

ABSTRAK

Defriwan Prima Surya. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Untuk Mata Pelajaran PKn Kelas VII Di SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan disekolah, bahwa guru dalam menyampaikan materi pelajaran kurang adanya Variasi. Guru terlalu mengandalkan media papan tulis dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan bagi peserta didik, padahal di sekolah sudah tersedia sarana dan prasarana yang memadai dan mendukung dalam penggunaan media pembelajaran. hal itu terjadi karena adanya keterbatasan kemampuan guru dalam membuat maupun menggunakan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran pada mata pelajaran PKn kelas VII yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) Uji lapangan awal, (5) revisi produk, (6) uji lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji lapangan, (9) revisi produk akhir (10) desimilasi dan implementasi. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas VII di SMP Negeri 05 Air Pura dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan format penilaian.

Berdasarkan hasil penilaian kevalidan dari 2 orang validator ahli materi yang mendapat nilai rata-rata 4,86, serta ahli media yang mendapat nilai rata-rata 4,31, materi dan juga medianya sudah dikategorikan “valid” namun terdapat beberapa revisi ringan pada materi serta media. Hasil analisis uji coba kepraktisan memperoleh nilai rata-rata 4,68 sehingga produk media pembelajaran berada pada kategori “Baik atau Praktis”. Uji efektifitas yang telah dilakukan menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga menunjukkan perbedaan yang lebih tinggi secara signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk ini efektif dan dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang di hasilkan ini layak sehingga dapat digunakan pada mata pelajaran PKn di SMP.