain = \frac{88 - 55}{100 - 55}$$

$$N - Gain = 0,702380952$$

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan nilai pretest hasil belajar peserta didik sebelum di laksanakan pembelajaran oleh peneliti memperoleh hasil 55, selanjutnya meningkat pada posttest dengan memperoleh hasil 88, dan mendapatkan hasil Uji N-Gain dengan nilai 0,702380952 dengan kategory “ Tinggi” berdasarkan Interpretasi Gain Skor Ternormalisasi.

2. Praktis

a. Respon Peserta Didik

Media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter yang telah divalidasi oleh para ahli setelah diperbaiki dan dinyatakan layak untuk

digunakan kemudian diuji cobakan kepada peserta didik SMP Negeri 9 Metro kelas VII 7, dimaksudkan untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan oleh peserta didik dengan mengisi angket yang telah dibagikan. Jumlah peserta didik yang mengisi angket sebanyak 31. Hasil uji coba dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.13 Hasil Respon Uji Coba Peserta Didik

No	Pernyataan	Jumlah keseluruhan score yang diberikan siswa	Rata- rata dari keseluruhan jumlah score yang di berikan siswa
1.	Materi dalam media ini mudah untuk di pahami	132	4,2
2.	Dengan adanya nilai karakter dapat memberikan pengetahuan baru.	145	4,7
3.	Soal dan contoh yang diberikan mudah untuk di pahami	141	4,5
4.	Guru menjelaskan materi menjadi lebih mudah untuk dipahami	144	4,6
5.	Saya suka warna dan gambar dalam media ini	134	4,2
6.	Gambar dan video yang ditampilkan sangat mudah di pahami	133	3,6
7.	Saya sangat suka dengan belajar seperti ini	131	4
8.	Saya mudah	132	4,7

	belajar dengan media yang ditampilkan oleh guru		
9.	Saya lebih mudah memahami materi dengan pembelajaran yang seperti ini	133	4,4
10.	Saya lebih mengingat materi yang diberikan oleh guru jika menggunakan media ini	131	4,2
Jumlah		1.356	43,1
		$\frac{43,1}{50} \times 100\% = 86\%$	
Kategori		Sangat Baik	

Sumber : Pengolahan data 2023

Berdasarkan tabel 4.13, rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata kepraktisan per nomor item sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\sum Skoryangdiberikanvalidator}{\sum Skormaksimal} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{43,1}{50} \times 100\%$$

$$Presentase = 86\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter menunjukkan respon sangat baik. Hal ini dilihat dari rekapitulasi presentase sebesar 86% yang menurut Riduwan dan Akdon masuk kedalam kategori “Sangat Kuat” untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Hasil Uji Efektivitas Siswa (Uji N-Gain)

Setelah melakukan validasi kepada peserta didik, peneliti selanjutnya menguji efektivitas siswa pada *powtoon* berbasis nilai karakter dengan memberikan 15 pertanyaan pilihan ganda. Pada penelitian ini, N-Gain Score di hitung dengan menggunakan program excel, dengan hasil pre-test dan post-test sebagai berikut :

Tabel 4.14 Hasil Pre-Test Dan Post-Test Siswa Kelas VII 7

No	Nama Peserta Didik (Disamarkan)	Nilai	
		Prestes	Postes
1	Ald	50	85
2	Amd	60	90
3	Agn	60	90
4	Ard	60	85
5	Ala	65	90
6	Arl	60	90
7	Crn	50	90
8	Dwa	60	90
9	Dms	50	85
10	Dw	65	90
11	Ev	60	90
12	Frd	50	85
13	Fmh	60	90
14	Fki	50	80
15	Fri	50	85
16	Ihm	60	90
17	Iyh	65	90
18	Jla	50	85
19	Kya	65	90
20	Kwn	50	85
21	Nba	60	90
22	Nsa	60	90
23	Nfi	50	85
24	Rma	50	90
25	Rga	60	90
26	Rvn	50	85

27	Rla	50	90
28	Sti	55	80
29	Sfa	50	90
30	Tgr	55	80
31	Vsa	60	90

Sumber: Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 4.14 menunjukkan bahwa ada perubahan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Selanjutnya nilai yang di peroleh tersebut dianalisis untuk mencari hasil uji efektivitas siswa menggunakan uji N-Gain sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{Tf - Ti}{SI - Ti}$$

$$N - Gain = \frac{87,58065 - 56,12903}{100 - 56,12903}$$

$$N - Gain = \frac{31,451613}{43,8709677}$$

$$N - Gain = 0,71752432$$

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan nilai *pretest* hasil belajar siswa sebelum di laksanakan pembelajaran oleh peneliti memperoleh 56,12903 selanjutnya meningkat pada *posttest* dengan memperoleh 87,58065 dan mendapatkan hasil Uji N-Gain dengan nilai 0,71752432 dengan kriteria “Tinggi” berdasarkan Interpretasi Gain Skor Ternormalisasi.

D. Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir merupakan hasil akhir dari pengembangan media *powtoon* berbasis nilai karakter. Hasil yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media *powtoon* berbasis nilai karakter. Nilai karakter yang tertuang di dalam media *powtoon* ini yaitu nilai religius, gotong royong, toleransi, tanggung jawab, jujur. Dalam penggunaan media *powtoon* berbasis nilai karakter dengan materi Interaksi Sosial ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan untuk merangsang minat peserta didik dan dapat mempelajari dari contoh – contoh materi yang tertuang dengan nilai – nilai karakter.

Media *powtoon* berbasis nilai karakter yang telah melalui tahap validasi para ahli tanggapan atau respon guru peserta didik dengan hasil yang sangat layak, produk yang dikembangkan berupa Media *Powtoon* Berbasis Nilai karakter Pembelajaran IPS pada Materi Interaksi Sosial untuk Siswa Kelas VII di SMP Negeri 9 Metro sangat layak dan telah berhasil dikembangkan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran ips sub materi Interaksi Sosial ini menggunakan model ADDIE yaitu pengumpulan analisis data, perancangan media, pengembangan produk, uji coba produk. Berikut merupakan penjelasan dari ke-5 langkah tersebut.

1. Pengumpulan dan analisis data

Tahap penelitian dan pengumpulan data merupakan tahap awal dalam pengembangan, yang mana dalam tahap ini peneliti menganalisis masalah berdasarkan hasil dari *pra-survey* yang dilakukan di SMP Negeri

9 Metro. Dimana dalam tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik.

2. Perancangan

Perancangan merupakan tahap penyusunan desain media pembelajaran yang akan dibuat, merancang desain tampilan video pembelajaran dan menyusun instrument penilaian kelayakan video pembelajaran. Sebelum merancang desain peneliti menyusun terlebih dahulu materi, materi yang digunakan dalam media pembelajaran *powtoon* ini adalah iteraksi sosial, menentukan nilai karakter, menentukan contoh-contoh materi. Berikut merupakan materi interaksi sosial yang tertuang di dalam media pembelajaran *powtoon* :

a. Pengertian interaksi sosial

b. Syarat interaksi sosial

c. Faktor internal interaksi sosial

1) Dorongan untuk memenuhi kebutuhan

Contohnya, menyelesaikan tugas secara berkelompok dengan semangat dan penuh tanggung jawab.

2) Dorongan untuk mempertahankan hidup

Contohnya, seorang TNI yang bersatu dan bertanggung jawab untuk mempertahankan keutuhan negara.

3) Dorongan untuk melakukan komunikasi dengan sesama

Contohnya, sopan santun dalam berbahasa dengan lawan bicara.

d. Faktor eksternal interaksi sosial

1) Imitasi

Contohnya, kaum muslimin yang menirukan kebiasaan Rasulullah seperti dzikir setelah sholat, membaca Al-Qur'an setiap hari.

2) Sugesti

Contohnya, berperilaku jujur mengajak teman untuk tidak membolos sekolah.

3) Simpati

Contohnya, memberikan ucapan selamat kepada teman yang menjuarai perlombaan.

4) Identifikasi

Contohnya, seorang anak laki-laki sangat mengagumi ustadz karena pintar berdakwah sehingga anak laki laki tersebut bercita-cita ingin mrnjadi ustadz.

5) Motivasi

Contohnya, memberikan semangat kepada teman agar lebih giat belajar untuk mendapatkan juara kelas.

e. Bentuk interaksi sosial asosiatif

1) Kerja sama

Contohnya, kerja sama siswa siswi SMP dalam kegiatan bersih-bersih.

2) Asimilasi

Contohnya, kelompok ekstrakurikuler yang saling bertoleransi yang diisi oleh siswa-siswa yang berbeda latar belakang suku, budaya, dan agama.

f. Bentuk interaksi sosial disosiatif

1) Persaingan

Contohnya, bersaing dengan jujur untuk mendapatkan peringkat pertama di kelas dengan cara belajar dengan giat.

2) Pertikaian

Contohnya, tidak ada sifat toleransi dan saling ejek satu sama lain.

Setelah menentukan materi penelitian kemudian membuat rancangan media, rancangan dalam bentuk animasi, elemen, gambar, transisi, musik, audio, penjelasan materi beserta contoh yang berkaitan dengan nilai karakter. Bagian penjelasan materi diberikan gambar dan animasi untuk membuat tampilan media menjadi lebih menarik. Di dalam video pembelajaran terdapat instrument musik disetiap materi sebagai *background*. Pada bagian penutup berisi ucapan terimakasih dan salam.

3. Pengembangan Produk

Untuk mengembangkan produk yang sesuai, peneliti melakukan desain untuk menentukan tata letak dan membuat desain *storyboard* sebagaimana tercantum dalam tabel 1.10. Setelah selesai dalam pembuatan media peneliti melakukan uji validasi dengan ahli media dan ahli materi.

Validasi produk adalah tahap dimana produk yang telah dikembangkan di nilai kelayakannya oleh validator-validator yang ditentukan. Dalam hal ini validasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu validasi ahli media dan ahli materi. Dalam hal ini, melibatkan beberapa validator yaitu Ibu Wellfarina Hamer, M.Pd. selaku validator ahli media, Ibu Anita Lisdiana, M.Pd selaku validator ahli materi.

Produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan dapat diuji cobakan setelah dilakukannya revisi sesuai dengan saran validator, maka dilakukanlah revisi atau pembenahan produk. Setelah melakukan validasi dengan ahli media yang perlu di revisi ialah penambahan inti materi di 2 menit awal pada video. Setelah melakukan validasi dengan ahli materi yang perlu di revisi ialah backgorund yang terlalu polos dan penambahan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi dari kedua ahli diperoleh presentase skor terhadap kelayakan media pembelajaran dari tiap validator. Presentase jumlah skor ahli media sebesar 90% tergolong kedalam kriteria “Sangat Baik”, presentase jumlah skor dari ahli materi sebesar 100% termasuk kedalam kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi produk media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter ini dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

4. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dikembangkan dan direvisi, produk diujicobakan kepada subjek uji coba yaitu peserta didik kelas VIII 7 SMP Negeri 9 Metro. Peneliti melakukan uji efektivitas N-Gain, hasil dari uji efektivitas peserta didik dengan mengadakan *pretest* dan *posttest* yang diberikan 15 pertanyaan pilihan ganda, dengan melakukan uji coba skala kecil dengan 5 peserta didik dengan hasil menunjukkan nilai *pretest* hasil belajar peserta didik sebelum di laksanakan pembelajaran oleh peneliti memperoleh hasil dengan jumlah 55, selanjutnya meningkat pada *posttest* dengan memperoleh 88, dan mendapatkan hasil Uji N-Gain dengan nilai 0,702380952 dengan kriteria “Tinggi”.

Kemudian peneliti melakukan uji efektivitas N-Gain, hasil dari uji efektivitas peserta didik dengan mengadakan *pretest* dan *posttest* yang diberikan 15 pertanyaan pilihan ganda, dengan melakukan uji coba skala besar dengan 31 peserta didik menunjukkan nilai *pretest* hasil belajar siswa sebelum di laksanakan pembelajaran oleh peneliti memperoleh 56,12903 selanjutnya meningkat pada *posttest* dengan memperoleh 87,58065 dan mendapatkan hasil Uji N-Gain dengan nilai 0,71752432 dengan kriteria “Tinggi” berdasarkan Interpretasi Gain Skor Ternormalisasi.

Uji coba ini dilakukan secara *offline* uji coba ini dilakukan untuk melihat kualitas produk tersebut layak diujicobakan dan digunakan di sekolah. Hasil dari uji coba tersebut memperoleh jumlah skor 1.360 dengan presentase 86% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil uji coba produk, diketahui bahwa respon peserta didik menunjukkan kriteria “Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa *powtoon* berbasis nilai karakter dengan materi Interaksi Sosial tersebut selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir yang valid dan layak digunakan oleh peserta didik maupun guru sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

5. Evaluasi

Mencakup kegiatan evaluasi internal, evaluasi eksternal dan revisi sistem yang dikembangkan. Tujuan dari tahap ini menghasilkan sebuah produk yang efektif yang digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini, di harapkan memperoleh hasil maksimal yang diinginkan. Akan tetapi, dalam penelitian yang dilakukan tidak pernah terlepas dari adanya keterbatasan dan kekurangan. Berikut adalah keterbatasan yang ditemui dalam pelaksanaan penelitian.

- a. Kapasitas peneliti yang terbatas untuk mengembangkan dan mengedit gambar sehingga menghasilkan proses yang begitu panjang dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Peneliti harus mengasah keterampilan penggunaan *software* untuk membuat dan mengubah gambar untuk studi selanjutnya.

- b. Aplikasi *powtoon* hanya bisa berjalan pada laptop atau komputer, dan ada beberapa komputer jenis lama yang belum bisa membuka aplikasi ini.
- c. Penelitian pengembangan ini terbatas pada pembelajaran IPS, peneliti hanya menfokuskan pada materi Interaksi Sosial peserta didik kelas VII saja.
- d. Penelitian pengembangan *powtoon* berbasis nilai karakter pada materi Interaksi Sosial dibatasi oleh waktu, tenaga dan biaya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan *powtoon* berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 9 Metro dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan *powtoon* berbasis nilai karakter yang dilakukan ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, dengan melalui lima tahapan harus dilalui yaitu penelitian dan pengumpulan data, perancangan produk, pengembangan produk, uji coba produk, dan revisi produk. pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran pelajaran IPS berupa video animasi *powtoon* berbasis nilai karakter dengan materi Interaksi Sosial.
2. Produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan sebanyak dua kali, dengan memperoleh skor persentase sebesar 90% dan termasuk dalam kategori “Sangat Kuat”. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali, dengan memperoleh skor persentase sebesar 100% dan termasuk dalam kategori “Sangat Kuat”. Dari hasil validasi tersebut maka *powtoon* berbasis nilai karakter dengan materi Interaksi Sosial dinyatakan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta kelas VII dan layak diujicobakan tanpa revisi.

3. Hasil penilaian uji coba tanggapan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 9 Metro terhadap produk yang dikembangkan diperoleh nilai presentase sebesar 85% dan termasuk kedalam kategori “Sangat Kuat”. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media berupa *powtoon* berbasis nilai karakter dengan materi Interaksi Sosial layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VII SMP. Dan hasil dari uji evektitas siswa uji N-Gain skala kecilmendapatkan hasil Uji N-Gain dengan nilai 0,702380952 dan termasuk ke katergori “Tinggi”. Hal ini menunjukan bahwa belajar menggukan *powtoon* berbasis nilai karakter layak digukan dalam proses pembelajaran IPS.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan maka peneliti memberikan saran :

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan.
2. Bagi guru, Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis nilai karakter di harapkan dapat dikembangkan dalam materi pembelajaran yang lain sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan dapat lebih antusias dalam pembelajaran. Bagi peserta didik, dapat termotivasi dalam belajar guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.
3. Pengembangan media pembelajaran ini masih terbatas pada satu materi saja, yaitu metari Interaksi Sosial dan melalui tahap validasi dan uji kepraktisan produk oleh karena itu diperlukan pengembangan media

pembelajaran powtoon lebih lanjut dengan materi lain pada mata pelajaran IPS dengan menambahkan animasi-animasi atau gambar yang akan menarik perhatian peserta didik.

4. Media pembelajaran powtoon ini diharapkan dapat digunakan atau dilihat secara mandiri oleh peserta didik, serta sebagai variasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achdiyat, M, Utomo. *Kemampuan Numerik, Dan Prestasi Belajar Matematika*.
- Agnes. *Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah*
- Andriani, Kiki Melita, Rz. Ricky Satria Wiranata, and Tria Marvida. "Integrasi
- Anggita, Zulfah. "PENGUNAAN POWTOON SEBAGAI SOLUSI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19." *KONFIKS JURNAL BAHASA DAN SASTRA INDONESIA* 7, no. 2 (March 12, 2021): 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>.
- Anita Nuraini, dkk. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Pada Siswa Kelas VII* *Jurnal Ilmu Pengetahuan Alam*. UNESA, (2015), n.d.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2014)
- Ayu, Dwi Gusti, Retno Triwoelandari, and Muhammad Fahri. "Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Nilai-Nilai Agama pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter." *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 2 (December 13, 2019): 65. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i2.3088>.
- Azizah, Amirah Al May. "INTEGRASI NILAI-NILAI KEISLAMAMAN DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA KURIKULUM 2013." *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 3, no. 1 (May 21, 2021): 23. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v3i1.10496>.
- Borg W.R. and gall M.D. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman Inc, 1983.
- Dasar*. *Jurnal Pendidikann Ekonomi*. 2018., n.d.
- Dimiyati. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2002, n.d.
- Eci Widyawati. *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI*, 2021.
- Formatif *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2018, n.d.
- Hakan, Kratas. Et.al. *An Investigation of Undergraduates' Language Learning Strategies*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 2015, n.d.

- Hermanu Joebagio, Supanti. dkk. *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran IPS Dengan Media Visualisasi Museum Gula Gondang Winangun Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 1 Surakarta*. *Historika* 20, no. 1 (2017), n.d.
- Hesti Purti Nyai Sakti. *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Pencemaran Lingkungan Pada Kelas Vii Di Smp Negeri 03 Kota Bengkulu.*, 2021.
- Indika Andinasari Mursyida. *Pembelajaran Matematika Materi Himpunan Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Siswa SMP.*, 2023.
- Ika, Rani & Asrul. *Memuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press, 2021, n.d.
- Isnaini, Wigawati, & Oktari. *Penggunaan Angka Pada Hasil Tes Terentu Dimaksudkan Untuk Mengetahui Daya Serap Siswa Setelh Menerima Materi Plajaran*. *Jurnal Biota*, 2016, n.d.
- Kusnoto, Yuver. "INTERNALISASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER PADA SATUAN PENDIDIKAN" 4, no. 2 (2017).
- Lativa Tri Venni. *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring*, 2020.
- Lestari, Yuni Arsih Indah, and Tiara Anggia Dewi. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEISLAMAN KELAS X MAN 1 METRO." *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 8, no. 2 (November 30, 2020). <https://doi.org/10.24127/pro.v8i2.3319>.
- Lu'lu Reza Darwan. *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika*, 2022.
- Merry Novaliza. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Terintegrasi Iman Dan Terintegrasi Iman Dan Taqwa Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA DI Pekanbaru*. (Program Studi Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Pekanbaru, 2019), n.d.
- Neli Hasdiyanti. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Materi Aritmatika Sosial Di Kelas Vii Smp Negeri 8 Kota Jambi*, 2019.
- Ni Putu Widia Eka. *Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi.*, 2022.

- Niken Henu Jatiningtias. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi Penyimpangan Sosial Di Smp Negeri 15 Semarang*, 2018.
- Nilai-nilai Keislaman pada Pembelajaran IPA Pendidikan Dasar di Masa Pandemi Covid-19.” *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 1 (April 30, 2022): 29. <https://doi.org/10.30736/atl.v6i1.655>.
- Nilda Duriyatul Izza Mustofa. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Mts Annur Sawahan-Turen*, 2022.
- Nina, Fitriyani. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Tunas Bangsa*, 2019., n.d.
- Puspita Aprilianti. *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon Pada Materi Trigonometri Siswa Smk Pab Helvetia T.P 2019/2020*, 2019.
- Putry, Raihan. “NILAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK DI SEKOLAH PERSPEKTIF KEMENDIKNAS.” *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies* 4, no. 1 (February 25, 2019): 39. <https://doi.org/10.22373/equality.v4i1.4480>.
- Raihanati, Lisda, Ujang Jamaludin, and M Taufik. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL POWTOON BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV.” *Attadib: Journal of Elementary Education* 4, no. 2 (December 5, 2020): 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i2.823>.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta, n.d.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Bumi Aksara, Jakarta, 1991, n.d.
- Supriya. *Pendidikan IPS*. PT Rosdakarya, 2009, n.d.
- Suryo Subroto. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rhineka Cipta, 2022, n.d.
- Wibowo. *Menjadi Guru Berkarakter, Strategi Membangun Kompetensi Dan Kompetensi Guru*, h.110, n.d.

Yudi Hari Rayanto & Sugianti. *Pnelitian Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Hasil wawancara

1. Hasil wawancara dengan guru

Nama : Tutu Hartati, S.Pd

No,	Daftar Pertanyaan	Hasil Analisis Wawancara Guru IPS
1.	Bagaimanaa ktivitas belajar yang terjadi di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung?	Aktivitas belajar berjalan baik. Pembelajaran dilakukan dengan ceramah, menulis, tanya jawab, mengerjakan soal dan praktek.
2.	Apa saja sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran?	Guru menggunakan buku cetak.
3.	Apakah terdapat materi yang sulit dipahami oleh peserta didik?	Interaksi Sosial, karena di dalam materi tersebut banyak sekali yang harus di hafalkan
4.	Apakah pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran?	Guru sering menggunakan media, yaitu gambar, clasroom
5.	Apakah pernah menggunakan LCD dalam proses pembelajaran?	Guru pernahmenggunakan LCD (<i>Liquid Cristal Display</i>)saat proses pembelajaran.
6.	Bagaimana responpesertadidikjikapembelajaran menggunakan media pembelajaran ?	Peserta didik sangat antusias dan lebih kearah penasaranakan sepeertiapa media yang ingindigunakan.

2. Hasil wawancara dengan peserta didik

Nama : Anggun Putri Aditya

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Lebih suka belajar dengan media yang di tayangkan di LCD atau hanya belajar dengan mendengarkan penjelasan guru?	Lebih suka belajar dengan LCD dan asik jika menonton video, bisa lebih fokus juga.
2.	Apakah mudah untuk memahami materi jika menggunakan media pembelajaran?	Iya, kalau menggunakan media pembelajaran tidak membosankan dan bisa fokus
3.	Apakah suka jika menggunakan media pembelajaran yang berbentuk video animasi?	Iya suka sekali, karena jika menggunakan video tidak bosan dan tidak mengantuk

LAMPIRAN 2 : Hasil Uji Coba Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Nabila Luefy M.
 Kelas : 7-A
 Sekolah : SMP Negeri 9 Metro.

Petunjuk pengisian angket

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom

Keterangan :

Bobot 5 = Sangat Setuju (SS)

Bobot 4 = Setuju (S)

Bobot 3 = Netral (N)

Bobot 2 = Tidak Setuju (TS)

Bobot 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Indikator	Pernyataan	Alternatife Jawaban				
			5	4	3	2	1
			SS	S	N	TS	STS
1.	Kemudahan memahami materi	Materi dalam media ini mudah untuk di pahami	✓				
		Dengan adanya nilai karakter dapat memberikan pengetahuan baru.	✓				
		Soal dan contoh yang diberikan	✓				

		Gambar dan video yang ditampilkan sangat mudah di pahami	✓				
4.	Dampak dari media pembelajaran yang digunakan	Saya sangat suka dengan belajar seperti ini	✓				
		Saya mudah belajar dengan media yang ditampilkan oleh guru	✓				
		Saya lebih mudah memahami materi dengan pembelajaran yang seperti ini	✓				
		Saya lebih mengingat materi yang diberikan oleh guru jika menggunakan media ini	✓				

CATATAN :

media lea⁴ zainul muklis snsae membanta
 dn memahami Eugas yang diberikan

LAMPIRAN 3 : Soal dan Jawaban *Pretest* dan *Postest*

Petunjuk :

1. Tulis nama dan kelas pada lembar jawaban
 2. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda membaca
 3. Kerjakanlah soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu
 4. Selamat mengerjakan
-

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C dan D dilembar jawaban.

1. Fiki adalah siswa yang rajin ibadah di sekolah, di setiap jam istirahat fiki selalu meluangkan waktu untuk membaca Al-Qur'an di masjid. Fiki mempunyai suara yang bagus tak heran jika guru selalu memberi perintah fiki untuk adzan di masjid sekolah . Fiki juga adalah salah satu siswa yang berprestasi, salah satunya Fiki pernah mewakili sekolahnya memenangi lomba tahfidz tingkat provinsi. Teman sekelasnya yang bernama Putra ingin sekali seperti Fiki karena sholeh dan berprestasi, dengan begitu Putra menirukan kebiasaan Fiki yang selalu membaca Al-Qur'an setiap jam istirahat, berlatih vokal untuk adzan.

Sikap yang diperlihatkan Putra merupakan sikap?

- a. Simpati
 - b. Empati
 - c. Imitasi
 - d. Sugesti
2. Ketika kita sedang berinteraksi dengan orang lain kita harus menggunakan tutur bahasa yang baik. Dalam pernyataan di bawah manakah yang harus diterapkan ketika sedang berinteraksi dengan lawan bicara?
 a. Sopan santun
 - b. Mengalihkan perhatian
 - c. Tidak mendengarkan apa yang sedang dibicarakan
 - d. Semua salah

- b. Simpati
- c. Imitasi
- Sugesti

4. Salma belum memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru tentang materi interaksi sosial. Reva pun melihat salma sedang kebingungan saat memahami materi yang ada di buku cetak, kemudian Reva membantu salma dalam memahami materi.

Membantu teman yang kesusahan merupakan sikap?

- Simpati
- b. Empati
- c. Motivasi
- d. Imitasi

5. Fitri merasa nilai ulangan hariannya menurun, kemudian Fitrah memberikan semangat belajar kepada Fitri agar nilai ulangannya bisa menjadi lebih baik. Jika nilai ulangan Fitri lebih baik daripada sebelumnya Fitrah akan memberikan hadiah agar Fitri lebih semangat belajar.

Sikap yang di tunjukan oleh Fitrah merupakan faktor pendorong interaksi sosial?

- a. Simpati
- b. Sugesti
- Motivasi
- d. Imitasi

6. Kerja sama merupakan bentuk interaksi?

- Asosiatif
- b. Disasosiatif
- c. Imitasi
- d. Identifikasi

7. Asimilasi merupakan bentuk interaksi yang ditandai dengan adanya usaha untuk mengurangi perbedaan dan menciptakan kesatuan demi tercapainya tujuan bersama.

Di bawah ini manakah yang merupakan bentuk interaksi sosial asimilasi?

- Kelompok ekskul yang saling bertoleransi dimana ekskul sekolah diisi oleh siswa-siswa yang berbeda latar belakang suku, budaya, dan agama

- b. Saling membantu satu dengan yang lain
 - c. Gotong royong
 - d. baik terhadap semua orang
8. Di bawah ini manakah bentuk-bentuk interaksi sosial?
- a. Asosiatif dan Disosiatif
 - b. Imitasi dan Identifikasi
 - c. Asosiatif dan Imitasi
 - d. Imitasi dan Disosiatif
9. Interaksi yang mengarah ke bentuk perpecahan atau merenggangkan solidaritas adalah bentuk interaksi?
- a. Disosiatif
 - b. Asosiatif
 - c. Komunikatif
 - d. Semua salah
10. Ada beberapa proses interaksi disosiatif, yaitu?
- a. Tolong menolong, Saling menguatkan, Bertoleransi
 - b. Menjaga silaturahmi, Tidak Menyinggung
 - c. Menjaga tutur bahasa, Menjaga perasaan
 - d. Persaingan, Kontravensi, pertentangan
11. Tidak adanya sifat toleransi dan saling ejek di dalam kelas, dengan kemudian diantara mereka ada yang tidak terima lalu mereka menyerang satu sama lain, merupakan contoh dari proses interaksi?
- a. Persaingan
 - b. Pertikaian
 - c. Kontravensi
 - d. Semua benar
12. Apa saja syarat interaksi sosial?

13. Manusia akan merasa nyaman jika hidup bersama-sama dan berkomunikasi dengan tutur bahasa yang baik. Seperti contohnya, sopan santun dalam berbahasa dengan lawan bicara. Contoh di atas merupakan dorongan untuk melakukan?
- a. Komunikasi dengan sesama
 - b. Memenuhi kebutuhan
 - c. Mempertahankan hidup
 - d. Memenuhi perkembangan keturunan
14. Seorang TNI yang bersatu dan bertanggung jawab untuk mempertahankan keutuhan negara, merupakan contoh dari?
- a. Dorongan untuk memenuhi kebutuhan
 - b. Dorongan untuk mempertahankan hidup
 - c. Dorongan untuk meneruskan keturunan
 - d. Dorongan untuk melakukan komunikasi
15. Syarat terjadinya hubungan sosial adalah komunikasi karena seseorang dapat...
- a. Menimbulkan pertentangan
 - b. Menimbulkan hubungan romantis
 - c. Memberikan dorongan emosional
 - d. Menimbulkan saling pengertian antar individu

LAMPIRAN 4 : Hasil Nilai Pretest, Posttest dan Uji N-Gain

No	Nama Siswa	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (100) - Pre	N - Gain
		Disamarkan	Pretest			
1	Ald	50	85	35	50	0.7
2	Amd	60	90	30	40	0.75
3	Agn	60	90	30	40	0.75
4	Ard	60	85	25	40	0.625
5	Ala	65	90	25	35	0.714285714
6	Arl	60	90	30	40	0.75
7	Crn	50	90	40	50	0.8
8	Dwa	60	90	30	40	0.75
9	Dms	50	85	35	50	0.7
10	Dw	65	90	25	35	0.714285714
11	Ev	60	90	30	40	0.75
12	Frd	50	85	35	50	0.7
13	Fmh	60	90	30	40	0.75
14	Fki	50	80	30	50	0.6
15	Fri	50	85	35	50	0.7
16	Ihm	60	90	30	40	0.75
17	Iyh	65	90	25	35	0.714285714
18	Jla	50	85	35	50	0.7
19	Kya	65	90	25	35	0.714285714
20	Kwn	50	85	35	50	0.7
21	Nba	60	90	30	40	0.75
22	Nsa	60	90	30	40	0.75
23	Nfi	50	85	35	50	0.7
24	Rma	50	90	40	50	0.8
25	Rga	60	90	30	40	0.75
26	Rvn	50	85	35	50	0.7
27	Rla	50	90	40	50	0.8
28	Sti	55	80	25	45	0.555555556
29	Sfa	50	90	40	50	0.8
30	Tgr	55	80	25	45	0.555555556
31	Vsa	60	90	30	40	0.75
		56.1290323	87.5806452	31.4516129	43.87096774	0.717524322

LAMPIRAN 5 : RPP Interaksi Sosial

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 9 Metro
Kelas	: VII/ Ganjil
Mata Pelajaran	: IPS
Materi	: Interaksi Sosial
Alokasi Waktu	: 2JP (2x40 Menit)

A. Kompetensi Inti

- * K.I 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- * K.I 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin dan tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, Percaya diri dan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- * K.I. 3 Memahami pengetahuan (Faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa Ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- * K.I 4. Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dengan sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian

KOMPETENSI DASAR	NILAI KARAKTER	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.1 Mengidentifikasi interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, budaya dalam nilai dan norma serta lembaga sosial budaya.	- Ingin tahu - Percaya Diri - Tanggung Jawab	3.1.1 Menjelaskan pengertian interaksi sosial 3.1.2 Menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial

	- Disiplin - Toleransi	3.1.3 Menjelaskan syarat-syarat terjadinya interaksi sosial 3.1.4 Menyebutkan ciri-ciri interaksi sosial
4.2 Menyajikan hasil identifikasi tentang interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam nilai dan norma serta lembaga sosial budaya.	- Ingin Tahu - Percaya Diri - Tanggung jawab - Disiplin - Toleransi	4.1.1 Menemukan adanya pengaruh atau faktor-faktor seseorang melakukan interaksi sosial

C. Tujuan pembelajaran

1. IPK 4.2.1 = Peserta didik dapat menganalisis Interaksi Sosial di kehidupan sehari-hari
2. IPK 4.2.4 = Melalui unjuk kerja, peserta didik dapat menyajikan contoh Interaksi Sosial

D. Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

- Buku Siswa IPS kelas VII 7
- Proyektor
- Video Animasi *powtoon*

E. Kegiatan Pembelajaran

a) Kegiatan pendahuluan (15 menit)

- Gurumelakukan pembukaandengansalampembukaanberdoa untuk memulai pembelajaransertamengecekkehadiranpesertadidik.
- Guru menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, tujuan yang akan dicapai, model pembelajaran, dan penilaian yang akan digunakan.
- Guru meminta peserta didik menceritakan perasaannya saat ini, kemudian dikaitkan

dengan roda emosi. Peserta didik bercerita secara terbuka secara acak.
(kesadaran diri, pengelolaan diri).

- Guru meminta peserta didik untuk melakukan metode STOP agar bisa fokus dengan materi yang akan dipelajari *(kesadaran diri, pengelolaan diri).*

b) Kegiatan Inti (50 menit)

Diferensiasi Konten

- Peserta didik mengamati gambar, video dan membaca bahan ajar serta sumber lain yang relevan dengan materi Interaksi Sosial
- Guru memandu peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisis video mengenai materi Interaksi Sosial
- Guru memberikan penguatan.

Diferensiasi proses

- Peserta didik mencatat informasi yang didapatkan dari hasil pengamatan
- Peserta didik melakukan diskusi kelompok untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam LKPD. Pengelompokan peserta didik secara heterogen baik tingkat kognitif maupun agama dan etnis. *(kesadaran sosial dan keterampilan berelasi)*

Diferensiasi Produk

- Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi kelompok dan hasilnya dipajang di depan kelas.
- hasil diskusi kelompok dituangkan dalam bentuk mind map, poster, infografis maupun lembaran LKPD.
- Peserta didik memberikan tanggapan terhadap hasil presentasi kelompok lain.

c) Kegiatan penutup (15 menit)

- Guru bersama peserta didik membuat simpulan pembelajaran.
- Guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi terkait dengan:
 1. Pengalaman apa saja yang sudah didapatkan hari ini? *(kesadaran diri)*

2. Menurutmu pentingkah mempelajari materi hari ini? (*pengambil keputusan yang bertanggung jawab*)
3. Apa yang akan kalian lakukan agar hasil belajarmu lebih baik dimasa mendatang? (*pengelola sendiri*)

- Guru melakukan evaluasi untuk penilaian pengetahuan
- Guru menutup pembelajaran dengan berdoa, salam

F. Penilaian

Petunjuk :

1. Tulis nama dan kelas pada lembar jawaban
 2. Bacalah soal dengan seksama sebelum anda membaca
 3. Kerjakanlah soal-soal yang anda anggap paling mudah terlebih dahulu
 4. Selamat mengerjakan
-

Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf A, B, C dan D dilembar jawaban.

1. Fiki adalah siswa yang rajin ibadah di sekolah, di setiap jam istirahat fiki selalu meluangkan waktu untuk membaca Al-Qur'an di masjid. Fiki mempunyai suara yang bagus tak heran jika guru selalu memberi perintah fiki untuk adzan di masjid sekolah . Fiki juga adalah salah satu siswa yang berprestasi, salah satunya Fiki pernah mewakili sekolahnya memenangi lomba tahfidz tingkat provinsi. Teman sekelasnya yang bernama Putra ingin sekali seperti Fiki karena sholeh dan berprestasi, dengan begitu Putra menirukan kebiasaan Fiki yang selalu membaca Al-Qur'an setiap jam istirahat, berlatih vokal untuk adzan.

Sikap yang diperlihatkan Putra merupakan sikap?

- a. Simpati
- b. Empati
- c. Imitasi
- d. Sugesti

2. Ketika kita sedang berinteraksi dengan orang lain kita harus menggunakan tutur bahasa yang baik. Dalam pernyataan di bawah manakah yang harus diterapkan ketika sedang berinteraksi dengan lawan bicara?
 - a. Sopan santun
 - b. Mengalihkan perhatian
 - c. Tidak mendengarkan apa yang sedang dibicarakan
 - d. Semua salah

3. Siswa-siswi di SMP Negeri 9 menjadi lebih jujur, bertanggung jawab, menaati tata tertib sekolah setelah mendengarkan ceramah dari kepala sekolah mengenai pendidikan karakter.

Contoh di atas merupakan faktor pendorong interaksi sosial?

- a. Empati
 - b. Simpati
 - c. Imitasi
 - d. Sugesti
-
4. Salma belum memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru tentang materi interaksi sosial. Reva pun melihat salma sedang kebingungan saat memahami materi yang ada di buku cetak, kemudian Reva membantu salma dalam memahami materi.

Membantu teman yang kesusahan merupakan sikap?

- a. Simpati
 - b. Empati
 - c. Motivasi
 - d. Imitasi
-
5. Fitri merasa nilai ulangan hariannya menurun, kemudian Fitrah memberikan semangat belajar kepada Fitri agar nilai ulangannya bisa menjadi lebih baik. Jika

nilai ulangan Fitri lebih baik daripada sebelumnya Fitriah akan memberikan hadiah agar Fitri lebih semangat belajar.

Sikap yang di tunjukan oleh Fitriah merupakan faktor pendorong interaksi sosial?

- a. Simpati
- b. Sugesti
- c. Motivasi
- d. Imitasi

6. Kerja sama merupakan bentuk interaksi?

- a. Asosiatif
- b. Disosiatif
- c. Imitasi
- d. Identifikasi

7. Asimilasi merupakan bentuk interaksi yang ditandai dengan adanya usaha untuk mengurangi perbedaan dan menciptakan kesatuan demi tercapainya tujuan bersama.

Di bawah ini manakah yang merupakan bentuk interaksi sosial asimilasi?

- a. Kelompok ekskul yang saling bertoleransi dimana ekskul sekolah diisi oleh siswa-siswa yang berbeda latar belakang suku, budaya, dan agama
- b. Saling membantu satu dengan yang lain
- c. Gotong royong
- d. baik terhadap semua orang

8. Di bawah ini manakah bentuk-bentuk interaksi sosial?

- a. Asosiatif dan Disosiatif
- b. Imitasi dan Identifikasi
- c. Asosiatif dan Imitasi
- d. Imitasi dan Disosiatif

9. Interaksi yang mengarah ke bentuk perpecahan atau merenggalkan solidaritas adalah bentuk interaksi?

- a. Disosiatif
 - b. Asosiatif
 - c. Komunikatif
 - d. Semua salah
10. Ada beberapa proses interaksi disosiatif, yaitu?
- a. Tolong menolong, Saling menguatkan, Bertoleransi
 - b. Menjaga silaturahmi, Tidak Menyinggung
 - c. Menjaga tutur bahasa, Menjaga perasaan
 - d. Persaingan, Kontravensi, pertentangan
11. Tidak adanya sifat toleransi dan saling ejek di dalam kelas, dengan kemudian diantara mereka ada yang tidak terima lalu mereka menyerang satu sama lain, merupakan contoh dari proses interaksi?
- a. Persaingan
 - b. Pertikaian
 - c. Kontravensi
 - d. Semua benar
12. Apa saja syarat interaksi sosial?
- a. Kontak langsung, Kontak tidak langsung, Komunikasi
 - b. Kontak langsung, Komunikasi, Tidak komunikasi
 - c. Komunikasi, Kontak tidak langsung, Non komunikasi
 - d. Semua salah
13. Manusia akan merasa nyaman jika hidup bersama-sama dan berkomunikasi dengan tutur bahasa yang baik. Seperti contohnya, sopan santun dalam berbahasa dengan lawan berbicara. Contoh di atas merupakan dorongan untuk melakukan?
- a. Komunikasi dengan sesama
 - b. Memenuhi kebutuhan
 - c. Mempertahankan hidup
 - d. Memenuhi perkembangan keturunan

14. Seorang TNI yang bersatu dan bertanggung jawab untuk mempertahankan keutuhan negara, merupakan contoh dari?
- Dorongan untuk memenuhi kebutuhan
 - Dorongan untuk mempertahankan hidup
 - Dorongan untuk meneruskan keturunan
 - Dorongan untuk melakukan komunikasi
15. Syarat terjadinya hubungan sosial adalah komunikasi karena seseorang dapat...
- Menimbulkan pertentangan
 - Menimbulkan hubungan romantis
 - Memberikan dorongan emosional
 - Menimbulkan saling pengertian antar individu

Nilai

Benar x 2 : 3

b. Sikap

Menggunakan lembar observasi sikap

No	Nama Siswa	Rasa Ingin Tahu	Percaya Diri	Kerjasama	Disiplin	Jumlah Skor
1						
2						
3						
Dst						

Lembar refleksi diri

Yang Kulakukan	Selalu	Sering	Jarang	Belum
Mendengarkan ide atau pendapat orang lain				

Menyampaikan ide				
Merespon positif saat diminta berkontribusi				
Fokus menyelesaikan tugas				

c. Keterampilan

Unjuk kerja menggunakan checklist

Indikator	Cheklist			Catatan
Keterampilan	Tercapai	Berkembang	Baru	Catatan
Kreativitas				
Kesesuaian isi				
Penyampaian presentasi				

Metro, 12 April 2023

Mengetahui
Guru Pelajaran IPS



Tuti Hartati, S.Pd

NIP: 197410132006042005

LAMPIRAN 6 : Hasil Validasi Pertama Ahli Media

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Validator : Wellfarina Hamer, M.Ed.
NIP : 199202182019032010
Jabatan : Dosen
Instansi : IAIN Metro

Petunjuk pengisian

1. Mohon dengan hormat bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan.
2. Isi nama, jabatan dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya.
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

Keterangan :

Bobot 5 = Sangat Setuju (SS)
Bobot 4 = Setuju (S)
Bobot 3 = Netral (N)
Bobot 2 = Tidak Setuju
Bobot 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Indikator	Pernyataan	Alternatife Jawaban				
			5	4	3	2	1
			SS	S	N	TS	STS
1.	Tampilan teks	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan dan gambar).		✓			
		Ketepatan pemilihan jenis dan huruf yang digunakan dalam media pembelajaran <i>powtoon</i> .		✓			
		Jenis dan ukuran huruf dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas.		✓			
		Ketepatan letak teks yang ada di dalam video	✓				
		Tampilan video pembelajaran jelas		✓			
2.	Tampilan media	Pemilihan background sudah sesuai dengan tampilan media		✓			
		Gambar atau animasi jelas		✓			
		<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu		✓			
		Media pembelajaran ini mudah untuk digunakan		✓			

3.	Keefektifan media	Media pembelajaran ini bisa digunakan guru yang kurang memahami teknologi	✓				
		Media pembelajaran ini efektif digunakan untuk belajar	✓				
		Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah kegiatan belajar dan mengajar	✓				
		Media pembelajaran ini bisa digunakan di manapun dan kapanpun	✓				
4.	Kualitas fisik media	Media pembelajaran ini lebih baik dari media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru	✓				
		Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa	✓				

SARAN

Media pembelajaran sudah cukup baik
Saran : sesuaikan durasi (fokuskan inti materi
pada 2 menit pertama video)

KESIMPULAN :

Media pembelajaran *powtoon* ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/di uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/di uji coba lapangan

Metro, 2023

Ahli Media


Wellfarina Hamer, M.Pd.

LAMPIRAN 7 : Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Validator : Wellfarina Hlamer, M.Pd.
NIP : 1992 0218 2019 032010
Jabatan : Dosen
Instansi : IAIN Metro

Petunjuk pengisian

1. Mohon dengan hormat bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan.
2. Isi nama, jabatan dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya.
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

Keterangan :

Bobot 5 = Sangat Setuju (SS)

Bobot 4 = Setuju (S)

Bobot 3 = Netral (N)

Bobot 2 = Tidak Setuju

Bobot 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)



No	Indikator	Pernyataan	Alternatife Jawaban				
			5	4	3	2	1
			SS	S	N	TS	STS
1.	Tampilan teks	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan dan gambar).	✓				
		Ketepatan pemilihan jenis dan huruf yang digunakan dalam media pembelajaran <i>powtoon</i> .		✓			
		Jenis dan ukuran huruf dimuat dalam media dapat dibaca dengan jelas.	✓				
		Ketepatan letak teks yang ada di dalam video	✓				
		Tampilan video pembelajaran jelas	✓				
2.	Tampilan media	Pemilihan background sudah sesuai dengan tampilan media		✓			
		Gambar atau animasi jelas		✓			
		<i>Backsound</i> yang digunakan tidak mengganggu		✓			
		Media pembelajaran ini mudah untuk digunakan		✓			

3.	Keefektifan media	Media pembelajaran ini bisa digunakan guru yang kurang memahami teknologi	✓				
		Media pembelajaran ini efektif digunakan untuk belajar	✓				
		Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah kegiatan belajar dan mengajar	✓				
		Media pembelajaran ini bisa digunakan di manapun dan kapanpun	✓				
4.	Kualitas fisik media	Media pembelajaran ini lebih baik dari media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru	✓				
		Penggunaan media dapat menarik perhatian siswa	✓				

SARAN

Media Pembelajaran sudah baik dan layak digunakan

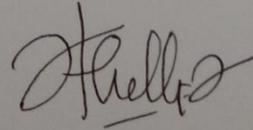
KESIMPULAN :

Media pembelajaran *powtoon* ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/di uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/di uji coba lapangan

Metro, 31-5-2023

Ahli Media



(Wellfarina Hamer, M.Pd.)

LAMPIRAN 8 : Hasil Validasi Pertama Ahli Materi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : Anita Lisdiana, M.Pd
NIP : 19930821 201903 2 020
Jabatan : DOSEN
Instansi : IAIN METRO

Petunjuk pengisian

1. Mohon dengan hormat bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan.
2. Isi nama, jabatan dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya.
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

Keterangan :

Bobot 5 = Sangat Setuju (SS)

Bobot 4 = Setuju (S)

Bobot 3 = Netral (N)

Bobot 2 = Tidak Setuju

Bobot 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Indikator	Pernyataan	Alternatife Jawaban				
			5	4	3	2	1
			SS	S	N	TS	STS
1.	Kesesuaian materi	Materi yang disajikan sudah dengan kompetensi dasar		✓			
		Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
		Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan isi materi	✓				
		Contoh yang ada sudah sesuai dengan materi	✓				
2.	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan menyeluruh		✓			
		Materi sudah tersusun secara runtut		✓			
3.	Komunikatif	Siswa bisa memahami materi dengan mudah		✓			
		Materi yang disajikan bisa mempermudah penjelasan guru		✓			
4.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Soal/latihan tersusun secara runtut dan sesuai dengan tingkat kesukarannya		✓			

SARAN

Layak untuk digunakan / di uji coba lapangan dengan Revisi sesuai Saran.

KESIMPULAN :

Media pembelajaran *powtoon* ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/di uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan/di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/di uji coba lapangan

Metro, 23 Mei 2023

Ahli Materi

(...Anita Lisdiana) M.Pd

LAMPIRAN 9 : Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Nama Validator : Anita Usdiana, MPA
NIP : 19930821 201903 2020
Jabatan : DOSEN
Instansi : IAIN METRO

Petunjuk pengisian

1. Mohon dengan hormat bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjawab seluruh pertanyaan yang disediakan.
2. Isi nama, jabatan dan nama instansi pada kolom yang disediakan.
3. Berikanlah pendapat anda sejujur-jujurnya.
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.

Keterangan :

Bobot 5 = Sangat Setuju (SS)

Bobot 4 = Setuju (S)

Bobot 3 = Netral (N)

Bobot 2 = Tidak Setuju

Bobot 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Indikator	Pernyataan	Alternatife Jawaban				
			5	4	3	2	1
			SS	S	N	TS	STS
1.	Kesesuaian materi	Materi yang disajikan sudah dengan kompetensi dasar	✓				
		Materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
		Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan isi materi	✓				
		Contoh yang ada sudah sesuai dengan materi	✓				
2.	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah lengkap dan menyeluruh	✓				
		Materi sudah tersusun secara runtut	✓				
3.	Komunikatif	Siswa bisa memahami materi dengan mudah	✓				
		Materi yang disajikan bisa mempermudah penjelasan guru	✓				
4.	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	Soal/latihan tersusun secara runtut dan sesuai dengan tingkat kesukarannya	✓				

SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KESIMPULAN :

Media pembelajaran *powtoon* ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan/di uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/di uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan/di uji coba lapangan

Metro, 2023

Ahli Materi

(..... Anita Lisdiana) M.Pd

LAMPIRAN 10 : Data Hasil Respon Peserta Didik

No item	Peserta didik																															Jumlah	Rata-rata	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
1.	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	3	3	5	4	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	4	5	4	3	5	132	4,2
2.	5	5	3	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	145	4,7
3.	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	141	4,5	
4.	4	4	3	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	144	4,6	
5.	4	4	3	3	3	5	5	5	5	3	5	3	3	5	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	134	4,2
6.	5	5	4	4	3	5	5	5	5	3	3	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	3	4	3	133	3,6	
7.	5	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	3	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	131	4	
8.	4	5	3	4	4	5	5	5	3	3	3	4	5	5	3	3	5	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	132	4,7	
9.	5	5	3	3	4	5	5	5	4	5	4	3	4	5	3	3	5	3	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	133	4,4	
10.	4	4	3	4	3	5	5	5	3	4	4	3	3	5	4	3	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	131	4,2	
Jumlah	4	4	34	3	3	4	4	4	43	37	41	36	39	50	40	39	49	45	42	47	35	50	47	50	48	50	47	47	44	39	45	1.356	43,156	

LAMPIRAN 11 : Silabus

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : VII

/ 1 & 2

Nama Sekolah : SMPN 9 Metro

Tahun Ajaran :

2022 /2023

KI.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME,
KI.2	Memiliki karakter, jujur, dan peduli, bertanggungjawab, pembelajar sejati sepanjang hayat, dan . sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional
KI.3	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berkenaan dengan: . ilmu pengetahuan, . teknologi, . seni, dan . budaya. Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
KI.4	Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: . kreatif, . produktif, . kritis, . mandiri, . kolaboratif, dan . komunikatif melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.2. Menganalisis interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma serta kelembagaan sosial budaya. 4.2. Menyajikan hasil analisis tentang	<ul style="list-style-type: none">• Interaksi sosial: pengertian, syarat, dan bentuk (akomodasi, kerjasama, asimilasi).• Pengaruh interaksi sosial terhadap	<ul style="list-style-type: none">• Mengamati interaksi sosial masyarakat perdesaan dan perkotaan• Mengamati factor-faktor yang mempengaruhi bentuk			<ul style="list-style-type: none">• Referensi lain yang relevan.• Internet (jika tersedia)• Buku Teks Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VII• Buku Panduan Guru

<p>interaksi sosial dalam ruang dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, ekonomi dan budaya dalam nilai dan norma, serta kelembagaan sosial budaya.</p>	<p>pembentukan lembaga sosial, budaya, ekonomi, pendidikan dan politik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembaga sosial: pengertian, jenis dan fungsi (ekonomi, pendidikan, budaya, dan politik). 	<p>interaksi sosial berdasar lembaga yang ada di masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan data hasil analisis interaksi sosial menurut bentuknya di perdesaan dan perkotaan 		<p>Pelajaran IPS untuk SMP/Mts kls VII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ensiklopedia Geografi • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar • Lembaga social yang ada dimasyarakat
---	--	--	--	--

Mengetahui,

JULI 2022

Kepala UPTD SMP N 9 Metro
IPS

AGUS SUSETYO,S.Pd
HARTATI S. Pd

NIP. 19730803 200501 1 005
200604 2 00

Metro,

Guru Mapel

TUTI

NIP. 19741013

LAMPIRAN 12 : Dokumentasi Uji Coba Produk Kepada Peserta Didik





LAMPIRAN 13: Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroiniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metroiniv.ac.id

Nomor : B-0766/In.28.1/J/TL.00/02/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : ZAINUL MUKLIS
NPM : 1901070022
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris IPS
Judul : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (POWTOON) BERBASIS NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO

Dengan ketentuan sebagai berikut :

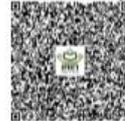
1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 Februari 2023

Ketua Jurusan,



Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma
M.Pd



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2695/In.28/J/TL.01/06/2022
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA SMP NEGERI 9 METRO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **ZAINUL MUKLIS**
NPM : 1901070022
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Tadris IPS
Judul : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (POWTOON) YANG
TERINTEGRASI DENGAN NILAI KEISLAMAN SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO

untuk melakukan prasurvey di SMP NEGERI 9 METRO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 17 Juni 2022
Ketua Jurusan,

Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma
M.Pd

NIP 19880823 201503 1 007

LAMPIRAN 15 : Surat Balasan Pra Survey



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 9 METRO

Jl. Piagam Jakarta 16 Polos Kel. Mulyosari Metro Barat – Phone (0725) 7525107



Nomor : 006/199/UPTD.SMPN 09/2022

Lamp.: -

Hal. : **Izin Pra Survey**

Kepada,

Yth. : Ketua Jurusan Tadris IPS IAIN Metro

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di-

Metro

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 9 Metro menerangkan:

Nama : Zainul Muklis

NPM : 1901070022

Semester : 6 (enam)

Jurusan : Tadris IPS

Judul : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (POWTOON) YANG
TERINTEGRASI DENGAN NILAI KEISLAMAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO.

Berdasarkan surat nomor : B-2695/In.28/J/TL.01/06/2022 Tentang Izin Pra Survey tanggal 17 Juni 2022 di UPTD SMP Negeri 9 Metro.

Bahwa Mahasiswa tersebut di atas telah kami terima dan di izinkan melaksanakan Pra Survey di UPTD SMP Negeri 9 Metro.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 14 Desember 2022

An.Kepala UPTD SMP Negeri 9 Metro

Waka.Kurikulum

TUTI HARTATI, S.Pd

NIP. 19741013 200604 2 005

LAMPIRAN 16 : Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1040/In.28/D.1/TL.00/03/2023
Lampiran :-
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA UPTD SMP Negeri 9 Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1039/In.28/D.1/TL.01/03/2023, tanggal 07 Maret 2023 atas nama saudara:

Nama : **ZAINUL MUKLIS**
NPM : 1901070022
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di UPTD SMP Negeri 9 Metro, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (POWTOON) BERBASIS NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 07 Maret 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

LAMPIRAN 17 : SURAT BALASAN IZIN RESEARCH



PEMERINTAH KOTA METRO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 9 METRO
Jl. Piagam Jakarta 16 Polos kel. Mulyosari Kec. Metro Barat Phone (0725) 7525107



Nomor : 006/080/UPTD.SMPN 09/2023

Lamp.: -

Hal. : **Izin Research**

Kepada,
Yth. : Dekan Akademik dan Kelembagaan
Institut Agama Islam Negeri 9 Metro
Di-
Metro

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala UPTD SMP Negeri 9 Metro menerangkan:

Nama : ZAINUL MUKLIS
NPM : 1901070022
Jurusan : Tadris IPS
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (POWTOON) BERBASIS
NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPS DI
SMP NEGERI DI KOTA METRO

Berdasarkan surat nomor : B-1040/In.28/D.1/TL.00/03/2023 Tentang Izin Research tanggal 07 Maret 2023 di UPTD SMP Negeri 9 Metro. Bahwa Mahasiswa tersebut di atas kami terima dan diizinkan melaksanakan Penelitian di UPTD SMP Negeri 9 Metro Selama 1 (Satu) pada tanggal 14 April 2023.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 11 Mei 2023

An. Kepala UPTD SMPN 9 Metro
Waka. Kurikulum



MUJIYONO, S.Pd

NIP. 19750514 200604 1 015

LAMPIRAN 18 : Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1039/In.28/D.1/TL.01/03/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : ZAINUL MUKLIS
NPM : 1901070022
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di UPTD SMP Negeri 9 Metro, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI (POWTOON) BERBASIS NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 9 METRO".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 07 Maret 2023

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Zainul Muklis, lahir di Metro pada tanggal 17 Januari 2001, Peneliti merupakan anak dari Bapak M. Amin dan Ibu Sunarti. Peneliti saat ini tinggal bersama orang tua di kelurahan Mulyosari 16a, Kecamatan Metro Barat, Kota Metro, Lampung. Peneliti mulai menempuh pendidikan mulai dari Pendidikan TK PKK Mulyosari, kemudian peneliti melanjutkan di pendidikan sekolah dasar ditempuh di SDN 1 Metro Barat, kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 9 Metro, Sedangkan Sekolah Menengah Atas ditempuh di SMA Negeri 2 Metro dan saat ini peneliti melanjutkan jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, dengan mengambil jurusan Tadris IPS.