

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *GOANIMATE* PADA MATA PELAJARAN
IPS KELAS VIII DI SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



**Oleh:
SINTIA GUSRI LASMI
NIM. 1304736/ 2013**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

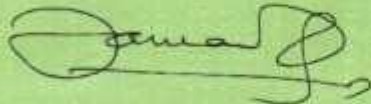
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *GOANIMATE* PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VIII DI SMP

Nama : Sintia Gusri Lasmi
NIM/BP : 1304736/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2018

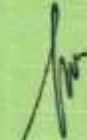
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP.19591124 198603 1002

Pembimbing II



Noyrianti, S.Pd., M.Pd
NIP.19801101 200801 2014

Ketua Jurusan



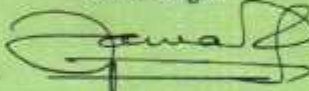
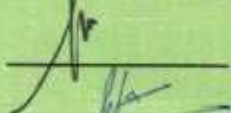
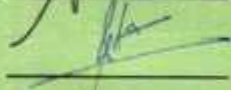
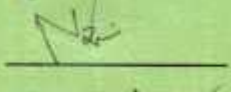
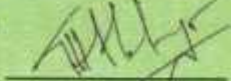
Dra. Eldarni, M.Pd
NIP.19610116 198703 2001

PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan
Aplikasi *GoAnimate* pada Mata Pelajaran IPS Kelas
VIII di SMP
Nama : Sintia Gusri Lasmi
NIM/BP : 1304736/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2018

	Tim Penguji Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Darmansyah, ST., MPd NIP.19591124 198603 1002	
Sekretaris	: Novrianti, S.Pd., MPd NIP.19801101 200801 2014	
Anggota	: 1. Dra. Zuwirna., MPd NIP. 19580517 198503 2001	
	: 2. Nofri Hendri, S.Pd., MPd NIP.19781129 200312 1001	
	: 3. Meldi Ade Kurnia Yusri, ST., MPd.T NIP. 19840523 200812 1003	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SINTIA GUSRI LASMI
NIM/BP : 1304736/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknomogi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *GoAnimate* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah lazim.

Padang, Januari 2018
Yang menyatakan



Sintia Gusri Lasmi
NIM/BP : 1304736/2013

ABSTRAK

Sintia Gusri Lasmi. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *GoAnimate* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa, dimana siswa cenderung tidak aktif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran karena kurangnya penggunaan media dan sumber belajar yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi membosankan, dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate* ini dapat membantu antusias siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pada mata pelajaran IPS kelas VIII serta mengetahui kevalidan dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan sehingga layak dan valid digunakan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji praktikalitas dilakukan kepada 20 orang siswa kelas VIII₈ di SMP Negeri 26 Padang.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari guru bidang studi dan ahli media yakni, hasil validasi dari dua ahli materi sudah dikategorikan “valid” dengan skor yang mendominasi 4 dan 5. Sedangkan hasil akhir validasi dari dua ahli media sudah dikategorikan “valid” dengan skor yang mendominasi 4 dan 5. Pada hasil uji praktikalitas produk media pembelajaran berada pada kategori “Baik”. Selanjutnya uji efektivitas diperoleh $t_{hitung} = 4,14$ sedangkan t_{tabel} dengan $df = 20$ pada taraf signifikan $0,05 = 2,093$. Maka dapat diketahui nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($4,14 > 2,093$). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate* dapat digunakan pada mata pelajaran IPS.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *GoAnimate*, IPS

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Goanimate* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP” sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini terlaksana berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik berupa moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Dr. Darmansyah, ST., M.Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Novrianti, S.Pd., M.Pd selaku Penasehat Akademik sekaligus Pembimbing II yang memotivasi dan memberikan banyak bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen beserta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak/Ibu dosen dan Ibu guru yang telah berkenan menjadi validator dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga tempat penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F. Manfaat Pengembangan	12
G. Pentingnya Pengembangan	12
H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan	13
I. Manfaat Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoretis	
1. Media Pembelajaran	15
2. Media Video Pembelajaran	19
3. Kawasan Teknologi Pendidikan	22
4. Aplikasi <i>Goanimate</i>	23
5. Mata Pelajaran IPS	30
B. Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas	31
C. Penelitian yang Relevan	34
D. Kerangka Konseptual	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	37
B. Model Pengembangan	38
C. Prosedur Pengembangan	38
D. Instrumen Pengumpulan Data	42
E. Teknik Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan	51
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	60
C. Revisi Produk	72
D. Pembahasan	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	85
B. Saran	86

DAFTAR RUJUKAN	87
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	90
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan Skor pada Skala Likert.....	42
2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	45
3. Kisi-kis Penilaian Ahli Media	46
4. Kisi-kisi instrument untuk angket siswa	47
5. Hasil Penilaian materi	61
6. Hasil Penilaian Produk	64
7. Hasil Akhir Penilaian Produk	68
8. Hasil Uji Coba I	71
9. Tabel persiapan penguji efektifitas	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lingkungan kerja <i>Goanimate</i>	25
2. Tampilan <i>Options Tabs Selector</i>	25
3. Tampilan <i>Characters' Options Tab</i>	26
4. Tampilan <i>Text Options tab</i>	26
5. Tampilan <i>Scenes Tab</i>	27
6. Tampilan <i>Decoration and Hand-Held Objects Tab</i>	28
7. Tampilan <i>Sounds and Music Tab</i>	28
8. Tampilan <i>Effect Tab</i>	29
9. Kerangka Pikir Penelitian	35
10. Prosedur pengembangan	39
11. Tampilan <i>login Goanimate</i>	54
12. Tampilan langkah untuk membuat video	54
13. Tampilan pemilihan <i>theme</i>	55
14. Tampilan <i>thema yang di pilih</i>	55
15. Tampilan untuk mengimport media dan background.....	56
16. Tampilan <i>arakter</i>	56
17. Tampilan untuk memilih jenis <i>font</i> dan <i>text</i>	57
18. Tampilan menambah <i>scene</i>	57
19. Tampilan untuk memasukkan music	58
20. Tampilan <i>preview</i>	58
21. Tampilan tombol <i>save</i>	59
22. Tampilan depan sebelum revisi	73
23. Tampilan depan setelah revisi	74
24. Tampilan SK/KD sebelum revisi.....	74
25. Tampilan SK/KD setelah revisi	75
26. Tampilan evaluasi seblum revisi	76
27. Tampilan evaluasi setelah revisi.....	76
28. Tampilan materi sebelum revisi.....	77
29. Tampilan materi setelah revisi.....	77

30. Validasi dengan validator media 1	199
31. Validasi dengan validator media 2	200
32. Validasi dengan validator materi 1	201
33. Validasi dengan validator materi 2	202
34. Pemberian soal pretest kepada siswa	203
35. Penjelasan materi dengan menggunakan media	204
36. Pemberian soal posttest.....	205

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Storyboard	89
2. Silabus IPA	92
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	99
4. Kisi – Kisi Soal IPA	152
5. Soal	158
6. Lembar Jawaban	166
7. Kunci Jawaban.....	167
8. Penilaian Validator Media Awal	168
9. Penilaian Validator Media Perbaikan	176
10. Penilaian Validator Materi	179
11. Penilaian Hasil Uji Coba	185
12. Nilai Pretest dan Posttest	191
13. Penilaian Uji Praktikalitas	192
14. Penguji Efektivitas.....	193
15. Lembar Jawaban Pretest dan Posttest.....	194
16. Tabel t	196
17. Surat – surat	197
18. Dokumentasi Penelitian	201

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi, menciptakan struktur baru, yaitu struktur global. Struktur tersebut akan mengakibatkan semua bangsa di dunia termasuk Indonesia, mau tidak mau akan terlibat dalam suatu tatanan global yang seragam, pola hubungan dan pergaulan yang seragam khususnya di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Fenomena globalisasi merupakan era baru peradaban manusia dimana terjadi perubahan yang sangat cepat dalam berbagai bidang kehidupan baik politik, sosial, budaya, ekonomi juga pendidikan.

Pendidikan memiliki makna yang luas yakni pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam hal intelektualnya saja tapi juga memiliki kekuatan spiritual keagamaan. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.”

Salah satu komponen penting dari sistem pendidikan adalah proses belajar mengajar di sekolah. Pada kegiatan belajar dan mengajar di sekolah ditemukan dua subjek yaitu guru dan siswa. Mengajar bagi seorang guru bukanlah sekedar menyampaikan pengetahuan kepada siswa tetapi guru dapat memotivasi kepada siswa. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu

proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Proses penyampaian pesan ini dapat dilakukan secara langsung dan ada juga yang menggunakan media. Arsyad (2011:15) mengemukakan “terdapat dua unsur yang teramat penting dalam suatu proses belajar mengajar, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.” Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar dan mengajar (KBM). Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana cara memilih media pembelajaran yang tepat diterapkan didalam proses pembelajaran sehingga dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamalik (Arsyad, 2011:15) yang mengemukakan “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.”

Dengan demikian penggunaan media pembelajaran di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada umumnya hasil belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan 6 tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi 5 jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks

nilai, sedangkan psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, menghubungkan dan mengamati.

Untuk pencapaian penilaian dari 3 aspek tujuan pembelajaran tentu tidak mudah, banyak kendala yang di hadapi dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, salah satunya dalam pemanfaatan media pembelajaran yang tidak di gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menerapkan media dalam proses pembelajaran siswa memperoleh pengetahuan yang disajikan dengan tampilan yang berbeda, menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar agar tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 26 Padang tanggal 7 Maret 2017 melalui wawancara guru Mata Pelajaran IPS kelas VIII semester 1 tahun ajaran 2016-2017 tergolong masih rendah, yaitu 70,00 tidak tuntas berdasarkan nilai KKM, nilai KKM adalah 80,00. ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti, diantaranya keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media yang unik dan menarik. Guru masih menggunakan buku sumber sebagai media pembelajaran Karena kurang menggunakan media dalam proses belajar mengajar pembelajaran menjadi tidak menarik dan monoton. Hal ini membuat siswa merasa bosan, dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, maka di perlukan usaha guru agar dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dilihat dari observasi yang peneliti lakukan, bahwa SMP tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan *LCD proyektor* dan juga sudah ada jaringan *internet*. Namun, hal ini

tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Guru mata pelajaran IPS masih berpedoman pada buku teks dan kurang menggunakan media pembelajaran lain. Pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dan mencatat di papan tulis. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS yaitu penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *GoAnimate*.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate* akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran IPS. Dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate* ini sangat cocok untuk pelajaran IPS, agar pembelajaran yang disampaikan menjadi menarik dan tidak monoton di mana sebelumnya dalam mata pelajaran IPS guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa tidak tertarik, maka dari itu dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate* membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate* pada pembelajaran IPS berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Dengan menggunakan *GoAnimate* mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Memanfaatkan media menjadikan guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar siswa dan media diharapkan bisa membuat siswa aktif dalam belajar. Ketertarikan siswa akan media pembelajaran, juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate*. *GoAnimate* adalah *platform* aplikasi *web* yang disajikan secara *online* yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk dengan cepat membuat dan berbagi animasi dengan dunia. Pengguna dapat menghasilkan *video* animasi yang menarik dengan tanpa mendownload program, atau belajar keterampilan baru. Aplikasi ini bisa digunakan untuk media pembelajaran dalam bentuk *video*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *GoAnimate*. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada mata pelajaran IPS agar dapat disampaikan menggunakan *video* dan animasi menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton dan membosankan. Media ini dapat digunakan secara *online* dan *offline*.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan aplikasi *GoAnimate* pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP ”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Kurangnya Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat *konvensional* yaitu metode ceramah.
3. Teknik pembelajaran yang disampaikan oleh guru monoton, sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dan bersikap pasif pada proses pembelajaran.
4. Guru belum mampu dalam menghadirkan bentuk pembelajaran menggunakan media pembelajaran.
5. Minat dan motivasi siswa belajar IPS kurang. Oleh sebab itu perlu adanya inovasi untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa.
6. Terbatasnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai media guru untuk menyampaikan materi pelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate* yang valid dalam mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP ?

2. Bagaimana praktikalitas dan efektivitas produk berdasarkan penilaian penanggung jawab materi, penanggung jawab media dan siswa terhadap media pembelajaran Menggunakan Aplikasi *GoAnimate* mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP ?
3. Bagaimana kevalidan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate* ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan sebuah media pembelajaran Menggunakan Aplikasi *GoAnimate* mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP .
2. Mengetahui kepraktisan dan efektifitas penggunaan media pembelajaran Menggunakan Aplikasi *GoAnimate* mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP .
3. Mengetahui tingkat validitas produk berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa terhadap media pembelajaran Menggunakan Aplikasi *GoAnimate* mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP .

E. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran Menggunakan Aplikasi *GoAnimate* mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 26 Padang. Spesifik produk yang akan dikembangkan yaitu menampilkan video yang menarik dengan menggunakan aplikasi presentasi online (*GoAnimate*) didalam video ini akan memperjelas pesan

pembelajaran. Dengan tampilan yang memakai animasi membuat siswa merasa tertarik untuk melaksanakan pembelajaran.

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran menggunakan Aplikasi *GoAnimate* mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP terciptanya proses belajar yang menarik dan siswa termotivasi untuk belajar mandiri. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Dari aspek isi/ materi media pembelajaran ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa SMPN 26 Padang dalam memahami materi yang sesuai dengan silabus dan buku pegangan guru yakni tentang memahami masalah sosial berkaitan dengan pertumbuhan jumlah penduduk.
2. Dari aspek pembelajaran, multimedia ini dilengkapi dengan evaluasi dari materi memahami masalah sosial berkaitan dengan pertumbuhan jumlah penduduk.
3. Dari aspek media, media pembelajaran ini memiliki karakteristik yaitu:
 - a. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *GoAnimate*.
 - b. Media yang dikembangkan dalam bentuk multimedia.
 - c. Pada tampilan produk berupa video animasi presentasi yang nantinya akan ada beberapa slide yaitu sebagai berikut:
 - 1) Pada tampilan bagian awal program akan ada gambar sekolah serta guru dan siswa. Pada tampilan awal ini ada

suara narator yang bertujuan untuk memberitahukan kepada audience bahwa “ Selamat datang di media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII SMP selamat menyaksikan” dan slide berikutnya.

- 2) Pada slide kedua terdapat gambar seorang guru dan sebuah papan tulis. Dipojok atas sebelah kiri terdapat kata “ mata pelajaran” dan di papan tulis terdapat kata ”ilmu pengetahuan (IPS) kelas VIII (DELAPAN). Yang bertujuan untuk memberitahukan bahwa video ini disajikan untuk mata pelajaran IPS kelas VIII serta diiringi musik instrument dan ke slide berikutnya.
- 3) Slide ketiga ini adalah halaman SK/KD yang akan sajikan tujuan dari pembelajaran dan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa pada materi materi memahami masalah sosial berkaitan dengan pertumbuhan jumlah penduduk serta idiringi dengan musik instrument.
- 4) Slide ke 4 ini adalah halaman materi 1 dan sub babnya “ kondisi fisik dan wilayah penduduk indonesia”. Tampilan sub bab ini dilatar belakang background papan tulis berwarna hijau dan juga ada gambar animasi anak-anak kecil dan gambar globe serta dengan suara narator yang

bertujuan memberitahukan bahwa ini adalah slide materi 1 tentang kondisi fisik dan wilayah penduduk indonesia.

- 5) Slide 5 adalah halaman materi “kondisi geografis dan kondisi penduduk” dilatar belakangi dengan background papan tulis besar warna hijau dan disertai suara instrument.
- 6) Slide 6 dan slide 7 ini adalah halaman materi disertai animasi “pengaruh letak geografis indonesia terhadap kondisi alam dan penduduk”. Juga dilatar belakangi background papan tulis besar berwarna hijau dan juga ada animasi seorang guru disertai musik instrument. Tampilan ini bertujuan untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran.
- 7) Slide 8 sampai 16 adalah masih halaman tentang materi 1 disertai animasi-animasi , juga dilatar belakangi beberapa background serta musik instrument.
- 8) Slide 17 -20. Pada slide 17 halaman materi disertai suara narator “ materi 2 kondisi penduduk indonesia” dan dilatar balakangi background peta indonesia. Pada slide 18 -20 adalah halaman materi masih tentang “kondisi penduduk indonesia” disertai musik instrument dan beberapa animasi. Pada materi ini bertujuan untuk menyampaikan materi kepada siswa dalam proess pembelajaran.

- 9) Slide 21-27. Pada slide 21 halaman materi disertai suara narator “ materi 3 lingkungan hidup dan pelestariannya” dan di latar belakang dengan background serta animasi 3 orang anak. Pada slide 22-27 halaman masih tentang “ lingkungan hidup dan pelestariannya” disertai musik instrument dan beberapa animasi dalam penyajian materi tersebut. Tujuan penyampaian materi ini masih sama dengan materi pada slide sebelumnya.
- 10) Slide 28- 30 itu adalah materi 4 di sertai animasi dan suara narator “materi 4 permasalahan kependudukan dan dampaknya terhadap pembangunan” dilatar belakang dengan background perkotaan dan beberapa jumlah animasi. Pada slide 29 halaman ini masih tentang materi 4 “ permasalahan kependudukan dan dampaknya terhadap pembangunan” disertai dengan musik instrument dan beberapa animasi.
- 11) Slide 31 yaitu halaman evaluasi disajikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang di bahas. Penyajian soal ini bertujuan sebagai evaluasi keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disajikan. Soal ini disajikan berupa essay sebanyak 5 soal dan di sertai suara narator.
- 12) Slide penutup ada profil pembuat media. Dan ada logo UNP.

F. Manfaat Pengembangan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *GoAnimate* mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar yang menarik dan termotivasi untuk belajar.

Adapun manfaat dari penelitian ini, dipapar lebih rinci yaitu :

1. Bagi peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam mengaplikasikan ilmu dan pelaksanaan pembelajaran dengan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia Menggunakan Aplikasi *GoAnimate* mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik.

3. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran..

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan pembelajaran kepada siswa lebih mudah menyerap materi , pembelajaran dapat lebih menarik, siswa dapat belajar mandiri, peran guru berubah kearah positif, artinya tidak

menempatkan diri sebagai satu-satunya sumber belajar, memberikan rangsangan agar siswa aktif dan bergairah berpikir, meningkatkan pemahaman terhadap materi, produktif dalam berpikir kreatif dan siswa menjadi lebih terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate* pada mata pelajaran IPS ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dalam mengikuti pembelajaran. Melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *GoAnimate* ini dalam proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran akan memperjelas pesan pembelajaran. Guru akan berorientasi pada siswa dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adanya penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi di dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran seperti *GoAnimate*. Penggunaan media pembelajaran *GoAnimate* dilakukan dengan tujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal ini tentu merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru. Namun penggunaan media yang dikembangkan dengan aplikasi *GoAnimate* masih jarang dimanfaatkan oleh guru.

Pengembangan media ini, sebaiknya dibuat secara keseluruhan agar materi yang diterima oleh peserta didik menjadi suatu kesatuan yang utuh dan

berkesinambungan. Namun, karena keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan, maka penulis membatasi pengembangan media pembelajaran *GoAnimate* pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP.

I. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa
 - a. Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menghilangkan kejenuhan saat belajar.
 - b. Mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, menumbuhkan minat siswa dalam belajar.
2. Bagi guru
 - a. Memotivasi guru untuk meningkatkan kemampuan dalam memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan pelayanan yang terbaik bagi siswa.
 - b. Memberikan semangat bagi guru untuk melakukan persiapan pembelajaran dengan baik.
3. Bagi sekolah

Hasil penelitian di harapkan dapat dijadikan sebagai masukan yang berguna bagi lembaga pendidikan tempat peneliti mengadakan penelitian ini dengan tujuan meningkatkan mutu pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Hasil uji validitas pada produk media pembelajaran yang diberi oleh validator materi memperoleh kategori valid. Hal ini dapat dilihat dari penilaian yang diberikan oleh validator materi. Adapun skor yang diperoleh dari validator pertama 4 dan 5 dan skor indikator dari validator kedua 4 dan 5. Selanjutnya produk media pembelajaran yang diberi oleh validator media memperoleh kategori valid. Dapat dilihat dari skor yang diperoleh dari validator pertama 4 dan 5 dan skor indikator dari validator kedua 4 dan 5. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil validasi dari aspek materi dan aspek media dikategorikan valid.
2. Hasil uji praktikalitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan di kategorikan praktis pada aspek kepraktisan dengan variabel kriteria mencakup tampilan dengan skor rata-rata 4,40, penyajian materi dengan skor rata-rata 4,10 dan kemanfaatan dengan skor rata-rata 4,20.
3. Pada uji efektifitas diketahui terdapat perbedaan yang lebih tinggi secara signifikan antara *pretest* dan *posstest*. Dapat dilihat diperoleh t_{hitung} sebesar 4,14 selanjutnya dicari t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df = N-1 = 20-1 = 19$ dengan $\alpha = 0,05$ maka t_{tabel} adalah 2,093. Dengan demikian dapat Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Goanimate*

pada mata pelajaran IPS kelas VIII pada materi yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dianjurkan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi para pengguna produk menggunakan aplikasi *Goanimate* yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran serta referensi untuk pengembangan berikutnya.
2. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan skillnya dalam pembuatan produk dengan aplikasi *Goanimate* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.
3. Mahasiswa Teknologi Pendidikan terus mengembangkan media pembelajaran secara inovatif, serta mengikuti perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Arief Sadiman, dkk. 2012. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Bandung: Rosda Karya.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media pebelajaran* : Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- . 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W.R. dan Gall, M.D. 1981. *Applying Education Research*. New York: Longman
- Deni Darmawan. 2011. *Inovasi Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media
- . 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Eldarni, dkk. 2014. *Media Video*. Padang: UNP Press
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Hamzah B Uno. 2011. *Teknologi Informasi & Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Heinich, R, Molenda, Russell. 2001. *Instructional Media and Technology For Learning, 7th edit*. New Jersey: Prentice Hall, Inc
- Heru Susanto. 2015. *10 Aplikasi Presentasi Tercanggih Masa Sekarang*, (diakses 2 april 2017)
- Kustandi, Cecep dan Bambang, Sucipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Galia Indonesia
- Miarso Yusuf Hadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana