

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Identitas sekolah

Nama sekolah	: UPT SMP Negeri 2 Kademangan
Kepala sekolah	: Ibnu Sudiby, S.Pd.
Alamat	: Jl. Sadewo No.75 Kec. Kademangan Kab. Blitar Jawa Timur
Kurikulum	: Kurikulum 2013 Revisi 2017
NPSN	: 20514438
No. Telepon	: 0342-804974
Tahun didirikan	: 1991
Luas tanah	: 86102 M2

b. Visi dan Misi Sekolah

1) Visi Sekolah :

Visi SMPN 2 Kademangan yaitu“ Terwujudnya sekolah yang unggul dalam berprestasi, berdisiplin yang tinggi, berbudaya dengan wawasan iman dan taqwa.”. Visi ini memiliki maksud bahwa sekolah ingin menciptakan sekolah yang unggul dalam prestasi, menjadikan lulusanya memiliki disiplin yang tinggi dan tentunya juga terasah nilai religusnya yaitu iman dan taqwa dalam diri tiap individu.

2) Misi Sekolah :

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran dan bimbingan sesuai dengan tuntutan perubahan jaman dengan tetap mengacu pada SNP serta terus berupaya meningkatkan profesionalisme pendidik dan tendik
2. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, rapi, asri dan indah dengan tetap berpegangan dengan prinsip lingkungan sebagai sumber belajar

3. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan melalui berbagai kegiatan praktik keagamaan dan peringatan hari besar keagamaan
4. Menciptakan budaya sekolah yang tertib, disiplin, aktif dan kreatif sehingga tercipta iklim sekolah yang aman, nyaman dan menyenangkan
5. Meningkatkan semangat pengembangan diri secara intensif melalui kegiatan ekstrakurikuler yang potensial
6. Menerapkan manajemen sekolah secara demokratis dan partisipasi dari warga sekolah sehingga setiap warga sekolah merasa memiliki dan ikut bertanggungjawab terhadap kebersihan sekolah

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap awal dalam penelitian ini yaitu peneliti mengumpulkan beberapa data pada lokasi yang diteliti yaitu di SMPN 2 Kademangan. Sebelum peneliti melakukan penelitian, dilakukan konsultasi dahulu kepada salah satu pengampu pelajaran IPS yaitu Sukatmiasih, M.Pd. Dimana dilakukannya penentuan kelas-kelas yang digunakan dalam penelitian sebagai subyek penelitian. Hasilnya yaitu seluruh populasi kelas VIII, dengan jumlah populasi hampir 300 siswa. Maka, disini peneliti menggunakan teknik generalisasi dimana dalam pengambilan sampel teknik yang dipakai yaitu dengan *simple random*, pengambilan data dilakukan secara acak namun masih dalam ruang lingkup tujuan penelitian. Dalam pengukuran keefektifan media digunakan sampel sejumlah 32 siswa serta untuk pengujian skala kecil sejumlah enam siswa dari masing-masing kelas.

Langkah selanjutnya yaitu pemilihan subyek materi yang akan dikembangkan atau yang akan dicantumkan dalam media. Berdasarkan informasi yang dipaparkan peneliti dari Ibu Sukatmiasih, M.Pd. bahwasanya pelaksanaan kurikulum yang digunakan di SMPN 2 Kademangan menggunakan kurikulum 13 revisi 2017. Pada penelitian ini materi yang difokuskan yaitu pada sosiologi, maka peneliti mengambil materi yaitu mengenai mobilitas sosial.

Hasil data yang peneliti dapat, Ibu Sukatmiasih mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, khususnya IPS disini masih kurang diminati siswa, antusias serta motivasi siswa terhadap mata pelajaran IPS kurang. Serta penggunaan media pembelajaranpun yang digunakan dalam pembelajarn masih belum maksimal. Selain itu, penggunaan bahan ajar ajar yang digunakan masih cenderung terpaku hanya pada LKS saja, sehingga pemahaman siswa kurang, ditambah dengan pembelajaran saat ini yang mana masih dilakukan secara online juga sehingga membuat siswa malas dan menjadikan pembelajaran kurang efektif. Maka, berdasarkan data-data yang peneliti dalam melaksanakan sebuah evaluasi terhadap berlangsungnya proses pembelajaran dalam penyelesaian kekurangan-kekurangan yang ada peneliti membuat inovasi baru terkait media pembelajaran yang mana sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu berupa video animasi infografis *stop motion* yang mana media tersebut dapat digunakan secara mandiri yang diakses melalui kanal *youtube*.

2. Perencanaan

Setelah tahap analisis kebutuhan di SMPN 2 Kademangan yaitu perencanaan, peneliti menyusun desain atau penyusunan ide dalam pengembangan media tentunya secara sistematis, dimana nantinya dapat dijadikan sebagai acuan dalam produk yang telah disempurnakan. Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pada pembuatan RPP disini peneliti juga melakukan konsultasi kepada guru IPS, dimana bagaimana langkah-langkah pengimplementasian media pembelajaran yang nantinya akan digunakan dikelas, RPP yang digunakan dalam pengimplementasian media terdapat pada lampiran 2. Kemudian peneliti mencari referensi-referensi terkait materi yang akan dicantumkan dan media yang dikembangkan, serta mencari beberapa bahan yang nantinya digunakan dalam pembuatan media pembelajaran seperti: gambar, pembuatan animasi, dan lainnya yang terkait materi juga. Selain itu juga peneliti merancang beberapa angket serta beberapa instrumen yang nantinya digunakan dalam penelitian, penentuan tes dan sebuah acuan penilaian validasi terkait media dan materi juga dipersiapkan pada tahap ini.

Pemilihan referensi lain juga dilakukan oleh peneliti yang mana seperti buku-buku serta sumber-sumber yang terkait materi yang ingin dituangkan dalam media. Pemilihan sumber juga disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum 13 sehingga tujuan pembelajaran nantinya dapat tercapai. Namun juga tetap memperhatikan karakteristik siswa dalam penyajian media pembelajaran yang dikembangkan.

Desain media berupa beberapa animasi serta gambar yang dibutuhkan didapat peneliti melalui *pngtree* dan *google* yang kemudian gambar tersebut diedit di aplikasi *Macromedia Flash 8*. Peneliti disini menggunakan aplikasi perangkat lunak yaitu *Macromedia Flash 8* dan *Wondershare Filmora 7.8.6*, karena penggunaan program ini terbilang cukup mudah dioperasikan, serta memiliki beberapa format pembuatan gambar serta animasi yang cukup baik, maka itu peneliti menggunakan program tersebut.



Gambar 4. 1 Desain Media Pembelajaran

Terdapat beberapa instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket validasi ahli media, ahli materi dan guru, angket respon peserta didik dan observasi aktivitas peserta didik dan yang terakhir berupa tes terkait hasil belajar siswa. Untuk instrumen berupa tes dan angket respon peserta didik terlebih dahulu harus dilakukan validasi dan direvisi agar instrumen nantinya layak digunakan dalam penelitian.

3. Mengembangkan Bentuk Produk Awal

Langkah selanjutnya yaitu pengembangan *draft product*, adapun pengembangan *draft product* yang dilakukan peneliti diantaranya yaitu:

a. Isi materi atau Kurikulum

Dalam hal ini terkait materi-materi utama yang akan digunakan serta di sajikan dalam video pembelajaran. Tentunya dengan memperhatikan isi materi sesuai dengan KD dan indikator yang ada. Berikut kompetensi dasar dan indikator yang digunakan:

Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator

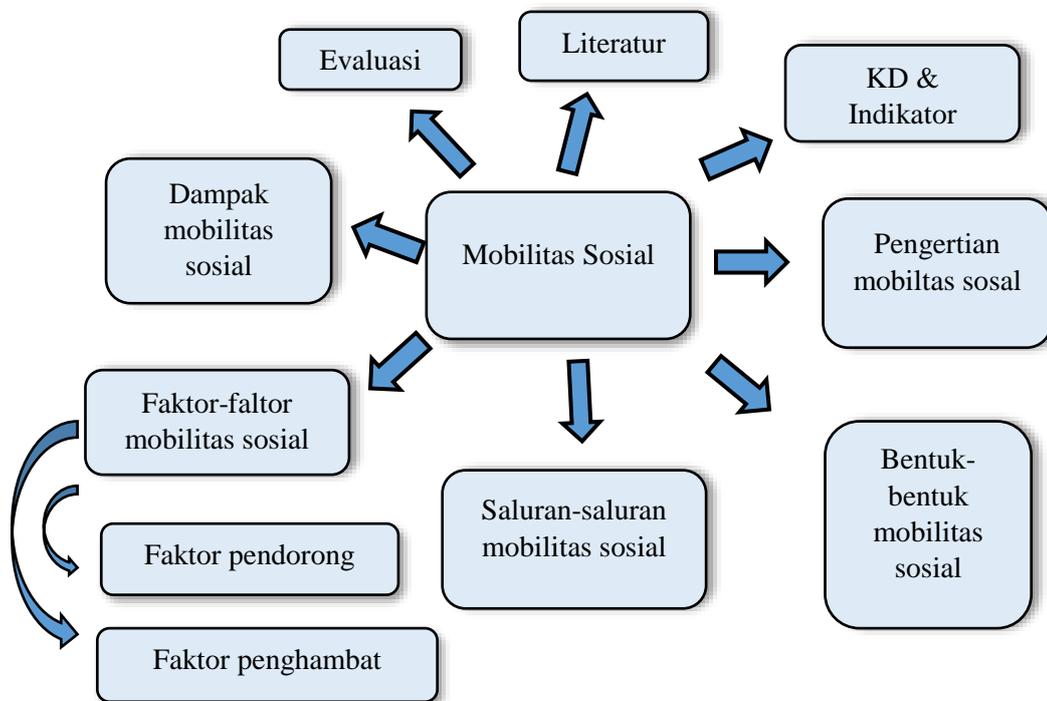
Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menganalisis pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	3.2.1 Menjelaskan pengertian mobilitas sosial
	3.2.2 Mendeskripsikan bentuk-bentuk mobilitas sosial
	3.2.3 Mengidentifikasi faktor-faktor pendorong dan penghambat mobilitas sosial
	3.2.4 Menjelaskan cara dan saluran-saluran mobilitas sosial
	3.2.5 Mengidentifikasi dampak-dampak mobilitas sosial
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan.	4.2.1 Menyajikan hasil diskusi mengenai mobilitas sosial dikehidupan
	4.2.2 Membuat laporan hasil telaah pengaruh mobilitas sosial terhadap khidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial dan budaya

b. Pembuatan desain media pembelajaran

1) Penggunaan *blueprint*

Pada tahap ini penelitian melakukan sebuah rancangan materi, bentuk video serta gambar yang digunakan, serta bagaimana posisi animasi nantinya yang mana harus dirancang secara sistematis agar hasil penyajian media pembelajaran berupa video animasi infografis *stop*

motion bagus dan menarik. Berikut rancangan aluran dalam pembuatan media sebagai gambaran singkat materi pada produk yang dihasilkan.



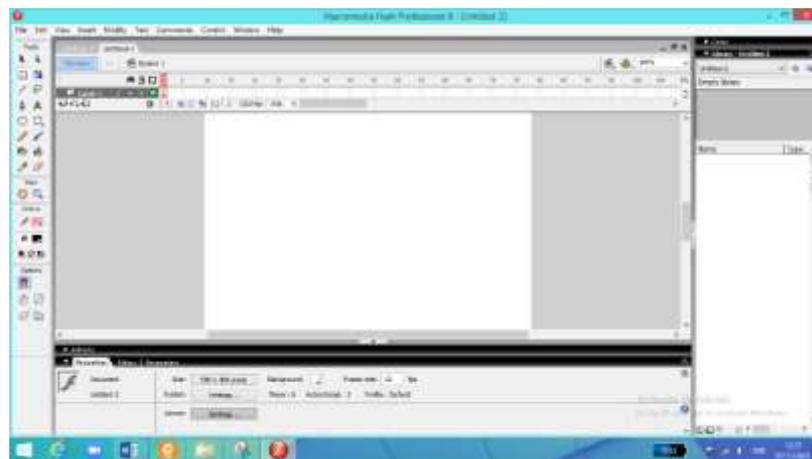
Gambar 4. 2 Blueprint Media

2) Proses pengembangan video animasi infografis *stop motion*

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti disini dibuat dengan menggunakan progam aplikasi *Macromedia Flash 8* dan *Wondershare Filmora 7.8.6*, guna untuk menciptakan sebuah media yang baik dan menarik yang dapat digunakan didalam pembelajaran. Dalam media ini terdiri dari beberapa unsur seperti gambar, animasi, audio, musik dan teks tulisan yang digabungkan dan dirangkai dengan sistematis. Durasi yang digunakan pada media ini yaitu sekitar kurang lebih 15 menit. Pembuatan media ini yaitu dengan menggunakan teknik *stop motion* (gambar per gambar), pengambilan gerakan, atau pencptakan gerakan animasi didapat dengan membuat gambar per gambar yang disatukan, gambar didapat peneliti melalui *google*. Gambar dirangkai dengan satu persatu dan kemudian disatukan dengan aplikasi

Wondershare Filmora 7.8.6 sesuai dengan *blueprint* yang sudah dirancang. Adapun langkah-langkah proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi infografis *stop motion*, sebagai berikut:

Langkah awal yaitu pembuatan cover atau opening, disini menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* dalam mendesainnya, seperti gambar dibawah ini.

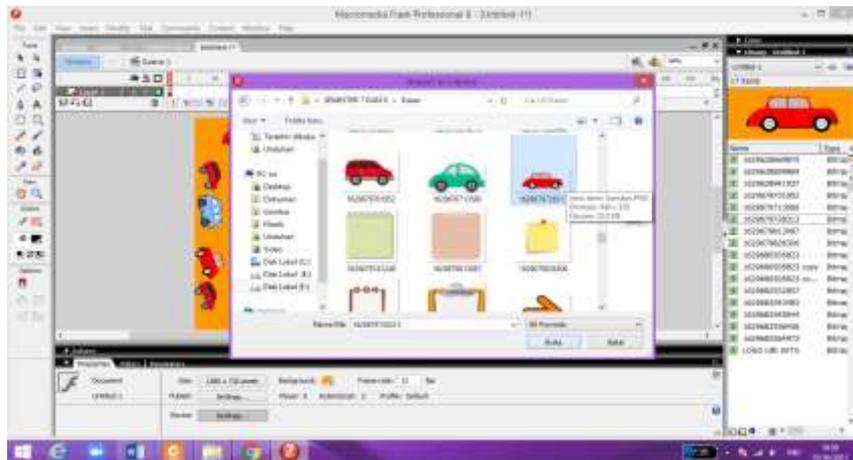


Gambar 4. 3 Tampilan Awal Progam *Macromedia Flash 8*

Kemudian untuk membuat animasi slide yang diinginkan, dengan menyisipkan beberapa *picture*, tulisan, dll. ke dalam tabel *library* pada aplikasi sesuai dengan desain kreatif yang diinginkan. Dengan cara pilih *file*→*import*→*import to library*→ pilih file gambar yang ingin di sisipkan seperti gambar dibawah ini,



Gambar 4. 4 Tampilan Cara Menyisipkan Gambar



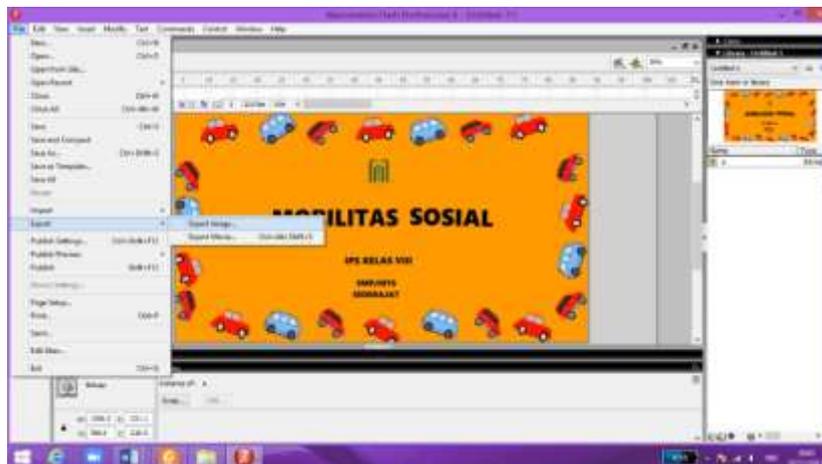
Gambar 4. 5 Tampilan Ketika Menyisipkan Gambar

Kemudian setelah gambar muncul, atur gambar sesuai yang diinginkan. Penambahan teks juga dilakukan untuk memperjelas materi. Teks dapat diatur gaya font, ukuran, posisi, dll. sesuai yang diinginkan, dengan cara klik icon text tool (T).



Gambar 4. 6 Tampilan Menyisipkan Teks

Setelah pengeditan animasi gambar selesai maka tiap pergerakan gambar disimpan dan di *export* dalam bentuk gambar atau dengan format JPG.



Gambar 4. 7 Tampilan Menyimpan Gambar

Pembuatan gambar animasi ini dibuat dengan membuat pergerakan animasi per gambar yang sebelumnya sudah dirancang dan disimpan disebuah folder, yang mana nantinya akan disatukan tiap gambar dan terjadi pergerakan animasi atau disebut dengan teknik *stop motion*.

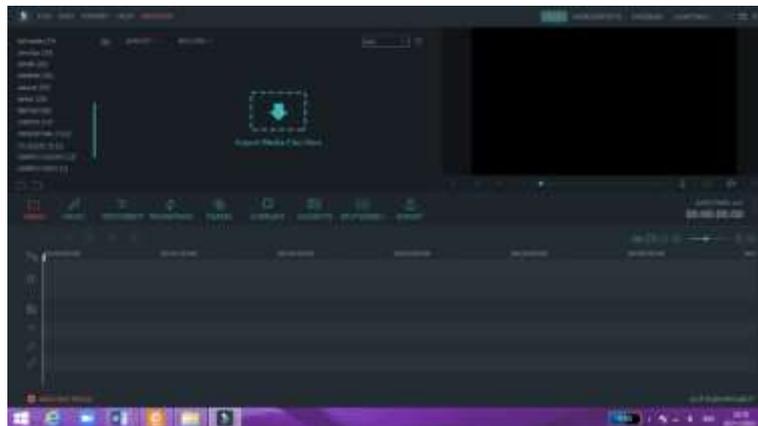


Gambar 4. 8 Tampilan Beberapa Hasil Gambar Tiap Pergerakan

Setelah semua gambar animasi yang diinginkan selesai satu per satu dibuat maka langkah selanjutnya yaitu membuat semua gambar menjadi sebuah video animasi dengan mengeditnya pada sebuah aplikasi. Disini peneliti menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora 7.8.6*,

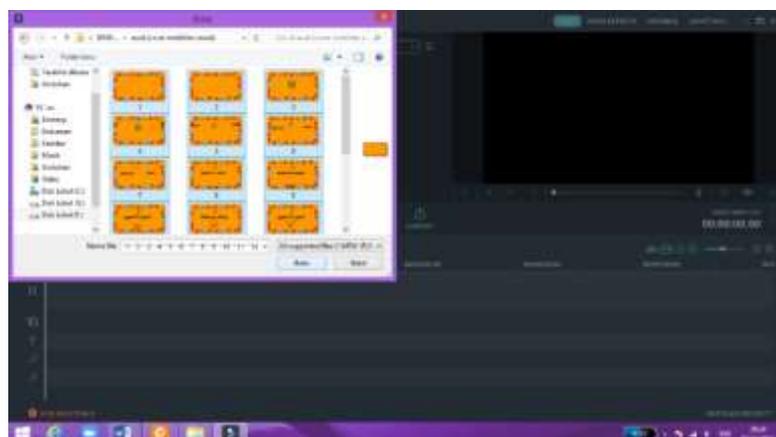
dengan pertimbangan bahwa penggunaan aplikasi ini terbilang cukup mudah dioperasikan serta fitur-fitur, kualitas video yang dihasilkan cukup bagus. Penggabungan tiap gambar dilakukan dengan memperhatikan rancangan yang sudah dibuat, dengan urutan yang sesuai. Selain itu, disini peneliti juga menyuguhkan audio, musik dan beberapa animasi untuk menghasilkan video pembelajaran yang bagus. Berikut proses pembuatan video.

Langkah pertama yang dilakukan yaitu membuka aplikasi *Wondershare Filmora 7.8.6*, sehingga akan keluar tampilan seperti pada gambar dibawah ini.



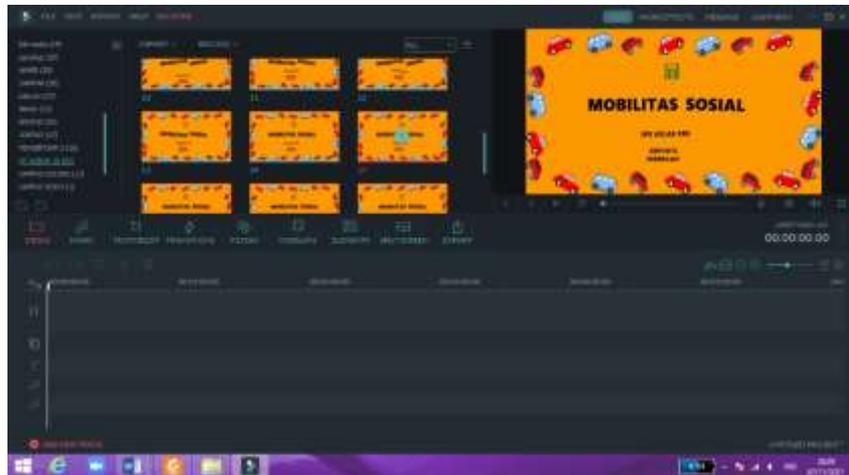
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Pada *Wondershare Filmora 7.8.6*

Setelah masuk pada aplikasi *Wondershare Filmora 7.8.6* klik pada bagian *Import Media Files Here* untuk menyisipkan gambar-gambar yang telah disimpan yang mana akan diedit dijadikan sebuah video.



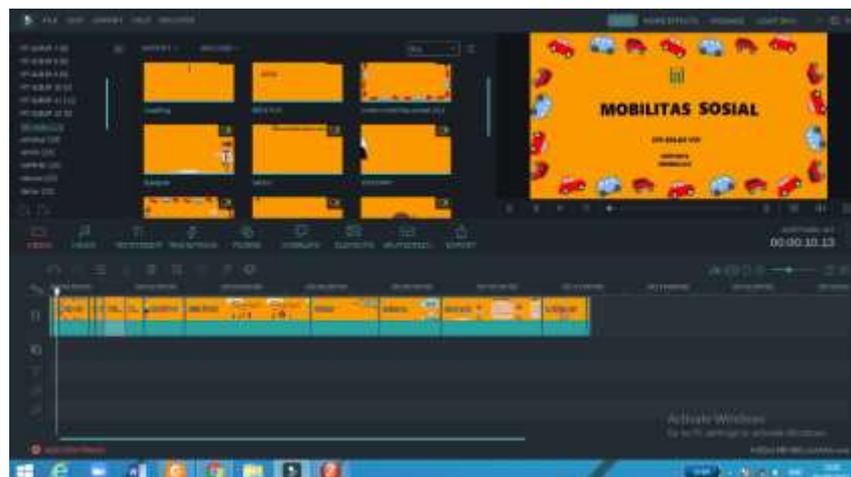
Gambar 4. 10 Tampilan Meng-Import Gambar

Kemudian pilih gambar yang akan di edit pada aplikasi dan klik buka untuk memilih file, maka muncul tampilan seperti gambar di bawah ini.



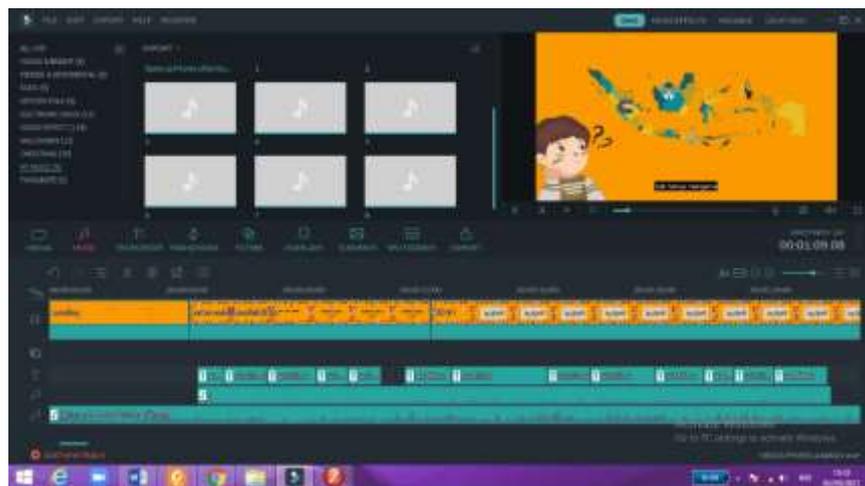
Gambar 4. 11Tampilan gambar yang telah di import

Setelah itu, masukkan gambar yang akan diedit dari *project media* ke *timeline*, lalu pilih *add to project* maka gambar akan otomatis muncul pada *timeline*. Kemudian tata gambar sesuai dengan rancangan.



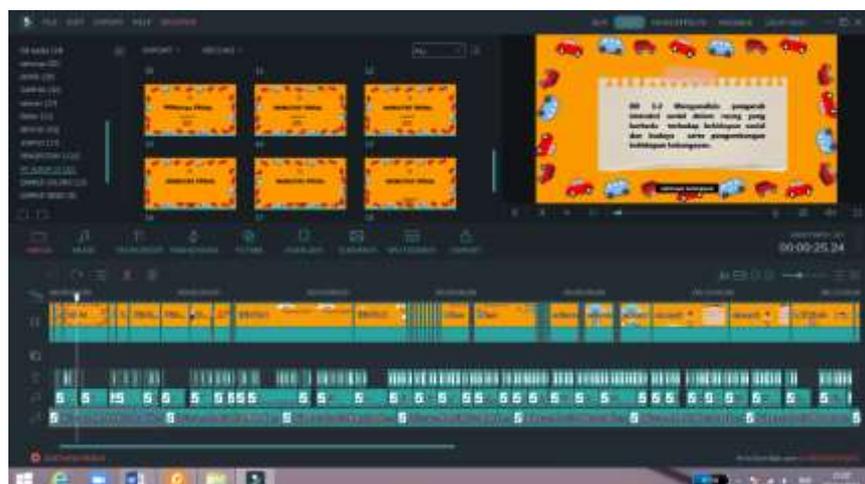
Gambar 4. 12 Tampilan Gambar Pada *Timeline*

Kemudian setelah semua gambar yang sudah ditata sesuai rancangan maka selanjutnya yaitu menambahkan *backsound* dan *recording* yang sudah direkam sebelumnya. Dengan cara klik *backsound* yang sudah di import lalu tarik ke arah timeline dan disesuaikan dengan panjang gambar begitu juga dengan penambahan *recording* pada video, seperti gambar dibawah ini.



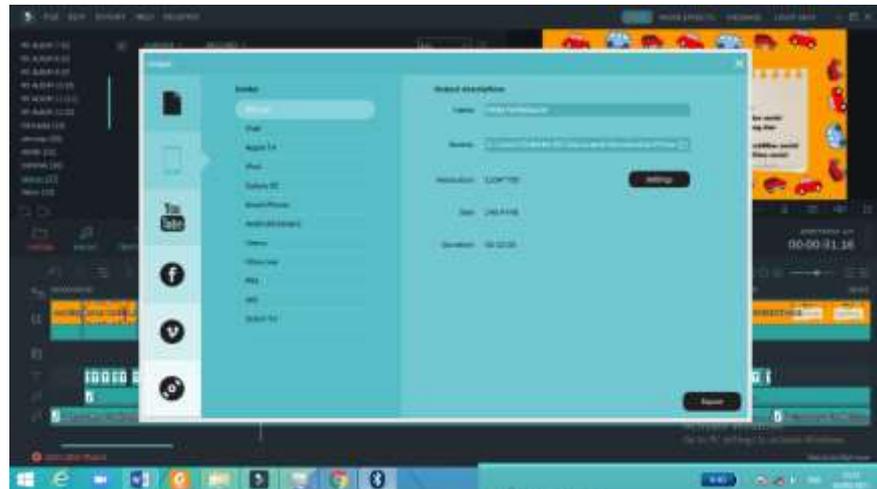
Gambar 4. 13 Tampilan *Backsoud* dan *Recording* Pada Timeline

Untuk mengedit audio *backsoud* dan *recording* seperti memotong gambar dan audio yaitu dengan cara memilih icon gunting (*Split*), seperti gambar dibawah ini.



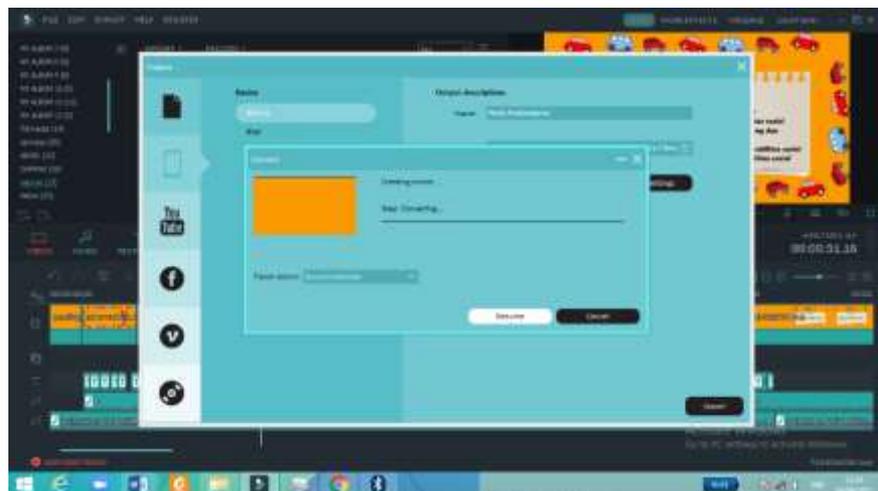
Gambar 4. 14 Tampilan Untuk Mengedit Split Gambar

Setelah semua selesai digabungkan dan diedit sesuai dengan rancangan, proses terakhir yaitu menyimpan video. Dengan cara klik *Export*. Maka akan keluar tampilan gambar seperti dibawah ini.



Gambar 4. 15 Tampilan Menyimpan Video yang Diedit

Setelah itu, ganti nama video yang akan disimpan → pilih *save to* untuk memilih letak video akan disimpan → klik *Export*. Setelah memilih *export* maka akan muncul tampilan seperti gambar berikut.



Gambar 4. 16 Tampilan Proses Video di Export

Tunggu hingga video selesai meng*export*. Setelah video pembelajaran tersimpan langkah selanjutnya yaitu mencari video pada lokasi file yang sudah ditentukan tadi. Video animasi infografis *stop*

meningkatkan motivasi peserta didik dan tampilan keseluruhan. Adapun hasil validasi media pada tabel 4.2

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No.	Indikator	Skor penilaian
A. Aspek Kelayakan Bahasa		
1.	Bahasa yang digunakan jelas dengan tingkat berfikir siswa	4
2.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa	5
3.	Menggunakan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	5
4.	Ketepatan struktur kalimat	4
5.	Keefektifan kalimat	4
6.	Ketepatan ejaan	4
7.	Ketepatan teks dengan gambar atau video	5
B. Aspek Penyajian		
1.	Penyajian video dilakukan secara sistematis dan runtut	5
2.	Penyajian video mendukung siswa untuk mengikuti pembelajaran	5
3.	Penyajian media sangat menarik	5
C. Aspek Kelayakan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik		
1.	Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	5
2.	Materi bisa dipahami secara mandiri oleh siswa melalui media yang digunakan	4
3.	Media mendorong siswa untuk lebih semangat dalam memahami materi	4
4.	Media membuat pembelajaran tidak membosankan	4
5.	Media mampu meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran	4
6.	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi	4
7.	Media mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai mobilitas sosial	4
8.	Media mendukung siswa untuk mempelajari materi dengan mudah	4

Lanjutan

D. Aspek Tampilan Keseluruhan		
1.	Desain sampul video animasi infografis <i>stop motion</i> menarik	5
2.	Desain media pembelajaran dapat memerikan kesan menarik bagi siswa	5
3.	Tulisan mudah dibaca	4
4.	Efek yang dipilih telah sesuai dan menarik	4
5.	Adanya kesesuaian gambar/video, alur materi yang dibahas	5

Berdasarkan pada tabel diatas maka dapat disimpulkan secara ringkas seperti pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Ringkasan Hasil Validasi Oleh Ahli Media

	Aspek				Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
Validator	31	15	33	23	25,5	88,6%	Valid

Hasil menunjukkan skor rata-rata dari validator sebesar 25,5 dengan persentase dari seluruh aspek validasi sebesar 88,6% yang mana nilai lebih tinggi dari batas tingkat kevalidan yakni 80. Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori valid yakni dengan sedikit revisi. Adapun saran dari validator yaitu perlu penambahan pada indikator terkait motivasi belajar siswa pada instrumen.

b. Uji Valadasi Ahli Materi

Dalam uji validasi ini tujuannya yaitu untuk menilai mengenai kualitas materi yang digunakan atau yang ada pada media. Validator dalam uji validasi ini yaitu Anggoro Putranto, S.Pd, M.Sc. Adapun hasil validasi media pada tabel 4.4

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Skor penilaian
A. Aspek Kelayakan Materi		
1.	Kesesuaian isi media berupa video <i>stop motion</i> dengan KD dan tujuan pembelajaran	4
2.	Kejelasan materi yang disampaikan	5
3.	Pengembangan dan ide dalam media berupa video <i>stop motion</i> dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari	4
4.	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai jelas dan terperinci dalam media	5
5.	Penggunaan gambar atau video sesuai dengan materi yang dipelajari	5
6.	Cangkupan materi dalam media video <i>stop motion</i> baik dan sesuai	4
7.	Penggunaan materi yang tepat dan sesuai dengan kompetensi yang dicapai	4
8.	Mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap materi	4
9.	Keakuratan gambar dan video yang disuguhkan	5
10.	Tingkat ketepatan isi dengan materi yang dibahas	5
B. Aspek Kelayakan Bahasa		
1.	Penulisan teks susai dengan materi	5
2.	Kebakuan istilah	4
3.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5
4.	Kemampuan untuk memotivasi siswa	5
5.	Kesesuaian dalam tingkat emosional siswa	4
6.	Ketepatan ejaan	5
7.	Ketepatan teks dengan gambar atau video	5

Lanjutan

C. Aspek Kelayakan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa		
1.	Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	4
2.	Materi bisa dipahami secara mandiri oleh siswa melalui media yang digunakan	5
3.	Media mendorong siswa untuk lebih semangat dalam memahami materi	5
4.	Media membuat pembelajaran tidak membosankan	5
5.	Media mampu meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran	4
6.	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi	5
7.	Media mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai mobilitas sosial	5
8.	Media mendukung siswa untuk mempelajari materi dengan mudah	5
D. Aspek Tampilan Keseluruhan		
1.	Tulisan mudah dibaca	5
2.	Adanya kesesuaian gambar/video, alur materi yang dibahas	5

Berdasarkan pada tabel 4.4 diatas maka dapat disimpulkan secara ringkas seperti pada tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Ringkasan Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

	Aspek				Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
Validator	45	33	38	10	31,5	93,3%	Valid

Pada tabel diatas terlihat hasil rata-rata dari validator yaitu sebesar 31,5 dengan presentase kevalidan sebesar 93,3% , yang mana lebih besar dari batas kevalidan yaitu 80. Dari hasil tersebut maka dapat dapat diambil kesimpulan bahwa media yang ada masuk kedalam kategori valid dan bisa digunakan dalam segi materi dengan sedikit revisi. Adapun saran yang

diberikan dari validator yaitu perlu penambahan perubahan sedikit materi yang kurang tepat dan mencantumkan referensi pada akhir video.

c. Uji Validasi Guru IPS

Adapun tujuan dari validasi oleh guru disini untuk mengetahui kelayakan akan media serta kualitas materi yang ada dalam media. validator pada uji validasi guru IPS disini yaitu Sukatmiasih, M.Pd. Adapun hasil validasi media pada tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Oleh Guru IPS

No.	Indikator	Skor penilaian
A. Aspek Kelayakan Materi		
1.	Kesesuaian isi media video <i>stop motion</i> dengan KD dan tujuan pembelajaran	5
2.	Kejelasan materi yang disampaikan	4
3.	Pengembangan dan ide dalam media berupa video <i>stop motion</i> dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari	5
4.	Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai jelas dan terperinci dalam media	4
5.	Penggunaan gambar atau video sesuai dengan materi yang dipelajari	4
6.	Cangkupan materi dalam media video <i>stop motion</i> baik dan sesuai	4
7.	Penggunaan materi yang tepat dan sesuai dengan kompetensi yang dicapai	4
8.	Mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap materi	5
9.	Keakuratan gambar dan video yang disuguhkan	5
10.	Tingkat ketepatan isi dengan materi yang dibahas	4

Lanjutan

B. Aspek Kelayakan Bahasa		
1.	Bahasa yang digunakan jelas dengan tingkat berfikir siswa	4
2.	Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa	4
3.	Menggunakan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4
4.	Penulisan teks sesuai dengan materi	4
5.	Ketepatan struktur kalimat	4
6.	Keefektifan kalimat	4
7.	Kebakuan istilah	4
8.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
9.	Kemampuan untuk memotivasi siswa	4
10.	Kesesuaian dalam tingkat emosional siswa	4
11.	Ketepatan ejaan	4
12.	Ketepatan teks dengan gambar atau video	4
C. Aspek Kelayakan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa		
1.	Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	5
2.	Materi bisa dipahami secara mandiri oleh siswa melalui media yang digunakan	4
3.	Media mendorong siswa untuk lebih semangat dalam memahami materi	4
4.	Media membuat pembelajaran tidak membosankan	4
5.	Media mampu meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran	4
6.	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi	4
7.	Media mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai mobilitas sosial	5
8.	Media mendukung siswa untuk mempelajari materi dengan mudah	4

Lanjutan

D. Aspek Tampilan Keseluruhan		
1.	Desain sampul video animasi infografis stop motion menarik	4
2.	Tulisan mudah dibaca	4
3.	Adanya kesesuaian gambar/video, alur materi yang dibahas	5

Berdasarkan pada tabel 4.6 diatas maka dapat disimpulkan secara ringkas seperti pada tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Oleh Guru IPS

	Aspek				Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
Validator	44	48	34	13	34,75	84,2%	Valid

Pada tabel 4.7 menunjukkan hasil rata-rata penilaian dari validator yaitu sebesar 34,75 dengan presentase kevalidan sebesar 84,2%. Dimana menunjukkan kategori valid karena nilai lebih besar dari batas kevalidan yaitu 80. Sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Dari hasil angket terdapat komentar dan saran validator terhadap media yaitu media bagus namun perlu adanya penambahan sedikit pada materi.

d. Uji Validasi Soal *Post-Test*

Adapun tujuan dari validasi soal ini yaitu untuk mengetahui tingkat kelayakan soal sebelum di gunakan dalam pembelajaran. Validator dalam uji validasi ini yaitu dari dosen ahli materi dan guru IPS yakni validator 1 oleh Anggoro Putranto, S.Pd, M.Sc dan validator 2 oleh Sukatmiasih, M.Pd.

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Soal *Post-Test*

No.	Indikator	Validator	
		1	2
1.	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar dan indikator	5	4
2.	Kejelasan maksud dan tujuan dalam soal	4	4
3.	Kesesuaian dalam penggunaan tata bahasa	4	4
4.	Kesesuaian isi soal dengan media pengembangan	4	4
5.	Kalimat pada soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	4
	Total skor	22	20
	Presentase (%)	88%	80%
	Rata-rata presentase	84%	
	Kategori	Baik	

Pada tabel 4.8 hasil menunjukkan untuk validator ke satu prosentase sebesar 88%, untuk validator ke dua menunjukkan prosentase sebesar 80%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tes dinyatakan valid dengan kategori baik dengan diatas prosentase 80% yaitu dengan rata-rata akhir 84%. Adapun beberapa saran yang diberikan oleh masing-masing validator yaitu:

a. Anggoro Putranto, S. Pd, M.Sc.

Penambahan pada indikator yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan soal menyesuaikan KD dan indikator yang ada.

b. Sukatmiasih, M.Pd.

Soal sudah bagus dan sesuai.

5. Revisi Uji Coba Lapangan Awal

Hasil dari analisa pada data menunjukkan terdapat beberapa yang perlu direvisi pada media agar media dapat lebih baik lagi. Revisi media dilakukan dengan mempertimbangkan saran dari validator. Berikut beberapa revisi yang dilakukan pada media :

1) Penambahan sedikit materi pada media



Gambar 4. 19 Penambahan Materi Mengenai Bentuk Mobilitas Sosial



Gambar 4. 20 Penambahan Materi Mengenai Bentuk Mobilitas Sosial

Revisi yang pertama terdapat penambahan sedikit materi yang kurang dalam media. Pertama terdapat materi mengenai bentuk mobilitas sosial yang belum semua tercantumkan kemudian dilakukan revisi dengan menambahkan materi dan merubah sedikit isi materi mengenai bentuk mobilitas sosial sehingga siswa dapat menambah wawasannya terkait materi.

- 2) Penambahan referensi yang digunakan pada akhir video



Gambar 4. 21 Tampilan Akhir Video Sebelum Direvisi



Gambar 4. 22 Tampilan Akhir Video Setelah Direvisi

Revisi kedua yaitu perubahan pada tampilan akhir video. Dimana awalnya pada akhir video belum terdapat referensi yang digunakan dan keterangan lainnya, kemudian direvisi dengan menambahkan referensi dan keterangan pada akhir video.

- 3) Secara keseluruhan media sudah direvisi.

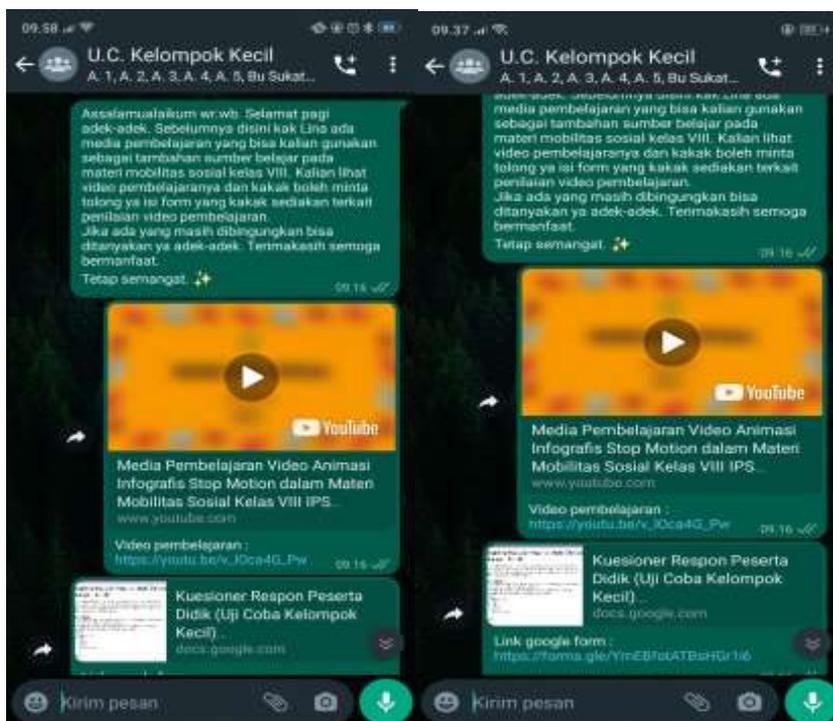
Link video pada *youtube* sesudah diperbaiki:

https://youtu.be/v_1Oca4G_Pw

6. Uji Coba Lapangan Skala Utama/Kecil

Tahap revisi media sudah selesai dilakukan, dimana sudah dinyatakan produk yang dikembangkan sudah layak untuk di uji coba di lapangan. Peneliti melakukan uji coba pada skala kecil terlebih dahulu, dimana dilaksanakan pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Kademangan sebanyak 6 orang. Pelaksanaan uji coba lapangan dilaksanakan tepatnya pada tanggal 14 Oktober 2021 secara online pada *Group WhatsApp* yang telah dibuat dan *offline*. Pengujian skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang telah dikembangkan serta untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Berikut uji coba skala kecil yang dilakukan pada gambar 4.22, sebagai berikut:

Gambar 4. 23 Proses Uji Coba Skala Kecil Pada Kelas VIII SMPN 2 Kademangan



Pada uji coba skala kecil disini peneliti melakukan untuk satu kali pertemuan dimana dilakukan secara online melalui *group WhatsApp*, hal ini dikarenakan kondisi yang belum memungkinkan untuk pembelajaran secara luring 100% di

sekolah. Percobaan yang dilakukan di *group WhatsApp* berisi 6 siswa kelas VIII SMPN 2 Kademangan dan guru IPS yaitu Sukatmiasih, M.Pd. siswa diberikan link media yang sudah diunggah di kanal *youtube*. Setelah tahap pengenalan terhadap media dilakukan kemudian peneliti memberikan link kuesioner terkait respon peserta didik terhadap media yang berupa *google form*. Berikut hasil kuesioner uji coba skala kecil terhadap media pembelajaran berupa animasi infografis *stop motion* :

Tabel 4. 9 Tabel Analisis Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan Skala Kecil

No.	Indikator	Frekuensi Penilaian Jawaban					Skor Total	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1.	Kejelasan materi yang disampaikan	0	0	0	3	3	27	90%
2.	Mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap materi	0	0	1	4	1	24	80%
3.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	0	0	1	0	5	28	93,3%
4.	Kemampuan untuk memotivasi siswa	0	0	0	4	2	26	86,6%
5.	Penyajian media sangat menarik	0	0	0	5	1	25	83,3%
6.	Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	0	0	0	4	2	26	86,6%
7.	Media membuat pembelajaran tidak membosankan	0	0	0	3	3	27	90%
8.	Media mendukung siswa untuk mempelajari materi dengan mudah	0	0	1	4	1	24	80%
9.	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi	0	0	0	1	5	29	96,6%
10.	Media mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai mobilitas sosial	0	0	0	5	1	25	83,3%

Lanjutan

11.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik	0	0	0	4	2	26	86,6%
12.	Media mampu memperluas wawasan siswa	0	0	0	6	0	24	80%
13.	Media dapat dipahami secara mandiri	0	0	1	4	1	24	80%
	Rata-rata							85,8%

Berdasarkan pada tabel 4.9 hasil respon peserta didik terkait media pembelajaran mencapai rata-rata 85,8%, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media berupa animasi infografis *stop motion* dapat digunakan yang mana masuk dalam kriteria keefektifan yang baik.

7. Revisi Produk Operasional

Setelah uji coba dalam skala kecil selanjutnya yaitu melakukan analisa terhadap hasil angket dari uji coba skala kecil. Revisi terhadap media dilakukan untuk menindak lanjuti saran dan komentar dari respon peserta didik yang telah menggunakan atau diterapkan media berupa video animasi infografis *stop motion*.

8. Uji Coba Lapangan Skala Besar/ Operasional

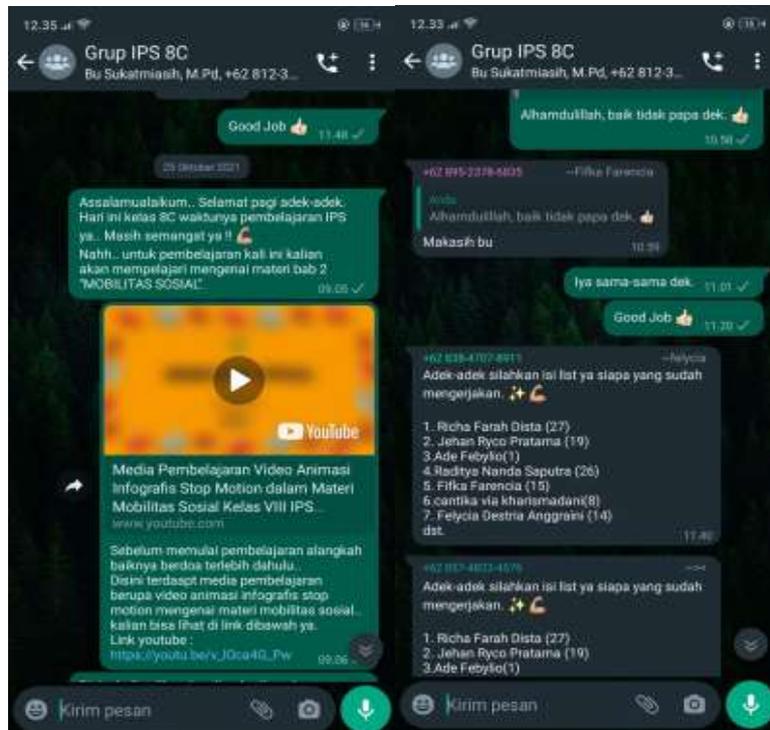
Uji coba lapangan skala besar dilakukan pada tanggal 18 November dan 25 November 2021 secara online melalui grup *WhatsApp* dan secara *offline* didalam kelas. Sampel yang digunakan dalam uji coba lapangan besar ini berjumlah 32 siswa. Uji coba lapangan dilakukan di SMPN 2 Kademangan oleh kelas VIII C. Untuk pertemuan pertama, peneliti mengenalkan dan memanfaatkan media berupa video animasi infografis *stop motion* pada proses pembelajaran. Adapun pelaksanaan pada pertemuan pertama seperti pada gambar 4.23 dibawah ini.



Gambar 4. 24 Uji Coba Skala Besar di Kelas VIII C Pertemuan Ke-1

Kemudian untuk pertemuan kedua pada tanggal 25 November 2021 dilakukan pembahasan lebih lanjut mengenai materi mobilitas sosial dan peserta didik diberikan soal *post test* untuk menilai keefektifan media yang telah dikembangkan serta peserta didik mengisi kuesioner mengenai respon peserta didik terkait media berupa video animasi infografis *stop motion* yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas VIII C. Berikut uji coba lapangan pada pertemuan ke-2 seperti pada gambar 4.24 dibawah ini.

Gambar 4. 25 Uji Coba Skala Besar di Kelas VIII C Pertemuan Ke-2



Selain pembahasan mengenai media peserta didik telah mengisi kuesioner. Berikut hasil kuesioner respon peserta didik terkait media pembelajaran berupa video animasi infografis *stop motion* pada uji coba lapangan besar.

Tabel 4. 10 Hasil Kuesioner Respon Peserta Didik Uji Coba Lapangan Skala Besar

No.	Indikator	Frekuensi Penilaian Jawaban					Skor Total	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1.	Kejelasan materi yang disampaikan	0	0	3	24	5	130	81,25%
2.	Mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap materi	0	0	3	17	12	137	85,6%
3.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	0	0	5	19	8	131	81,25%
4.	Kemampuan untuk memotivasi siswa	0	0	0	18	14	142	88,75%

Lanjutan

5.	Penyajian media sangat menarik	0	0	2	19	11	137	85,6%
6.	Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	0	0	1	22	9	136	85%
7.	Media membuat pembelajaran tidak membosankan	0	0	3	19	10	135	84,3%
8.	Media mendukung siswa untuk mempelajari materi dengan mudah	0	0	2	18	12	138	86,25%
9.	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi	0	0	4	20	8	132	82,5%
10.	Media mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai mobilitas sosial	0	0	1	20	11	138	86,25%
11.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik	0	0	3	19	10	135	84,3%
12.	Media mampu memperluas wawasan siswa	0	0	5	18	9	132	82,5%
13.	Media dapat dipahami secara mandiri	0	0	0	21	11	139	86,8%
	Rata-rata							84,71%

Berdasarkan pada tabel 4.10 terkait respon peserta didik terhadap proses pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran video animasi infografis *stop motion* menghasilkan nilai rata-rata 84,71% dimana dimenujukkan baik. Selain itu, dilakukanya observasi mengenai aktivitas dari peserta didik selama proses pembelajaran untuk mendapati bagaimana kinerja peserta didik dalam penggunaan media berupa video animasi infografis *stop motion* pada proses pembelajaran. Berikut hasil pengamatan yang didapat:

Tabel 4. 11 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	n (Pertanyaan)	
	1	2
1		
2		
3		
4		
5		√

Lanjutan

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	√	
32		
Banyak siswa yang bertanya	6	4
<i>Asn</i>	18,7%	12,5%
<i>RAS</i>	15,6%	
Kriteria	Dapat digunakan tanpa revisi	

Dari tabel 4.11 menunjukkan bahwa aktivitas siswa bertanya mengenai media pembelajaran (*n1*) sebesar 18,7% dan pemahaman materi (*n2*) sebesar 12,5%, maka dapat diambil rata-rata presentase siswa yang bertanya yaitu 15,6%. Dari perolehan hasil pengamatan diatas dapat disimpulkan bahwa media berupa video animasi infografs *stop motion* dapat digunakan tanpa revisi.

9. Revisi Penyempurnaan Produk Akhir

Setelah media dilakukan pengujian dalam skala besar, langkah selanjutnya yaitu melakukan revisi sebagai tindak lanjut akan pengujian skala besar sebelumnya. Pada revisi ini merupakan revisi akhir yang dilakukan sebagai tanggapan terhadap media mengenai media berupa video animasi infografis *stop motion* yang digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun perbaikan yang dilakukan yaitu perubahan pada nama judul pada kanal *youtube* untuk lebih jelas dan *backsound*.

10. Diseminasi dan Implementasi

Setelah langkah penyempurnaan media selesai maka media dapat disebar luaskan dan diberikan kepada peserta didik sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat mempermudah serta membantu dalam berlangsungnya proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Media dapat disebarluaskan melalui akses internet yaitu mengupload video ke kanal *youtube* dan dapat disebarluaskan melalui CD atau dapat ditampilkan melalui layar proyektor saat pembelajaran dilakukan secara tatap muka atau luring.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Animasi Infografis *Stop Motion* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII

Dalam pengembangan media pembelajaran ini melalui tahapan-tahapan yang dirancang secara sistematis. Penelitian pengembangan merupakan menciptakan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga dapat menjadi sebuah produk yang lebih baik yang

mana melalui tahap sebuah penyelidikan dan eksperimen yang baik.¹ Proses pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran berupa video animasi infografis *stop motion* dilakukan pada kelas VIII. Dalam proses pembelajaran dalam penggunaan media tersebut diikuti sebanyak 32 siswa dari kelas VIII C yang mana dilakukan secara online melalui grup *WhatsApp*. Pada pertemuan yang pertama dimana tahap pengenalan mengenai media yaitu video animasi infografis *stop motion* pada materi mobilitas sosial kelas VIII. Proses pembelajaran dilakukan secara interaktif dan terdapat tanya jawab terkait materi yang dipelajari. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting dilakukan agar pembelajaran bisa hidup dan mampu meningkatkan pengetahuan siswa.

Selanjutnya yaitu pada pertemuan kedua dilaksankannya pembahasan materi lebih dalam dan melakukan tanya jawab kembali terkait materi dan dilanjutkan dengan mengerjakan soal *postest* melalui *google form*. Media pembelajaran berupa video animasi infografis *stop motion* dalam penerapannya pada proses pembelajaran telah sesuai dengan tujuan dari diciptakannya media pembelajaran. Pernyataan tersebut dapat dilihat dari nilai hasil *postest* yang telah dilakukan oleh siswa. Yang mana menunjukkan terdapat kenaikan hasil belajar dan meningkatnya antusias siswa pada saat proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk lebih semangat dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai sumber tambahan wawasan untuk siswa yang mana dapat dipelajari secara mandiri baik dirumah maupun di sekolahan. Media juga dikembangkan dengan pertimbangan penyesuaian terhadap karakter siswa SMP/MTs atau sederajat sehingga media dapat meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa.

Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pendapat Daryanto yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran tak hanya

¹ Lina Triwidayati, *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Captivate Materi Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia Kelas VII MTs Assafi'iyah Gondang Tulungagung*, (IAIN Tulungagung, 2019). hal.89

membantu dalam menunjang pembelajaran saja namun juga membantu peserta didik dalam mencerna materi yang diterangkan oleh guru sehingga kualitas dari hasil perolehan belajar siswa dapat meningkat, serta media yang telah dirancang dengan sistematis serta disusun dengan baik akan memungkinkan peserta didik untuk dapat mengerjakan kegiatan belajar lebih leluasa atau dapat dilakukan kapan pun dan tanpa tergantung harus adanya guru.²

2. Tingkat Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Animasi Infografis *Stop Motion*

a) Tingkat Kevalidan

Untuk mengetahui tingkat kevalidan pada media yang dikembangkan maka diperlukanya validasi terhadap media, validasi di lakukan oleh beberapa ahli. Adapun ringkasan mengenai hasil validasi oleh para validator dalam tabel 4.12.

Tabel 4. 12 Hasil Ringkasan Kevalidan Media Pembelajaran Animasi Infografis *Stop Motion*

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator media	88,6%	Valid
2	Validator materi	93,3%	Valid
3.	Validator guru	84,2%	Valid

Berdasarkan pada hasil kevalidan media pembelajaran pada tabel 4.12 yang pertama oleh validator media dengan hasil presentase sebesar 88,6% dimana dinyatakan bahwa media masuk dalam kategori valid atau layak dipergunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian validator materi memperoleh hasil presentase sebesar 93,3% dimana dinyatakan bahwa materi yang ada dalam media masuk kategori valid atau layak dipergunakan dalam proses pembelajaran. Dan yang terakhir validator guru dimana

² Daryanto., hal. 6

menunjukkan hasil presentase sebesar 84,2% dimana dinyatakan media dan materi yang ada valid atau layak dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Kajian teori dari Suharsimi dalam Annisa Dwi, Muh. Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni. menyatakan bahwa sebuah media yang dihasilkan telah memenuhi atau sesuai standar, maka media tersebut telah dianggap valid dimana hasil tes dan standar sama.³ Berdasar teori tersebut maka dinyatakan bahwa media pembelajaran ini telah melalui beberapa uji validasi dengan standar yang ditentukan dan hasil selaras dengan standar maka media dinyatakan valid atau layak dipergunakan dalam proses pembelajaran.

b) Tingkat Kepraktisan

Untuk menguji tingkat kepraktisan pada media yang telah dikembangkan atau untuk mengetahui seberapa praktis media yang telah dikembangkan. Maka produk harus mampu memenuhi empat indikator diantaranya 1) Hasil respon peserta didik dinyatakan praktis untuk dipergunakan 2) Validator menunjukkan produk perlu adanya sedikit revisi atau tanpa revisi 3) Tabulasi hasil evaluasi uji coba memenuhi standart yang baik dan sesuai 4) Hasil analisis data observasi terhadap peserta didik menunjukkan media layak untuk dipergunakan.

a) Hasil Respon Peserta Didik

Kepraktisan sebuah media ditunjukkan dari hasil pada angket respon peserta didik terkait media pembelajaran berbasis animasi infografis *stop motion*. Hasil respon ini menunjukkan tanggapan serta penilaian dari siswa terkait media sehingga dapat menunjukkan nilai atau presentase total untuk mengetahui apakah media pembelajaran praktis atau tidaknya dalam proses pembelajaran. Berikut tabel 4.13 hasil angket respon peserta didik.

³ Annisa Dwi Fitriana, Muh. Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq, *Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X Di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap*, AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam 4, no. 2 (2017).

Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Indikator	Frekuensi Penilaian Jawaban					Skor Total	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1.	Kejelasan materi yang disampaikan	0	0	3	24	5	130	81,25%
2.	Mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap materi	0	0	3	17	12	137	85,6%
3.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	0	0	5	19	8	131	81,25%
4.	Kemampuan untuk memotivasi siswa	0	0	0	18	14	142	88,75%
5.	Penyajian media sangat menarik	0	0	2	19	11	137	85,6%
6.	Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	0	0	1	22	9	136	85%
7.	Media membuat pembelajaran tidak membosankan	0	0	3	19	10	135	84,3%
8.	Media mendukung siswa untuk mempelajari materi dengan mudah	0	0	2	18	12	138	86,25%
9.	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi	0	0	4	20	8	132	82,5%
10.	Media mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai mobilitas sosial	0	0	1	20	11	138	86,25%
11.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik	0	0	3	19	10	135	84,3%
12.	Media mampu memperluas wawasan siswa	0	0	5	18	9	132	82,5%
13.	Media dapat dipahami secara mandiri	0	0	0	21	11	139	86,8%
Rata-rata								84,71%

Berdasarkan pada tabel .4.13 diatas memperoleh hasil keseluruhan rata-rata sebesar 84,71%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi infografis *stop motion* dinyatakan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Validasi Konstruk

Menurut Djali dan Pudja, dalam menentukan sebuah validasi dalam instrumen harus dikaji secara teoritis dari varibel yang akan diukur serta

memperhatikan perumusan konstruk, indikator yang telah di tentukan. Berikut validasi konstruk yang mana memperlihatkan media layak dipergunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi, seperti pada tabel 4.14 dibawah ini.

Tabel 4. 14 Hasil Validasi Konstruk Media Pembelajaran

No.	Validator	Hasil
1	Validator media	Layak digunakan tanpa perbaikan
2	Validator materi	Layak digunakan dengan perbaikan
3.	Validator guru	Layak digunakan dengan perbaikan

Dari tabel 4.14 dapat terlihat bahwa hasil dari validator media yaitu Bagus Setiawan, M.Pd dinyatakan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajarn tanpa perbaikan, hasil dari validator materi oleh Anggoro Putranto, S. Pd, M.Sc. dinyatakan bahwa media layak digunakan dengan perbaikan, dan hasil validator guru dinyatakan bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan perbaikan. Dari keseluruhan validator maka media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran dengan sedikit revisi atau perbaikan.

c) Tabulasi Hasil Evaluasi Uji Coba

Hasil evaluasi uji coba lapangan dalam skala besar di kelas VIII C di SMPN 2 Kademangan seperti pada tabel 4.15. Dimana menunjukkan hasil nilai *post-test* siswa pada saat uji coba skala besar serta tertera nilai KKM yang harus dilampaui siswa dengan kriteria tuntas atau tidak tuntas dari hasil nilai siswa. Berikut hasil nilai *post-test* siswa pada tabel 4.15 dibawah ini.

Tabel 4. 15 Hasil Ketuntasan Nilai Post-Test Siswa

No.	Postest	KKM	Kriteria
1	80	70	Tuntas
2	75	70	Tuntas
3	75	70	Tuntas
4	70	70	Tuntas
5	85	70	Tuntas

Lanjutan

6	85	70	Tuntas
7	80	70	Tuntas
8	80	70	Tuntas
9	65	70	Tidak tuntas
10	75	70	Tuntas
11	80	70	Tuntas
12	65	70	Tidak tuntas
13	80	70	Tuntas
14	95	70	Tuntas
15	75	70	Tuntas
16	85	70	Tuntas
17	90	70	Tuntas
18	85	70	Tuntas
19	85	70	Tuntas
20	75	70	Tuntas
21	70	70	Tuntas
22	60	70	Tidak tuntas
23	75	70	Tuntas
24	90	70	Tuntas
25	85	70	Tuntas
26	90	70	Tuntas
27	80	70	Tuntas
28	80	70	Tuntas
29	75	70	Tuntas
30	70	70	Tuntas
31	65	70	Tidak tuntas
32	80	70	Tuntas
Banyak siswa yang tuntas			28
$PT = \frac{\text{Banyak siswa tuntas}}{\text{Banyak siswa total}} \times 100\%$			87,5%
Kriteria			Sangat baik

Berdasarkan tabel 4.15 di atas menunjukkan bahwa terdapat hasil nilai siswa yang mana masuk dalam kriteria tuntas sebesar 87,5%, dari hasil tersebut masuk kedalam kriteria sangat baik dengan banyak nilai siswa diatas KKM dalam menggunakan media.

d) Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

Hasil observasi aktivitas peserta didik dianalisis dengan berdasar banyak siswa yang bertanya dalam proses pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran. Dengan pertanyaan dijadikan menjadi dua yaitu pertanyaan terkait media ($n1$) dan untuk pertanyaan terkait materi ($n2$). Berikut tabel mengenai hasil observasi aktivitas peserta didik dibawah ini.

Tabel 4. 16 Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	n (Pertanyaan)	
	1	2
1		
2		
3		√
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10	√	
11	√	
12		√
13		
14		
15		
16		√
17		
18		
19		
20		

Lanjutan

21	√	
22		
23		
24		
25		
26		
27	√	√
28		
29	√	
30	√	
31		
32		
Banyak siswa yang bertanya	6	4
Asn	18,7%	12,5%
RAS	15,6%	
Kriteria	Dapat digunakan tanpa revisi	

Dari tabel 4.16 diatas menunjukkan hasil pengamatan aktivitas siswa dengan banyak siswa yang bertanya yang mana memperoleh rata-rata presentase pada pertanyaan terkait media ($n1$) sebesar 18,7% sedangkan untuk pertanyaan terkait materi ($n2$) sebesar 12,5%. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut maka rata-rata presentase banyak peserta didik yang bertanya (RAS) sebesar 15,6% dengan kriteria media animasi infografis *stop motion* dapat digunakan tanpa perbaikan atau revisi.

Berdasarkan dari keempat indikator yang telah ditentukan yang mana dijadikan sebagai indikator tingkat kepraktisan dan hasil dari analisis data diatas secara keseluruhan menunjukkan bahwa media animasi infografis *stop motion* telah memenuhi standar kriteria nilai kepraktisan dengan sedikit revisi dan dapat digunakan.

c. Tingkat Keefektifan

Untuk mengukur tingkat keefektifan media yang dikembangkan, maka hasil data yang diperoleh melalui pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*

saat uji coba lapangan. Data tersebut dianalisis dengan memakai program SPSS 16.0 *for windows* untuk dilakukanya uji normalitas dan uji T.

1. Hasil Uji Normalitas

Dalam uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data yang akan diuji memiliki distribusi normal atau tidaknya. Jika data yang didapat dari hasil uji lapangan dinyatakan berdistribusi normal maka selanjutnya dapat dilakukan dengan uji T. Data yang digunakan dalam uji normalitas yaitu data yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas VIII C di SMPN 2 Kademangan. Berikut data nilai *pre-test* dan *post-test* disajikan pada tabel 4.17 dibawah ini.

Tabel 4. 17 *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Nilai	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	70	80
2	65	75
3	60	75
4	60	70
5	70	85
6	80	85
7	70	80
8	70	80
9	60	65
10	60	75
11	70	80
12	65	65
13	80	80
14	75	95
15	65	75
16	70	85
17	80	90
18	75	85
19	80	85
20	75	75

Lanjutan

21	65	70
22	55	60
23	70	75
24	90	90
25	70	85
26	75	90
27	70	80
28	80	80
29	75	75
30	65	70
31	60	65
32	70	80

Berdasarkan pada tabel 4.17 hasil nilai *pre-test* dan *post-test* kelas VIII diatas, berikut hasil output dari uji normalitas menggunakan program SPSS 16.0 *for windows* dibawah ini dengan menggunakan *I-Sample K-S*.

Tabel 4. 18 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Pre_Test	Post_Test
N		32	32
Normal Parameters ^a	Mean	70.16	78.28
	Std. Deviation	7.776	8.290
Most Extreme Differences	Absolute	.164	.145
	Positive	.164	.105
	Negative	-.148	-.145
Kolmogorov-Smirnov Z		.929	.818
Asymp. Sig. (2-tailed)		.354	.515
a. Test distribution is Normal.			

Berdasarkan hasil data pada tabel 4.18 diatas mengenai hasil uji normalitas dengan menggunakan *I-Sample K-S*. Untuk *pre-test* sebesar 0,354 dan untuk *post-test* sebesar 0,515 dengan taraf lebih besar dari sig.

0,05. Nilai pada pre-test $0,354 > 0,05$ dan nilai post-test $0,515 > 0,05$. Jadi, dari data tersebut menyatakan bahwa H_1 diterima dengan berdistribusi normal.

d. Uji T (Hipotesis)

Uji normalitas sudah selesai dan data menunjukkan hasil normal, kemudian dapat dilakukan uji T (Hipotesis). Uji T ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan pada peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi selama berlangsungnya pembelajaran menggunakan media animasi infografis *stop motion* tersebut. Berikut data nilai *pre-test* dan *post-test* kelas VIII C disajikan pada tabel 4.19 di bawah ini.

Tabel 4. 19 Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas VIII C

No.	Nilai	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	70	80
2	65	75
3	60	75
4	60	70
5	70	85
6	80	85
7	70	80
8	70	80
9	60	65
10	60	75
11	70	80
12	65	65
13	80	80
14	75	95
15	65	75
16	70	85
17	80	90
18	75	85
19	80	85
20	75	75
21	65	70

Lanjutan

22	55	60
23	70	75
24	90	90
25	70	85
26	75	90
27	70	80
28	80	80
29	75	75
30	65	70
31	60	65
32	70	80
Rata-rata	70,15	79,37

Berikut hasil uji T (Hipotesis) yang telah dilakukan disajikan pada tabel 4.20 dibawah ini.

Tabel 4. 20 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre_Test - Post_Test	-8.125	5.499	.972	-10.108	-6.142	-8.358	31	.000

Uji keefektifan sebuah produk menurut Susanti yaitu sebuah uji coba pada produk atau media yang telah dikembangkan dengan melibatkan pengguna dari produk media tersebut.⁴ Dari pernyataan tersebut maka dalam pengembangan media setelah produk selesai perlu diadakannya pengujian dengan melibatkan

⁴ Adlia Alfiriani dan Ellbert Hutabri, *Kepraktisan Dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer*, Jurnal Kependidikan 1, no. 1 (2017)

pengguna agar mengetahui tingkat keefektifan produk itu sendiri, apakah media yang dikembangkan berpengaruh terhadap siswa atau tidaknya.

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 4.20 diatas menunjukkan Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 dimana kurang dari 0,05 sebagai taraf sig. Hasil sig 0,000 < 0,05 menyatakan bahwa H1 diterima, sehingga terdapat perbedaan pada test kelas VIII C antara sebelum penggunaan media animasi infografis *stop motion* dengan sesudah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Adapun hasil perbandingan antara nilai *pre-test* dengan *post-test* kelas VIII C serta selisihnya antara sebelum penggunaan media dengan sesudah penggunaan media dalam pembelajaran, seperti pada tabel 4.21 berikut.

Tabel 4. 21 Perbandingan Nilai Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas VIII C

Nilai rata-rata tes	
<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>
70,15	79,37
Selisis nilai rata-rata	9,21

Berdasarkan pada tabel 4.21 diatas menunjukkan bahwa nilai rerata *post-test* sebesar 79,37 dan nilai rerata *pre-test* sebesar 70,15. Dimana dinyatakan nilai *post-test* 9,21 lebih baik dari nilai *pre-test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan media animasi infografis *stop motion* tersebut. Maka, menunjukkan juga bahwa produk media yang telah dikembangkan berupa animasi infografis *stop motion* merupakan produk yang efektif, dilihat dari meningkatnya hasil belajar atau meningkatnya prestasi siswa pada kelas VIII di SMPN 2 Kademangan. Serta dengan meningkatnya hasil belajar siswa maka juga membuktikan bahwa motivasi belajar siswa juga dapat meningkat setelah penggunaan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

3. Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Infografis *Stop Motion* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Mobilitas Sosial Kelas VIII di SMPN 2 Kademangan

Implementasi penggunaan media animasi infografis *stop motion* dilakukan dengan menggunakan sampel penelitian yaitu pada kelas VIII di SMPN 2 Kademangan. Untuk melihat adanya peningkatan atau tidaknya dalam motivasi belajar siswa antara kelas sebelum penggunaan media dengan sesudah media, maka perlu adanya kelas kontrol atau kelas yang tidak mendapatkan perlakuan dan kelas eksperimen atau kelas yang sudah mendapatkan perlakuan. Pembagiannya yaitu pada kelas VIII C dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah yaitu 32 siswa dan kelas VIII D dengan jumlah 30 siswa yang dijadikan sebagai kelas kontrol. Pengukuran meningkatnya motivasi belajar siswa diukur dengan indikator-indikator yang ada dalam motivasi belajar. Jika, hasil menunjukkan proses pembelajaran sesuai dengan indikator yang ada maka dapat dikatakan penggunaan media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun indikator-indikator motivasi belajar yang digunakan yaitu :⁵

- a. Menunjukkan ketekunan siswa saat pembelajaran
- b. Munculnya rasa senang pada siswa saat pembelajaran
- c. Keuletan dalam menghadapi kesulitan
- d. Kemandirian dalam pembelajaran
- e. Keinginan yang kuat dalam belajar

Indikator-indikator diatas dilihat dengan melakukan sebuah observasi di dalam kelas, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Adapun observer pada pengambilan data yaitu Sukatmiasih, M.Pd selaku guru mata pelajaran IPS. Observer melakukan pengamatan aktivitas siswa sesuai dengan indikator-indikator yang ada dalam lembar observasi yang telah disediakan. Berikut pelaksanaan kelas kontrol pada 12 Januari 2022.

⁵ Sadirman,A.M., hal 81



Gambar 4. 26 Pelaksanaan kelas kontrol

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh ibu Sukatmiasih, M.Pd pada kelas kontrol seperti dalam lampiran 12 terkait hasil observasi pada kelas kontrol. Disini peneliti menyimpulkan bahwa dalam pelaksanaan kelas kontrol menunjukkan siswa kurang menunjukkan ketekunan saat pembelajaran dimana seperti saat guru memberikan tugas, hanya sedikit siswa yang mengerjakan. Selain itu ketertarikan dan rasa senang siswa kurang karena guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran yang dihasilkan cenderung pasif, banyak siswa yang mengobrol sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kemudian untuk pelaksanaan kelas eksperimen dilakukan pada 17 Januari 2022 pada kelas VIII C di SMPN 2 Kademangan. Berikut pelaksanaan kelas eksperimen.



Gambar 4. 27 Pelaksanaan kelas eksperimen

Hasil observasi yang dilakukan sesuai dengan data yang diperoleh yaitu seperti dalam lampiran 12, dari data tersebut menunjukkan bahwa aktifitas siswa

setelah dilakukanya perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan rasa senang siswa meningkat dan dilihat dari pengamatan banyak siswa yang mau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan tepat waktu serta rasa keteratikan atau senang siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi meningkat dilihat dari siswa mengikuti rangkain pembelajaran yang dilakukan guru, dari penyampaian materi dengan media, pengajuan pertanyaan dan terdapat beberapa siswa yang bertanya saat proses pembelajaran. Berikut hasil pengamatan yang dilakukan terkait banyaknya siswa yang bertanya saat pembelajaran.

Tabel 4. 22 Hasil oberservasi aktivitas peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

No.	Banyaknya yang bertanya	
	Kelas kontrol	Kelas eksperimen
1		
2		
3		
4	√	
5		√
6	√	
7		
8		
9		
10		√
11		
12		
13		
14		√
15		
16		
17		√
18		
19		
20		
21		√
22		

Lanjutan

23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
Banyak siswa yang bertanya	2	6
Presentase	6,25%	18,75%

Dari data hasil observasi diatas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada keaktifan siswa atau antusias siswa dengan selisih yang cukup banyak, yakni antara sebelum penggunaan media animasi infografis *stop motion* di kelas kontrol dengan sesudah penggunaan media di kelas eksperimen yaitu pada kelas kontrol, hanya 2 siswa yang bertanya dan pada kelas eksperimen terdapat 6 siswa yang bertanya, sehingga disini menunjukkan penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain dari hasil obervasi yang dilakukan observer yaitu ibu Sukatmiasih, M.Pd, dalam melihat peningkatan motivasi siswa disini peneliti juga menyebarkan angket respon peserta didik pada kelas eksperimen terkait pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa anmasi infografis *stop motion*. Berikut hasil angket respon peserta didik pada kelas eksperimen.

Tabel 4. 23 Hasil angket respon peserta didik pada kelas eksperimen

No.	Indikator	Frekuensi Penilaian Jawaban					Skor Total	Presentase (%)
		1	2	3	4	5		
1.	Kejelasan materi yang disampaikan	0	0	1	20	11	138	86,25%
2.	Mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap materi	0	0	3	17	12	137	85,6%
3.	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	0	0	3	19	10	135	84,3%
4.	Kemampuan untuk memotivasi siswa	0	0	0	18	14	142	88,75%
5.	Penyajian media sangat menarik	0	0	2	19	11	137	85,6%
6.	Kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran	0	0	1	22	9	136	85%
7.	Media membuat pembelajaran tidak membosankan	0	0	3	19	10	135	84,3%
8.	Media mendukung siswa untuk mempelajari materi dengan mudah	0	0	2	18	12	138	86,25%
9.	Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi	0	0	4	20	8	132	82,5%
10.	Media mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai mobilitas sosial	0	0	3	24	5	130	81,25%
11.	Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik	0	0	5	19	8	131	81,25%
12.	Media mampu memperluas wawasan siswa	0	0	5	18	9	132	82,5%
13.	Media dapat dipahami secara mandiri	0	0	0	21	11	139	86,8%
Rata-rata								84,71%

Berdasarkan pada tabel 4.23 terkait respon peserta didik terhadap proses pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran video animasi infografis *stop*

motion dikelas eksperimen menghasilkan nilai rata-rata 84,71% yang mana menunjukkan baik.

Dari data-data yang didapat baik dari hasil obervasi oleh observer yaitu Sukatmiasih, M.Pd yaitu menunjukkan saat proses pembelajaran aktivitas siswa yang terkait indikator-indikator motivasi belajar siswa berbeda saat di kelas kontrol dengan pada saat di kelas eksperimen atau setelah diberikan perlakuan, kemudian dari hasil data observasi pengamatan keaktifan siswa dalam bertanya atau antusias siswa meningkat setelah penggunaan media pembelajaran dan dari hasil angket respon peserta didik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran animasi infografis di dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki beberapa kelebihan serta memiliki kelemahan. Adapun kelebihan dari produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

- 1) Berdasar pada hasil validasi yang dilakukan oleh dosen, guru dan respon peserta didik mengenai media yang dikembangkan ini menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan motivasi belajar pada siswa, sehingga siswa menjadi lebih semangat dan lebih mudah dalam memahami materi yang ada.
- 2) Sejalan dengan penelitian oleh Sri Maryati dan Dede Trie, mengungkapkan bahwa dengan penggunaan media yang bisa menampilkan sebuah gambar atau animasi sekaligus terdapat suara didalamnya, akan membantu siswa dalam mengubah kejenuhan sehingga siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran.⁶ Media dalam penelitian ini didesain secara praktis dan menarik, dimana dalam media terdapat video, teks, gambar, animasi, suara serta musik yang telah dirancang dengan sistematis, materi bersumber dari buku dan internet dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP/MTs sederajat.

⁶ Sri, Maryati dan Dede Trie Kurniawa,. hal.28

3) Media animasi infografis *stop motion* ini dirancang untuk menghasilkan produk yang berupa video pembelajaran dimana dalam penggunaannya atau cara mengakses media tersebut sangat mudah yaitu melalui kanal *youtube*. Namun selain itu, media animasi infografis *stop motion* ini juga mempunyai kekurangan diantaranya yaitu:

- 1) Membutuhkan *time* yang cukup lama untuk proses pembuatan media itu sendiri.
- 2) Perlunya ketelatenan dan kesabaran dalam mengedit atau membuat media, karena teknik yang digunakan yaitu dengan pengambilan pergerakan gambar frame per frame sehingga nantinya membentuk sebuah animasi gerak.
- 3) Materi yang sudah ada jika perlu perbaikan, maka dalam pengeditan harus mengulangi kembali dari awal pengeditan.