

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA ANIMASI BERBASIS *POWER POINT*  
PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI ANTAR ASIA  
DAN NEGARA LAINNYA DI SMP LABOTARIUM KOTA JAMBI**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memperoleh Gelar Strata Satu (S1)  
Pada Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi  
TA. 2022/2023*



Oleh  
**Nama : Ira Purnama**  
**NIM : 1900887201013**

**PRODI PENDIDIKAN SEJARAH STRATA SATU (S1)  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BATANGHARI JAMBI  
2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Dengan ini Pembimbing Skripsi dan Ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan menyatakan bahwa skripsi yang disusun oleh:

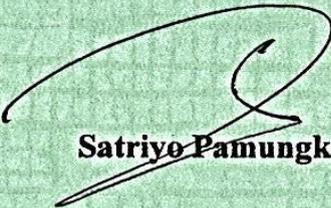
Nama : Ira Purnama  
NPM : 1900887201013  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Peta Animasi Berbasis Power Point pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Antar Asia dan Negara Lainnya di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.

Telah disetujui dengan Prosedur, ketentuan, dan peraturan yang berlaku untuk diujikan.

Jambi, Februari 2023

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd**

Pembimbing Skripsi I



**Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd**

Pembimbing SkripsiII



**Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini: Nama : Ira  
Purnama NPM : 1900887201013 Tempat, Tanggal  
Lahir : Jambi, 06 April 1999 Jenis Kelamin :  
Perempuan Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jambi, Februari 2023



Ira Purnama

NPM: 1900887201013

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah diterima dan disetujui oleh Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah dan diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 16 Februari 2023  
Jam : 10.00 – 12.00 WIB  
Tempat : Ruang FKIP 1

### PENGUJI SKRIPSI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd	
Sekretaris	Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum	
Penguji Utama	Drs. Arif Rahim., M.Hum	
Penguji	Deki Syaputra ZE, M.Hum	

Disahkan Oleh,

Dekan,  
  
UNIVERSITAS BATANGHARI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN

Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd

Ketua Program Studi



Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd

## **MOTTO**

*“Setelah Kamu Merubah Pikiran-Pikiran Negatif Menjadi Berfikir  
Positif, Maka Kamu Juga Akan Mulai Merasakan Hasil Yang  
Positif”*

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam pencipta langit dan bumi beserta isinyayang telah memberikan segala rahmat taufik dan hidayah-Nya.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- 1) Ayah bunda ku tercinta. Saroni dan Marnadeta yang selalu dengan sabar mencurahkan kasih sayang dukungan dan doa yang tak pernah putus untuk penulis.
- 2) Kakak dan adikku tersayang Bharatu Bayu Rinaldi, SH dan Maulid Fiqri serta Kakak Iparku Briptu Novia Wulandari, SH yang selalu memberi dukungan sehingga kepada penulis sampai terselesainya skripsi ini dengan lancar.
- 3) Dambaan hati A.Md. Tra. M. Faiz Jumadiwa yang selalu mensupport penulis terima kasih banyak sehinga bisa sampai titik akhir ini.
- 4) Sahabat saya Mayada, Ade Liani, Anggi, Mawaddah, Ulfa, Neken dan teman-teman lainnya angkatan 2019 yang selalu setia menemani dan memberi samangat serta dukungan kepada penulis untuk mencapai suatu tujuan.

## ABSTRAK

Purnama, Ira. 2023. Skripsi. *Pengembangan Media Peta Animasi Berbasis Power Point pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Antar Asia dan Negara Lainnya di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi*. Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Batanghari. Pembimbing I: Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd Pembimbing II: Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum

*Tujuan dilakukannya penelitian lanjutan ini adalah untuk mengetahui peningkatan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Peta Animasi dalam pembelajaran materi Interaksi negara ASEAN dan Negara Lainnya di SMP Labortarium Kota Jambi. Untuk melihat reaksi siswa saat mempelajari cara memanfaatkan media visual power point. Model perbaikan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap Investigasi, Rencana, Kemajuan, Eksekusi, dan Penilaian. Subjek kajian ini adalah siswa kelas VIII SMP Labortarium Kota Jambi. Ketercapaian media pembelajaran menyinggung konsekuensi evaluasi media oleh para ahli terhadap media pembelajaran yang dibuat. Media pembelajaran padu padan Peta Animasi dengan materi Interaksi negara ASEAN dan Negaralainnya yang telah dibuat memenuhi model layak/substansial untuk digunakan bagi siswa kelas VIII SMP. Konsekuensi penilaian media oleh validator saya mendapatkan nilai 89% dengan standar kualifikasi Luar Biasa Substansial. Konsekuensi penilaian materi validator II mendapatkan nilai 87% dengan ukuran kualifikasi Sangat Sah dan baik.*

**Kata Kunci :** *media pembelajaran, power point, peta animasi*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan kesehatan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Peta Animasi Berbasis Power Point pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Antar Asia dan Negara Lainnya di SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

Selama penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
4. Bapak Satriyo Pamungkas, S.Pd.,M.Pd selaku Pembimbing Skripsi I dan Bapak Ferry Yanto, S.Pd., M.Hum selaku Pembimbing II, yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
6. Bapak Sahroni dan Ibu Marnadeta selaku orang tua penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, cinta, dan motivasi yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Ibu Kepala Sekolah beserta Majelis Guru dan staf SMP Laboratorium STKIP Kota.
8. Bapak dan Ibu staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.

9. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2019, yang mau berjuang sama-sama dan motivasi yang diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua.

**Jambi, Februari 2023**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Spesifikasi Produk.....	9
F. Pentingnya Pengembangan .....	11
G. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	11
H. Defenisi Istilah .....	12

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Media Pembelajaran .....	14
B. <i>Microsoft Power Point</i> .....	17
C. Media Peta Animasi.....	20
D. Penelitian Relevan .....	24
E. Kerangka Berpikir.....	27

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Model Pengembangan.....	29
C. Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
D. Jenis Data.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
H. Teknik Analisis Data .....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	39
B. Pembahasan.....	57
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	60
B. Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

Nomor	Keterangan	Halaman
1.	Kisi-Kisi Angket .....	34
2.	Ketercapaian Kelayakan Media .....	38
3.	Daftar Nama Kepsek SMP Laboratorium STKIP .....	40
4.	Daftar Majelis Guru, Staf, dan Karyawan.....	41
5.	Daftar Nama Wali Kelas .....	43
6.	Fasilitas SMP Laboratorium STKIP .....	43
7.	Data Jumlah Siswa .....	44
8.	Analisis Kurikulum.....	45
9.	Tampilan <i>Layout</i> .....	47
10.	Tampilan <i>Layout</i> sesudah Pengembangan .....	50
11.	Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I.....	51
12.	Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II.....	52
13.	Hasil Penilaian Ahli Materi I .....	52
14.	Hasil Uji Coba Perorangan.....	54
15.	Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> .....	55
16.	Hasil Uji Coba <i>Field Test</i> .....	56
17.	Hasil Penilaian Respon Siswa .....	57

## DAFTAR GAMBAR

<b>Nomor</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Halaman</b>
1.	Kerangka Berpikir.....	28
2.	Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	30
3.	Rumus Persentase .....	38

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
1. SK Bimbingan.....	64
2. Surat Izin Penelitian .....	65
3. Dokumentasi Penelitian .....	66
4. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	67
5. Kartu Bimbingan.....	68



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman teknologi berkembang sangat pesat. Ini terjadi karena perkembangan *elektronika* dengan penemuan-penemuan baru yang sangat menakjubkan. Ini membuat dunia industri bersaing memproduksi secara massal. Hal ini membuat Perkembangan teknologi komputer dan informasi menjadi satu dan membentuk suatu ilmu baru yang sering di kenal dengan istilah internet. Internet ialah suatu jaringan dunia yang digunakan untuk mengakses informasi-informasi yang ada (Nur Khoiriyati 2020:1). Teknologi merupakan suatu alat komunikasi berbasis perangkat atau komputer yang di gunakan untuk mempermudah kinerja manusia. Dengan adanya teknologi ini manusia dengan sangat mudah mencari suatu informasi dan hiburan. Namun seiring berkembang teknologi di zaman modern ini para industri pun berlomba-lomba membuat suatu luncuran terbaru atau produk terbaru yang biasa di kenal dengan nama laptop dan *smartphone*, laptop dan *smartphone* ini telah dilengkapi atau didukung dengan akses jaringan internet dan mudah di pergunakan dimana mana karena bisa dibawa kemana-mana , hal ini makin mempermudah kinerja manusia dalam mencari informasi dan hiburan melalui *smartphone*. Imandestario (2021:2) dalam perkembangan teknologi ternyata dalam mendidikan juga digunakan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan kemajuan bidang teknologi informasi ini memberi tantangan pada dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, ternyata telah disadari penerimaan pengakuan bahwa sudah bukan masanya mengandalkan pendekatan konvensional saja dalam menyelenggarakan sistem pendidikan nasional. Penyelenggaraan pendidikan bukan hanya di ruang tertutup dengan buku dan pendidik. Revolusi teknologi informasi telah mengubah cara kerja manusia mulai dari cara berkomunikasi, cara memproduksi, cara mengkoordinasi, cara berpikir, hingga cara belajar dan mengajar, sehingga dari revolusi teknologi ini terciptalah teknologi pendidikan. Syariful Fahmi (2014:167). Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang terapan yang relatif baru. Pada awalnya timbul dengan memadukan teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu untuk memecahkan masalah belajar yang tidak terpecahkan dengan pendekatan yang telah ada sebelumnya. Salamah (2009:157).

Pembelajaran merupakan suatu usaha untuk menjelaskan bagaimana sesuatu terjadi dan atau digunakan dalam proses belajar mengajar. Teori pendidikan berasal dari tahap pengamatan atau eksperimen melalui metode yang sistematis terhadap proses pendidikan yang ada dengan kata lain, pendidikan merupakan sebuah pandangan atau serangkaian pendapat yang berkaitan dengan pendidikan yang disajikan dalam sebuah sistem konsep. Teori pendidikan berkaitan dengan bagaimana sebuah proses pendidikan dijalankan, siapa target pendidikan, dengan cara apa proses pendidikan berlangsung, dan bagaimana pengembangannya. Hal ini dikarenakan pendidikan tidak bisa

dilepaskan dari masyarakat, karenanya proses pendidikan perlu memperhatikan keberadaan dan perkembangan masyarakat serta lembaga lain baik itu langsung maupun tidak, berpengaruh terhadap kelangsungan pendidikan termasuk dengan kebijakan dan politik pendidikan. Ruang lingkup dari teori pendidikan pun terdiri dari dua teori yaitu umum dan khusus. 1. Teori umum pendidikan memperhatikan masalah sekitar membentuk manusia ideal dan pembahasannya tidak hanya bertumpu pada apa yang dianggap sebagai cara terbaik mengajar tetapi meluas pada persoalan apa yang harus diajarkan dan untuk tujuan apa. Sedangkan teori khusus pendidikan membahas secara mendalam aspek pedagogis, seperti bagaimana cara yang paling efektif untuk belajar dan mengajar. (Moore, 1974). Pendidikan nasional memiliki tujuan seperti dinyatakan pada pasal 3 Undangundang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. UU (2003). Dalam menyukseskan dalam suatu pembelajaran pastinya menerapkan metode, model, ataupun media yang sangat menarik.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media

adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam belajar, Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan

pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri. Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Lebih dalamnya media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif, Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Munir (2012:1)

Kesimpulannya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran

adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pengertian ini menunjukkan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima siswa dengan lebih mudah. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Suryani, 2019). Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat utama yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran, penyampaian materi, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk belajar dengan lebih baik. Jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetak, visual, audio visual dan media computer (Suryani, 2019) salah satunya ialah media *Microsoft Office power point*.

*Power Point* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*, disamping *Microsoft word* dan *excel* yang telah dikenal banyak orang (Rusman dkk, 2013: 300). Program power point merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman dkk, 2013: 301). *Microsoft Office Power Point*

menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu *slide* yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman dkk, 2013: 297). Hujair AH. Sanaky (2009: 127-128) mengemukakan bahwa *media power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan *LCD proyektor*. Menurut Mardi dkk (2007: 69) *Microsoft Power Point* adalah salah satu program aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hal ini disimpulkan bahwa *power point* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Microsoft Office*, yang mudah dan sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah seperti yang akan peneliti terapkan pengembangan media peta animasi berbasis *power point* yang dimana bertujuan untuk memberikan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar dalam proses pembelajarannya di lakukan secara maksimal dan mudah di mengerti peserta didik dalam materi interaksi antar asia dan negara lainnya.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa peneliti tertarik pembuatan media menggunakan aplikasi *power point* untuk meneliti yang

berjudul ”*Pengembangan Media Peta Animasi Berbasis Power Point Pada Mata Pelajaran Ips Materi Interaksi Antar Asia Dan Negara Lainnya Di SMP Labotarium Kota Jambi*”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran peta animasi berbasis *power point* pada materi interaksi antar asia dan negara lainnya di SMP Labotarium Kota Jambi?
2. Bagaimana kelayakan produk Media Pembelajaran peta animasi berbasis *power point* pada materi interaksi antar asia dan negara lainnya di SMP Labotarium Kota Jambi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun beberapa tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan ini yakni:

1. Menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran peta animasi berbasis *power point* pada materi interaksi antar asia dan negara lainnya di SMP Labotarium Kota Jambi;
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran peta animasi berbasis *power point* pada materi interaksi antar asia dan negara lainnya di SMP Labotarium Kota Jambi.

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

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut sebagai berikut:

##### a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan referensi terkait dengan materi interaksi antar asia dan negara lainnya dengan media pembelajaran peta animasi..

##### b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik dapat membantu untuk lebih memahami materi interaksi antar asia dan negara lainnya dengan media pembelajaran yang menarik;
- 2) Bagi pendidik (guru) dapat dijadikan sebagai alternatif untuk mempermudah menjelaskan materi terkait materi interaksi antar asia dan negara lainnya;
- 3) Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan atau pengalaman sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang profesional dibidangnya serta dalam pengembangan teknologi yang mendukung pembelajaran.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Produk Produk yang diharapkan sebagai hasil pengembangan berupa bahan multimedia interaktif dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran multimedia interaktif berupa aplikasi *Microsoft Powerpoint* yang dikemas dalam bentuk file pptx sehingga lebih fleksibel

untuk digunakan siswa, baik disekolah maupun di rumah dan dioperasikan menggunakan leptop. PC, ataupun *smarphone*.

2. Media pembelajaran berbasis *Powerpoint* peta animasi merupakan sumber belajar tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Pemilihan aplikasi ini sebagai aplikasi pendukung utama dikarenakan aplikasi *Power Point* peta animasi lebih familiar dikalangan pengguna komputer;
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi *Microsof Powerpoint* terutama *animations* dan *hyperlink* serta memanfaatkan *tools* pengembangan visual basic. Menggunakan tulisan dan gambar yang menarik serta warna yang cerah agar siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi;
4. Media pembelajaran berbasis peta animasi tersebut dirancang untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan didesain sesuai dengan karakteristik siswa serta dapat digunakan siswa secara mandiri maupun bersamaan.
5. Materi media tentang aksara Incung dengan judul interaksi antar asia dan negara lainnya;
6. Media ini akan dimulai dengan *cover* yang berisi judul dan identitas yang dilengkapi dengan menu peta dinamis.

Media dapat juga melakukan penilaian terhadap siswa secara otomatis untuk memperoleh hasil belajar yang membantu guru dalam penilaian.

## **F. Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian pentingnya suatu pengembangan untuk mengatasi masalah-masalah yang telah dijabarkan pada latar belakang masalah. Pengembangan memiliki makna penting dalam dunia pendidikan untuk menghasilkan sebuah produk sebagai penunjang proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat dijadikan sebagai penarik minat belajar peserta didik pada pelajaran interaksi antar negara khususnya tentang materi mengenal interaksi antar asia dan negara lainnya di SMP Labotarium Kota Jambi

## **G. Asumsi dan Batasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran peta animasi berbasis Powerpoint memiliki beberapa asumsi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran peta animasi berbasis Powerpoint digunakan untuk mendukung buku paket yang digunakan guru dan siswa di satuan pendidikan SMP Labotarium di Kota Jambi;
- b. Media pembelajaran disusun sebagai media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih muda memahami materi dan dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran;
- c. Media Pembelajaran peta animasi berbasis *Powerpoint* dibuat sepraktis mungkin sehingga bisa digunakan oleh guru dan siswa kelas VIII SMP Labotarium Kota Jambi.

## 2. Batasan Pengembangan

Dalam penelitian ini pengembangan media dibatasi pada dua hal yang meliputi:

- a. Pengembangan media pembelajaran dibatasi pada kelas VIII SMP di Labotarium Kota Jambi;
- b. Materi yang dimuat dalam media ini hanya mencakup materi interaksi antar asia dan negara lainnya saja.

## H. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan sebagai kata kunci utama dalam penelitian ini perlu dijelaskan, agar tidak terjadi kerancuan. Selain itu, hal ini dilakukan juga karena untuk memperkuat tinjauan pustaka terkait dengan penelitian ini. Adapun istilah-istilah yang perlu didefinisikan diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1. Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memiliki definisi sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pendidik ke peserta didik. Proses ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjalin (Sadiman, 2010: 7).

### 2. Peta Animasi

Menurut ICA (*International Carthographic Assotiation*) Peta adalah gambaran atau representasi unsur-unsur ketampakan abstrak yang dipilih dari permukaan bumi yang ada kaitannya dengan permukaan bumi atau benda-benda

angkasa, yang pada umumnya digambarkan pada suatu bidang datar dan diperkecil/diskalakan.

Menurut Santucci (2009), animasi adalah sekumpulan gambar yang diciptakan melalui fotografi ataupun tangan, baik itu digital maupun tradisional, yang ketika dilihat secara berurutan akan memunculkan ilusi gerakan. Ilusi tersebut tampak bergerak karena adanya fenomena yang dinamakan „*persistence of vision*“ (Withrow, 2009, hlm.10), yakni kemampuan mata untuk mempertahankan sebuah sosok gambar meskipun gambar tersebut telah berubah atau menghilang.

### 3. *Powerpoint*

*Powerpoint* adalah program aplikasi dalam paket *Microsoft Office* yang pada umumnya digunakan untuk menyusun presentasi. *Microsoft Office Power Point* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman dkk, 2013: 297).

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### *1. Pengertian*

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam konteks ini media lebih diartikan sebagai alat untuk memperjelas penyampaian materi secara tertata (Arsyad, 2013:3). Snaky (2013:4) mengemukakan bahwa media adalah sebuah alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai efektifitas dan efisensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Udin S. Winataputra dkk (1997:53) mengartikan media sebagai wahana dari pesan/informasi yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa), pesan yang disampaikan adalah pesan/materi pembelajaran dengan tujuan terjadi proses belajar pada diri siswa.

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang berarti proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Achjar, 2008:1). Susanto (2011V:19) mengemukakan sesuai dengan UU sistem pendidikan nasional No 20 tahun 2003 yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Gredler menyebutkan bahwa pembelajaran juga dapat diartikan sebagai seperangkat acara atau peristiwa eksternal yang dirancang untuk

mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal (Nazarudin, 2007:162).

Sementara itu, istilah media pembelajaran dikemukakan oleh Gagne dan Briggs yang berarti komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan peserta didik serta dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diterima dengan baik dan maksimal oleh peserta didik sebagai penerima informasi dari guru serta media sebagai pemberi informasi ((Rosyidi, 2009:26, 28).

Berdasarkan beberapa pendapat dan penjelasan di atas dapat dipaparkan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu media berupa alat atau peralatan baik terdiri dari perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk mendukung serta mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran.

## 2. Manfaat dan Fungsi

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat diantaranya yaitu proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; proses pembelajaran lebih interaktif; efisien dalam waktu dan tenaga; meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik dan mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Muhson, 2010:IV). Perkembangan dan kemajuan dunia pendidikan menjadikan keberadaan media dapat mengatasi kelas

yang tidak terkondisikan, sehingga peranan media dalam pembelajaran menjadi semakin penting.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka media memiliki fungsi sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif; mempercepat proses belajar; meningkatkan kualitas belajar mengajar serta mengkonkretkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme (Nurseto, 2011:20). Dengan demikian manfaat dan fungsi media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas tujuan pembelajaran yang menimbulkan interaksi langsung antara peserta didik dengan media sehingga sikap peserta didik selama proses pembelajaran di kelas dapat di atasi menjadi lebih terkondisikan.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Rusman (2015:63) menyebutkan ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pengajaran yaitu:

- 1) Media Visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan indra penglihatan, dapat diproyeksikan maupun tidak baik gambar bergerak maupun tidak;
- 2) Media Audio adalah media berupa pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar;
- 3) Media Audio Visual yaitu jenis media pembelajaran yang disajikan dengan kreatif dan menarik sehingga diterapkan menggunakan indera pendengaran saja karena media ini berupa suara;

4) Media berbasis komputer yakni suatu media pembelajaran yang menyajikan materi dan soal oleh guru sehingga dapat membantu dalam proses mengajar secara dekat atau jauh yang memerlukan bantuan komputer dalam pengoperasian.

#### 4. Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa pertimbangan yang mesti dilakukan dalam memilih sebuah media pembelajaran, setidaknya ada IV (empat) kriteria yang perlu diperhatikan. Dick dan Carey mengemukakan pertimbangan tersebut meliputi ketersediaan sumber setempat; ketersediaan fasilitas yang mendukung; faktor yang luwes, praktis serta ketahanan media dalam jangka waktu lama; efektif dan efisien dalam pembiayaan serta jangka waktu yang cukup panjang (Asnawir dan Usman, 2002:126). Berbeda halnya dengan Darmadi (2007:89) menjelaskan terdapat enam kriteria yang harus dimiliki diantaranya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi; praktis, luwes dan bertahan; guru terampil menggunakannya; pengelompokan sasaran; dan mutu teknis.

Berdasarkan pendapat tersebut kriteria pemilihan media secara umum meliputi tujuan dan sasaran. Tujuan akan mengarah pada pemilihan jenis media tertentu. Sedangkan sasaran akan mengarah pada manfaat media yang dipilih.

### ***B. Microsoft Powerpoint***

#### ***1. Pengertian***

*Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi seperti pembelajaran, presentasi produk, *meeting*,

seminar, lokakarya dan lain-lain (Asyhar, 2012:185). Lebih khusus *Microsoft Powerpoint* adalah *software* yang dirancang dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft* sebagai salah satu program yang berbasis multimedia, serta mampu menampilkan teks, gambar dan video yang dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Daryanto, 2013:163). Oleh karena itu, program ini sangat familiar dan banyak digunakan sebagai aplikasi presentasi karena kelebihan dan kemudahan yang dimilikinya. Rusman (2015:301) mengemukakan bahwa *Powerpoint* ialah *software* program multimedia yang dirancang khusus, menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya.

*Powerpoint* digunakan sebagai program untuk menyusun presentasi dalam bentuk slide yang dimanfaatkan keperluan presentasi mengajar dan membuat animasi sederhana. *Software* ini dapat juga diintegrasikan dengan *microsoft* lainnya seperti *word*, *excel*, *access* dan sebagainya (Prabawati, 2009:2 dan Susilana, 2007:99). Dalam penggunaannya secara langsung dengan menggunakan komputer atau sejenisnya dengan bantuan *LCD proyektor* dan dapat juga dilakukan dengan cara mencetak slide di kertas, mengemas presentasi dalam bentuk file dan CD serta juga dapat diabadikan sebagai halaman Web di server internet atau intranet.

Selain beberapa pendapat di atas, Darmawan (2011:162) menambahkan bahwa *Microsoft Powerpoint* adalah program pembelajaran dengan menggunakan komputer yang didukung oleh fitur-fitur yang lengkap. Fitur-fitur tersebut meliputi berupa grafik dan gambar, teks, foto, suara, menyisipkan word art,

mengatur model transisi ketika terjadi peralihan dari satu slide ke slide berikutnya, menambahkan pola, mengatur warna teks, memberi bayangan, membuat chart dan bagan organisasi. Fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan untuk merancang atau memprogramkan media pembelajaran peta animasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa *Powerpoint* adalah salah satu media aplikasi presentasi yang familiar dan populer digunakan dalam penyajian materi. Dengan fasilitas yang dimilikinya software ini mampu memprogram media pembelajaran peta animasi yang efektif juga digunakan sekolah menengah pertama (SMP).

## 2. Keunggulan dan Kekurangan Microsoft Powerpoint

Sekalipun sebuah produk yang dirancang sebagai media pembelajaran menguntungkan semua pihak dalam proses belajar mengajar, tidak smusti memiliki keebihan sepenuhnya tetapi dapat juga memiliki kekuarangan. Sudjana (2005:98) mengemukakan beberapa yang menjadi kelebihan dan kekurang dari media presentasi Powerpoint.

### 1) Kelebihan *Microsoft Powerpoint*

- a. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik;
- b. Sebagai media presentasi yang dapat ditambhkan berbagai multimedia pada slide presentasi seperti clipart, gambar animasi (GIF dan FLASH), background, audio, music, narasi, movie atau vidio;
- c. Terdapat costum animation yang membuat presentasi dapat bergerak, menarik, hidup dan interaktuf;

- d. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang;
- e. tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan;
- f. dapat disimpan dalam daya optik magnetik (CD, Disket, Flashdisk) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

## 2) Kekurangan *Microsoft Powerpoint*

Powerpoint media yang tidak serba cocok untuk semua jenis dan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus memahami benar terkait karakteristik media presentasi ini. Sementara itu, Sanaky (2013:21) menambahkan beberapa yang menjadi kelemahan penggunaan media powerpoint interaktif yaitu media yang memerlukan perangkat keras (hardware) yang khusus untuk memproyeksikan presentasi berupa komputer (leptop) dan LCD serta diperlukan ketrampilan pendidik atau guru dalam mengoperasikannya.

Berkaitan dengan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa kelebihan dari media pembelajaran berupa Powerpoint adalah penggunaannya lebih praktis dan dapat memuat materi berupa tulisan, gambar, video bahkan animasi serta dapat disimpan dalam bentuk *file*. Sedangkan kelemahannya hanya terbatas pada tidak semua sekolah memiliki alat-alat yang memadai serta memerlukan pengajar yang dapat mengoperasikan komputer beserta perangkatnya.

### **C. Media Peta Animasi**

Stilah “peta” diambil dari bahasa Yunani yaitu “mappa” yang berarti taplak atau kain penutup meja. Definisi peta menurut Erwin Raiz yaitu gambaran konvensional dari permukaan bumi yang diperkecil sebagai kenampakannya jika dilihat dari atas dengan ditambah tulisan sebagai tanda pengenalan. Menurut ICA (International Cartographic Association) merupakan suatu gambaran yang biasanya berskala pada suatu bidang datar dari material-material yang sudah dipilih atau kenampakan-kenampakan yang abstrak dalam hubungannya dengan permukaan bumi atau jagat raya. Peta sebagai alat peraga visual yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peta sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar yang menyinggung materi pembelajaran yang berkaitan dengan wilayah, areal atau ruang (spasial). Sebagai alat belajar peserta didik dapat memahami keadaan dengan melihat peta tersebut. Pengertian diatas, peta atau kartografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang masalah perpetaan meliputi pembuatan peta sampai reproduksi peta, pembacaan peta, penggunaan peta, analisis peta dan penafsiran peta. Tujuan dari ilmu kartografi pada umumnya adalah membuat peta dimulai dari mengumpulkan data, memproses data, menggambarkan data ke dalam bentuk peta, dan mereproduksi atau mencetak peta, serta mempelajari peta-peta yang sudah ada untuk digunakan lebih lanjut. Peta juga diartikan suatu gambaran dari permukaan bumi yang disajikan dalam bentuk bidang datar, yang diperkecil dengan skala tertentu dan dilengkapi simbol sebagai penjelas

Animasi Animasi berasal dari kata Yunani yaitu anima yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Animasi juga dapat didefinisikan sebagai proses perubahan bentuk properti objek yang ditampilkan dalam suatu pergerakan tansisi dalam suatu kurun waktu. Sedangkan menurut Tay Vaughan (2004) animasi adalah perubahan visual sepanjang waktu dan memberikan kekuatan besar pada proyek multimedia Animasi kartun merupakan salah satu dari hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan animator dalam pengerjaannya. Karena pada awalnya animasi kartun dibuat dengan cara manual yaitu dengan menggunakan kertas sebagai media gambar. Apabila sejumlah kertas yang sudah terdapat gambar dengan sedikit perbedaan, disusun sedemikian rupa sehingga gambar akan terlihat bergerak. Namun dengan berkembang pesatnya teknologi, animasi dapat dikerjakan dengan lebih cepat dan mudah. Dalam pembuatan animasi kartun harus melalui tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Serta dibutuhkan kesabaran dan teknik-teknik tertentu yang dapat memudahkan animator dalam mengerjakannya dan juga keterampilan animator sangat dibutuhkan sebab dia harus dapat menciptakan ilusi gerakan dari berbagai sudut pengambilan gambar. Animasi kartun bisa diterapkan didalam banyak kasus yang berbeda, walaupun begitu beberapa point penting dalam membuat animasi kartun adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan Ide
- 2) Merancang Konsep
- 3) Menentukan Tema
- 4) Membuat Logline

- 5) Sinopsis dan
- 6) Script Membuat Diagram Sceneg.
- 7) Pengembangan Karakter
- 8) Menyusun Standar Karakter
- 9) Merancang Warna Tokoh Karakter
- 10) Membuat Desain Standar Properti dan
- 11) Vegetasik Membuat Storyboard

Jenis Animasi Menurut Heri Purnomo (2011) Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis, yaitu:

a) Animasi 2D

Animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Contohnya banyak sekali, baik yang dari TV maupun di bioskop, misalnya Looney Tones, Tom and Jerry, Lion King, dan banyak lagi.

b) Animasi 3D

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

c) Animasi Tanah Liat Film

Animasi jenis ini paling jarang dibuat. Animasi ini menggunakan plasticin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutupi dengan plasticin sesuai dengan tokoh yang ingin dibuat.

d) Animasi Jepang (*Anime*)

Film-film yang dibahas diatas adalah kebanyakan buatan Amerika dan Eropa. Namun, Jepang pun tak kalah soal animasi. Jepang sudah banyak memproduksi anime (sebutan film animasi buatan Jepang).

#### **D. Penelitian Relevan**

Beberapa peneliti telah melakukan beberapa penelitian mengenai penelitian mengenai peta maupun *power point* tersebut. Akan tetapi, belum terdapat hasil penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran peta animasi berbasis *Powerpoint*. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran peta animasi berbasis *Powerpoint* kelas VIII SMP N di Kota Jambi. Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis diantara adalah sebagai berikut:

1. Huda, Sananil Huda (2021) *pengembangan media pembelajaran sejarah berbentuk peta animasi elektronik sejarah (panels) pada materi sebaran kebudayaan industri tulang sampung di jawa timur untuk kelas x*

*multimedia 2 smkn 11 malang / sananil huda*. Diploma thesis, Universitas Negeri Malang.

Yang dimana sananil Huda berpendapat Media pembelajaran sejarah ini dikategorikan sangat valid (layak) digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil presentase ahli materi sebesar 92 5% dan hasil presentase dari ahli media yaitu 95 31%. Berdasarkan hasil validasi materi dan media maka dapat disimpulkan bahwa produk PANELS ini sangat valid untuk di uji coba di sekolah. Presentase skor dari hasil uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 8 siswa adalah 89,5% dan dalam uji coba kelompok besar melibatkan 27 siswa kelas X Multimedia 2 SMKN 11 Malang adalah 86,9%. Hasil uji coba yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan PANELS berdasarkan analisis kebutuhan yang telah diuraikan sebelumnya layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMK.

2. Hadi Gunawan Saktin (2022). *Pelatihan Penggunaan Peta Berbentuk Animasi Terhadap Guru Di Madrasah Mts.Lepak*, Program Studi Teknologi Pendidikan FIPP UNDIKMA.

Kegiatan pokok dalam pengabdian yang dilakukan di Sekolah MTs. Lepak Kabupaten Lombok Timur yakni memberikan Pelatihan tentang penggunaan multimedia. Kegiatan sosialisasi dipandu langsung oleh Dr.Hadi Gunawan Sakti, M.Pd., selaku pemateri. Pelatihan yang diberikan adalah penggunaan Peta berbentuk animasi untuk guru MTs Lepak Kabupaten Lombok Timur. Adapun rincian materi yang diberikan

adalah berupa pemahaman media pembelajaran, kelebihan media animasi, karakteristik media animasi, jenis media animasi, dan cara pengembangan media pembelajaran. Setelah menjelaskan pokok-pokok materi itu sampai selesai, tim pengabdian mengadakan tahapan evaluasi kepada guru dan siswa yang hadir, dengan masing-masing membuat media sesuai dengan bidang kompetensi yang dimiliki, dari hasil prakteknya dapat ditarik kesimpulan bahwa 85 % peserta pelatihan telah mampu mengembangkan Multimedia pembelajaran berbasis karakter dengan baik.

Penelitian relevan pertama yang menjadi perbedaan penelitian tersebut dengan yang penulis lakukan adalah pada penelitian ini penulis menyajikan materi tentang interaksi antar Asia dan negara lainnya dan di peneliti melakukan penelitiannya di tingkat SMP dan hal yang sama ialah sama-sama melakukan pengembangan media untuk pembelajaran sejarah

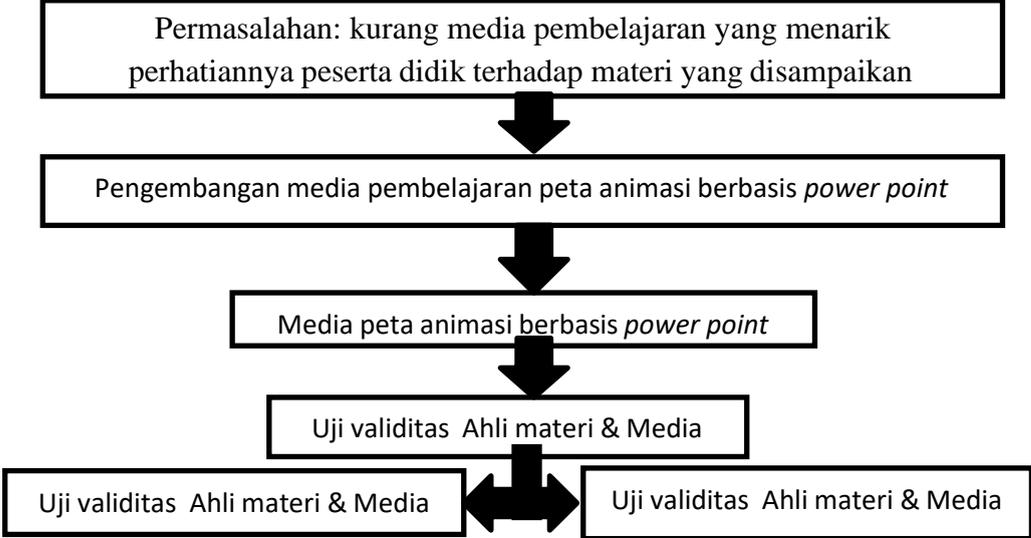
Penelitian relevan kedua terjadi suatu perbedaan dalam penelitian yang dilakukan oleh Hadi Gunawan Saktin ialah peneliti melakukan penelitian ini di sekolah yang memberikan suatu pelatihan terhadap guru-guru dan sekolah yang berbeda yang dilakukan peneliti di bandingkan sama penulis, sedangkan yang menjadi faktor sama nya ialah sama-sama melakukan penelitian pengembangan media peta animasi dan dilakukan di jenjang SMP maupun MTs.

## **E. Kerangka Befikir**

Efektivitas pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila adanya dukungan satu sama lain antara guru, siswa, sarana, prasarana, sumber belajar, bahan dan media ajar sebagai alat untuk menyampaikan materi. Hal ini berlaku untuk semua pembelajaran, termasuk juga pembelajaran interaksi antar negara asia maupun negara lainnya yang menjadi bagian dari Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Labortarium Kota Jambi. Berdasarkan observasi yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa masalah yang dihadapi yaitu siswa cenderung pasif, kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran serta belum adanya media pembelajaran yang digunakan. Konsidi dan permasalahan tersebut di sebabakan oleh berbagai faktor, seperti halnya kondisi siswa diakibatkan karena guru hanya menggunakan bahan ajar seadanya (bukupaket). Begitu juga halnya dengan permasalahan yang dihadapi guru karena tidak tersedianya media pembelajaran di sekolah tersebut.

Solusi yang ditawarkan untuk mengurangi serta mengatasi masalah tersebut di atas yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran peta animasi berbasis *power point* yang inovatif dan praktis. Dengan menggunakan media pembelajaran peta animasi diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan efisien serta lebih menyenangkan dan pastinya agar tidak lebih cepat jenuh.

**Gambar 1. Peta Konsep Kerangka Befikir**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

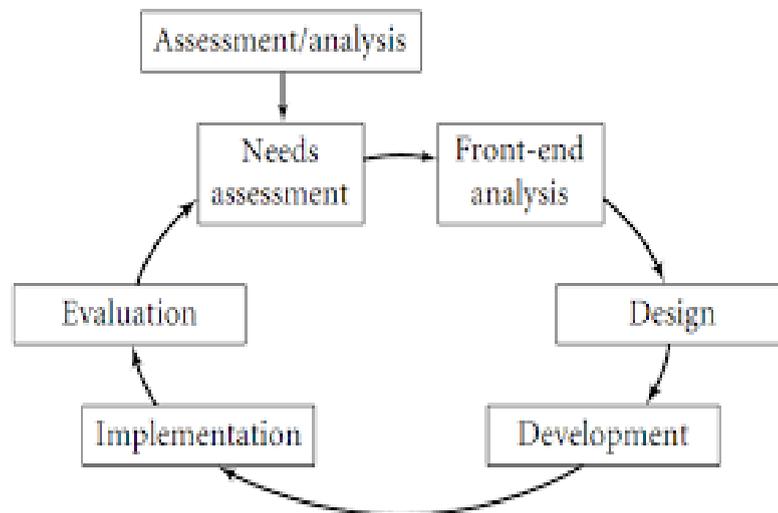
#### **A. Jenis Penelitian**

Pada rumusan masalah yang sudah dikemukakan di atas, jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang dimaksud mengadopsi model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari tahapan pengembangan yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama kelas VIII dalam mempelajari interaksi antar asia dan negara lainnya.

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

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D dengan model ADDIE Lee and Owens yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya. Alur dari tahapan model ADDIE tersebut dapat dilihat seperti pada gambar di bawah ini.

Gambar 2. Tahapan Model ADDIE Lee and Owens



Sumber: Lee and Owens. 2004:3

Tahap yang harus dilakukan pada penelitian model ADDIE seperti gambar di atas yang dijelaskan oleh Satriyo dan Azmi (2021:138) yang memiliki lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Penjelasan dari lima tahapan tersebut dalam penelitian adalah sebagai berikut:

#### 1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan *analysis* (analisis) di SMP yang meliputi: a) melakukan analisis penggunaan sarana dan prasarana di kelas VIII SMP, b) melakukan analisis proses pembelajaran kelas VIII SMP, c) melakukan analisis penggunaan media pembelajaran dalam kelas VIII SMP. Kesemua tahapan analisis ini, dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada siswa dan sekolah dalam proses pembelajaran interaksi negara asia dan negara lainnya, sehingga

peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

## 2. *Design* (desain)

Tahapan ini merupakan tahapan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini, dimana peneliti melakukan rancangan media pembelajaran yang akan digunakan. Pada tahap ini juga peneliti menetapkan tujuan pembelajaran, mencari sumber referensi, merancang design media yang dapat mendukung tercapainya kompetensi dan indikator yang akan dicapai, mencari gambar, membuat skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media pembelajaran yang dihasilkan masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

## 3. *Development* (pengembangan)

*Development* pada model pengembangan ADDIE berisi kegiatan implementasi rancangan produk dari apa yang telah dirancang pada tahap desain. secara spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik (produk). Produk yang akan di buat oleh peneliti adalah media pembelajaran peta animasi untuk pembelajaran interaksi negara asia dan negara lainnya. Tahapan ini yaitu penginputan media gambar, penginputan media teks, pembuatan tombol navigasi, sehingga media yang dapat diotak atik dan materi pelajaran. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh validator yaitu tim ahli materi, dan ahli media.

#### 4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini, produk yang dihasilkan setelah melalui tahap *development* (pengembangan) diimplementasikan pada situasi nyata yaitu di kelas VIII. Proses pembelajaran dan penyampaian materi disampaikan sesuai dengan rancangan proses pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya, selanjutnya dilakukan evaluasi produk.

#### 5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada implementasi berlangsung dilanjutkan dengan tahap evaluasi produk. Dimana produk dinilai oleh siswa serta melihat hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tahap evaluasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Data-data yang diperoleh pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

### **C. Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian**

Subjek peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran peta animasi berbasis *power point* untuk pembelajaran interaksi negara asia dan negara lainnya ini pada siswa kelas VIII SMP Kota Jambi. Tempat & Waktu Penelitian Pada penelitian ini dilakukan di Kelas VIII SMP Labortarium Kota Jambi pada TA. 2022/2023. Pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada bulan Oktober Tahun 2022.

### **D. Jenis Data**

Dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan ini, terdapat dua jenis data yang digunakan, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data

kualitatif meliputi data hasil rancangan perangkat pembelajaran, instrumen penilaian perangkat pembelajaran, validasi instrumen penilaian perangkat pembelajaran dan analisis data validasi perangkat pembelajaran. Sementara untuk data kuantitatif diperoleh dari data angket penilaian produk yang dilakukan oleh siswa.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Wawancara**

Proses wawancara ini dilakukan dengan guru kelas VIII SMP Kota Jambi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada didalam kelas secara nyata tentang kegiatan yang ada didalam kelas serta kebutuhan apa saja yang diperlukan didalam kelas. Peneliti melakukan wawancara digunakan pada saat melakukan studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

#### **2. Observasi**

Metode observasi diterapkan agar memperoleh data-data pendukung keterlaksanaan pembelajaran dan penilaian sikap siswa terhadap materi pelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan melihat proses pembelajaran berlangsung, dan perangkat pembelajaran yang digunakan guru.

#### **3. Angket**

Angket berupa penilaian terhadap produk media pembelajaran interaktif ini diberikan kepada tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Sebagai ahli media

Satriyo Pamungkas, M.Pd, dan untuk ahli materi guru mata pelajaran muatan lokal yang meberikan materi pelajaran mengenai aksara incung. Angket penilaian ini digunakan untuk produk media yang dijadikan sebagai media pembelajaran aksara incung ini menggunakan angket pernyataan.

Sedangkat angket penilaian untuk siswa disusun berdasarkan skala Likert, terdapat lima alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk media yang sedang dikembangkan. Angket ini berisi penilaian, komentar, serta saran siswa terhadap produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Tim Ahli

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1	Tampilan	Warna	
		Keserasian Gambar	
		Desain	
		Tata Letak	
2	Kualitas Materi	Kelengkapan Materi	
		Bahasa yang digunakan	
		Kusesuaian gambar dengan materi	
3	Kualitas Pembelajaran	Membantu siswa memahami materi	
		Evaluasi Pembelajaran	
		Petunjuk penggunaan	
4	Keberfungsian	Kesesuaian Navigasi	

5	Efisien	Mudah digunakan	
		Praktis	

## F. Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif ini didapatkan hasilnya dari proses wawancara kepada guru, observasi pembelajaran disekolah dan saran vasilidator. Analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kuatitatif yang berupa tanggapan, kritik serta saran perbaikan dan revisi produk pengembangan media interaktif. Data-data ini diperoleh sebelum peneliti melakukan penelitian, tepatnya pada saat melakukan analisis kebutuhan tahap kedua di Sekolah Dasar serta pada tahap implementasi. Berikut adalah langkah-langkah teknik analisis data kualitatif :

#### a) Pengumpulan data

Data yang diperoleh adalah tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dan aktivitas yang dilakukan siswa beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

#### b) Reduksi data

Reduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data-data yang telah terkumpul menggunakan instrumen pedoman wawancara, saran dan kritik dari angket direduksi.

#### c) Penyajian data

Data disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dan aktifitas yang dilakukan siswa beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

#### d) Kesimpulan

Tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari data yang diperoleh. Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

### 2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisa pengolahan data ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media serta respon siswa media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Data ini diperoleh dari data angket pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Ada dua jenis angket dalam deskriptif kuantitatif yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Berikut ini akan dibahas secara rinci tentang

dua jenis yang digunakan. Data disajikan dalam bentuk uraian singkat ataupun disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif. Penyajian data mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran peta animasi berbasis *power point* dan aktifitas yang dilakukan siswa beserta faktor pendukung, penghambat, kesulitan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk narasi.

Pada proses pengembangan media *interaktif* melalui validasi dalam menguji keayakan serta kesesuaian materi berdasarkan Kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD). Hasil angket validasi ahli menggunakan skala likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Penilaian kriteria skala likert terdiri dari 1 sampai 4 skor. Angket yang diisi oleh validator dianalisis dan dipresentasikan. Menurut Sugiono (2016: 137) presentase validasi para ahli rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus persentase.

#### b) Analisis Data Angket Respon Siswa

Data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan data deskriptif kuantitatif untuk mengetahui respon siswa serta kelayakan media peta *animasi* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Jawaban dari angket respon siswa diukur menggunakan skala Guttman. Variabel yang diukur dikembangkan menjadi indikator variabel. Skala Guttman terdiri dari dua kategori yaitu nilai dan skor. Jawaban ya mendapatkan skor 1 dan jawaban tidak mendapatkan skor 0. Angket yang sudah diisi oleh siswa dianalisis dan

dipresentasikan. Menurut Sugiono (2016:137) presentase siswa dihitung menggunakan rumus persentase.

Gambar 3. Rumus Persentase

$$P \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Perolehan persentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat )

$\sum x$  = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Sementara untuk melihat ketercapaian produk media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Ketercapaian Kelayakan Media**

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	76 – 100 %	Sangat Baik	layak, tidak perlu direvisi
2	51 – 75 %	Cukup	cukup, perlu direvisi
3	36 – 50 %	Kurang	Kurang layak, perlu direvisi
4	< 35 %	Kurang baik	Tidak layak, perlu direvisi

Sumber : Arikunto 2010:123

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum SMP Laboratorium Kota Jambi**

##### **1. Hasil Penelitian Profil Sekolah**

Pada tanggal 2 Juni 1981, SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi didirikan. SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi dikenal dengan nama-nama berikut:

Nomor Statistik Sekolah : J 06012005

Nama Sekolah : SMP LABORATORIUM STKIP Kota Jambi

Alamat : Jl. Kecamatan Slamet Riyadi Sungai Putri Kota  
Telanaipura Provinsi Jambi

No./kode wilayah Jambi Telp : ( 0741)

Kode Pos 36122

Harus ditetapkan visi dan misi yang menjadi landasan dalam melaksanakan program-program yang direncanakan. agar SMP Laboratorium dapat didirikan sesuai dengan rencana pendirian. Informasi profil sekolah, “Unggul dalam prestasi dengan IPTEK dan berwawasan IMTAQ, berbudaya, disiplin, berbudi pekerti luhur dalam suasana aman dan menyenangkan”, menjadi landasan visi SMP Laboratorium ini. Sementara itu, misi Laboratorium SMP adalah sebagai berikut::

- 1) Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengalaman agama
- 2) Mengembangkan pengetahuan dibidang IPTEK, bahasa, olahraga dan seni budaya sesuai bakat, minat dan potensi siswa.

- 3) Membiasakan jujur disiplin dan tepat waktu.
- 4) Mengoptimalkan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- 5) Menumbuhkembangkan nilai-nilai budi pekerti yang luhur.
- 6) Menjalinkan kerjasama yang harmonis antara warga sekolah, komite sekolah dan lingkungannya.

Dengan adanya visi dan misi ini diharapkan SMP Laboratorium Kota Jambi dapat memberikan sumbangannya dalam mencerdaskan masyarakat Kota Jambi.

Setiap lembaga pada umumnya akan memiliki seorang pemimpin yang akan bertanggung jawab dari apa yang telah dilaksanakan oleh lembaga tersebut. Dalam dunia pendidikan khususnya pada lembaga sekolah juga memiliki pemimpin untuk mengambil suatu kebijakan dan bertanggung jawab atas segala yang diselenggarakan di sekolah. Dari awal berdirinya SMP Laboratorium ini telah silih berganti kepala sekolah sebagai pemimpin dalam menyelenggarakan proses pendidikan. Nama-nama Kepala Sekolah yang pernah memimpin SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Daftar Nama Kepala Sekolah SMP Laboratorium Kota Jambi**

NO	Nama Kepala Sekolah	Masa Jabatan
1	Dra. R. Adelina Manulang	1981 – 2014
2	Laut Harahap, M.Pd.I	2014 – 2022
3	Sumarni, S.Pd	2022 – sekarang

Sumber: Data Profil Sekolah

Tanggung jawab organisasi, wewenang, dan area kerja terlihat melalui struktur. Struktur tersebut juga dapat berupa rencana yang menunjukkan gambaran umum wilayah tanggung jawab masing-masing orang. Ini akan memudahkan pemimpin untuk mengawasi, mengkoordinasikan, dan berpartisipasi dalam pengambilan keputusan struktur tubuh. Dewan guru, staf administrasi, dan karyawan SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi tercantum di bawah ini..

**Tabel 4. Daftar Nama Guru, Staf, dan Karyawan SMP Laboratorium Kota Jambi**

No	Nama	Jabatan
1	Sumarni, S.Pd	Kepala Sekolah
2	Cicilia Adriyani, S.Pd	Wakepsek/Guru
3	Nia Novianti, S.Pd	Guru Pembina
4	Siti Ambarwati, S.Pd	Guru Pembina
5	Eka Rahayu, S.Pd	Guru Pembina
6	Samsuar, S.Pd	Guru Pembina
7	Juanda, S.Pd	Guru Pembina
8	Rismauli Harianja, S.Pd	Guru Pembina
9	Nur Asia, S.Pd	Guru Pembina

*Sumber: Profil Sekolah*

Agar proses pendidikan di SMP Laboratorium Kota Jambi tidak tumpang tindih. Kemudian, setiap orang di sekolah dari kepala sekolah hingga staf harus menyelesaikan sebuah tugas. Berikut adalah tanggung jawab masing-masing elemen tersebut:

1). Fundamental

- a) Menetapkan tujuan dan sasaran mutu yang harus dipenuhi.
- b) Mengubah visi menjadi misi tujuan berkualitas tinggi.
- c) Meneliti tantangan, peluang, kekuatan, dan kelemahan sekolah.
- d) Penanggung jawab sarana dan prasarana sekolah.
- e) Penanggung jawab perencanaan implementasi kurikulum;

2). wakil kepala sekolah

- a) Bertugas mengatur hubungan sekolah dengan orang tua dan wali murid.
- b) Membangun hubungan dengan komite dan sekolah.
- c) Membuat program pendidikan.
- d) Membuat rencana dan membangun infrastruktur.
- e) Merencanakan jadwal dan tugas untuk guru.

3) Administrasi

- a) Merencanakan dan melaksanakan kegiatan organisasi atau lembaga.
- b) Membantu pekerja administrasi maju dalam karir mereka.
- c) Memberikan evaluasi terhadap kinerja pegawai.
- d) Membuat rencana untuk administrasi.
- e) Bantuan pengelolaan keuangan

4) Majelis guru

- a) Pengajaran siswa
- b) Pendidikan siswa
- a. Memimpin dan mengendalikan.

- d) Memberikan instruksi kepada siswa Wali Kelas Laboratorium STKIP SMP Kota Jambi disebut dengan namanya. :

**Tabel 5. Daftar Nama Wali Kelas**

Kelas	Wali Kelas
VII	Juanda, S.Pd
VIII	Siti Ambarwati, S.Pd
XI	Cicilia Adriyani, S.Pd

*Sumber: Profil Sekolah*

Secara geografis, Kampus Universitas Batanghari (Unbari) meliputi SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Tepatnya di Jalan Slamet Riyadi Kel. Kec Sungai Putri Danau Sipin. Luas tanah gedung SMP ini adalah 45.318 M2. lapangan bola kaki, lapangan bola voli, yang juga berfungsi sebagai lapangan bulu tangkis, dan lapangan seremonial. mendukung kegiatan administrasi pendidikan di sekolah dengan memberikan pelayanan penunjang terselenggaranya kegiatan belajar mengajar di sana, sarana dan prasarana.

**Tabel 6. Fasilitas Sekolah SMP Laboratorium Kota Jambi**

No	Uraian	Jumlah
1	Ruang Kepala Sekolah	1
2	Ruang Kelas	3
3	Ruang BK	1
4	Ruang Majelis Guru	1
5	Ruang Tata Usaha	1
6	Ruang Wakasek	1
7	Ruang Perpustakaan	1
8	Mushola	1

9	Ruang Osis	1
10	Ruang Uks	1
11	WC Guru/Pegawai	1
12	WC Siswa	1
13	Dapur	1
14	Kantin Kejujuran	1
15	Lapangan	2

*Sumber : Arsip Sekolah*

Pada tahun ajaran 2022/2023 SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi memiliki 3 kelas sesuai tingkatannya dan memperoleh akreditasi B. pembagian kelas tersebut yakni 1 kelas untuk tingkat kelas VII, 1 kelas untuk tingkat kelas VIII, dan 1 kelas lagi untuk tingkat kelas IX. Sementara untuk data jumlah siswa SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi di TA 2022/2023 seperti yang tergambar pada tabel di bawah ini.

**Tabel 7. Data Jumlah Siswa-Siswi SMP Laboratorium Kota Jambi TA.**

**2022/2023**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik		
		Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	VII	2	2	4
2	VII	7	4	11
3	XI	7	4	11
Jumlah peserta Didik		16	10	26

*Sumber: Arsip Sekolah 2022*

## **2. Tahap Analisis**

Tahap-tahap analisis yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

a) Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang berlaku di SMP labortarium Jambi. Pemaparan rumusan indikator berdasarkan Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut :

**Tabel 8 Analisis Kurikulum**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.1 Menganalisis berbagai teori tentang Interaksi antar asia dan negara lainnya..	Membaca buku teks dan melihat gambar-gambar tentang interaksi antar asia dan negara lainnya

b) Analisis Teknologi dan Situasi Sekolah

Analisis teknologi dan situasi sekolah dilakukan melalui wawancara dengan guru IPS untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah masih terbatas, hanya menggunakan buku teks dan di dalam kegiatan pembelajaran siswa juga belum dilibatkan secara aktif. Selain itu, kegiatan belajar mengajar sejarah disekolah sangat jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif.

Dari hasil analisis teknologi dan situasi sekolah ini dapat dilihat bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis selanjutnya adalah tahap desain. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi penyusunan isi media yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, penyusunan RPP uji coba, dan penyusunan instrumen penelitian.

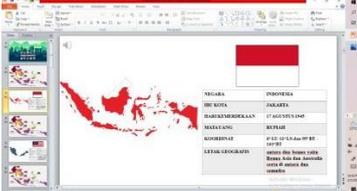
### a). Penyusunan Isi Media

Kegiatan dalam tahap ini adalah mengumpulkan buku referensi dan gambar-gambar yang relevan dengan interaksi antar asia dan negara lainnya bertujuan untuk mengembangkan materi dalam media. Media terdiri dari tiga bagian: pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan berisi intro (pembuka). Bagian inti terdiri dari materi Sejarah Perkembangan Islam di Kota Jambi, latihan soal dan pembahasannya yang telah dikemas. Bagian penutup berisi tentang penutup pembelajaran.

### b). Penyusunan *layout*

Storyboard merupakan gambaran sketsa desain tampilan yang akan dibuat pada media. *layout* terdiri dari desain utama dan materi. Desain utama dibuat untuk menyusun kerangka media pembelajaran, yaitu bagian-bagian yang ditampilkan dalam media. Materi berisi beberapa pokok bahasan yaitu, Interaksi antar asia dan negara lainnya,. Hasil *layout* disajikan sebagai berikut

**Tabel 9. Tampilan layout**

No	Tampilan	Keterangan
1		Pembukaan di awali dengan cover negara-negara ASEAN
2		Bagian isi media dengan tampilan negara ASEAN dan peta
3		Menampilkan profil negara dan peta Negara
4		Menampilkan peta negara ASEAN dengan simbol perahu sebagai negara yang akan di bahas

c). Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen yang dibutuhkan selama penelitian pengembangan dilaksanakan meliputi: lembar evaluasi media untuk ahli materi, lembar evaluasi media untuk ahli media, lembar respon siswa, tes hasil belajar. Instrumen penelitian divalidasi kepada validator instrumen penelitian sebelum digunakan pada penelitian.

**3. Tahap Pengembangan (*Develpoment*)**

Setelah pembuatan desain isi media maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan dengan cara pembuatan media berdasarkan hasil analisis dan

perancangan sehingga dihasilkan media pembelajaran yang dikategorikan baik setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

#### a).Pembuatan Media Pembelajaran

Pada bagian intro menampilkan frame awal yang berisi tampilan pembuka dengan menampilkan logo negara-negara ASEAN. Selanjutnya frame yang berisi tentang isi. Kemudian Frame Materi berisikan sub materi yang berisikan materi yang disajikan dan kegiatan pembelajaran yang disajikan secara kontekstual dan dirancang agar siswa aktif dan fokus dalam proses pembelajaran yang berkesan menarik. Setiap sub materi terdapat gambar yang berkaitan dengan judul.

### 1. Sebelum dikembangkan

#### a. Tampilan Pembuka

Pada bagian intro menampilkan *frame* awal yang berisi nama mediator



**Gambar 2. Tampilan Pembukaan**

#### b. Tampilan Geografis Wilayah ASEAN

Pada bagian ini menampilkan bagian isi media dengan tampilan negara ASEAN dan peta.



**Gambar 3. Tampilan isi negara ASEAN**

c. Tampilan isi

Tampilan isi menampilkan profil negara dan peta negara yang di bahas .



**Gambar 4. Frofil Negara**

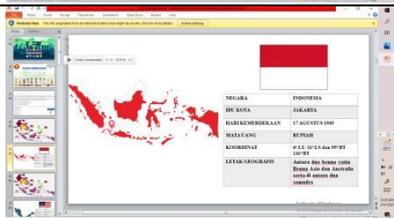
Menampilkan isi seluruh negara ASEAN dan memandai simbol perahu sebagai negara yang akan dibahas.



**Gambar 5. Peta ASEAN dengan simbol**

## 2. Sesudah Pengembangan

**Tabel 10. Tampilan *Layout* sesudah pengembangan**

No	Tampilan	Keterangan
1		Tampilan pembukaan di awali dengan logo negara-negara ASEAN dan dengan perubahan menambahkan nama Design/editor
2		Tampilan berikutnya dengan menampilkan tujuan pembelajaran yang dimana awalnya tidak menampilkan tujuan pembelajaran
3		Tampilan berikutnya menampilkan Deskripsi materi yang dimana pada awal media tidak ada menampilkan deskripsi materi
4		Pada Tampilan isi menampilkan profil sekolah yang dimana memiliki perubahan dengan di adakannya musik lagu kebangsaan negara yang akan ditampilkan
5		Pada bagian akhir menampilkan menampilkan bagian penutup dengan tampilan logo negara ASEAN dan ucapan terimakasih.

Media dinilai dengan menggunakan angket validasi oleh para ahli. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Adapun identitas ahli sebagai validator pada penelitian ini adalah Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd (Dosen).

### **a. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap 1**

Aspek yang dinilai adalah tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berikut instrumen penilaian Media yang akan di validkan oleh validator I.

**Tabel 11. Hasil Penilaian**

<b>NO</b>	<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
<b>1</b>	Tampilan Umum	72	Baik
<b>2</b>	Tampilan Khusus	80	Sangat Baik
<b>3</b>	Tampilan Media	85	Sangat Baik
		79	Baik

Adapun komentar dan saran yang diberikan validator pertama yaitu:

1. Lebih spesifik antara gambar
2. Menambahkan tujuan pembelajaran
3. Menambahkan instrumen lagu nasional

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator I diperoleh skor yaitu validator I “79%” dengan kriteria “Valid”, tetapi masih ada revisi sesuai dengan komentar dan saran oleh validator.

### **1. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap II**

Aspek yang dinilai adalah tampilan umum, tampilan khusus, dan penyajian media. Berikut instrumen penilaian Media yang akan di validkan oleh validator I.

**Tabel 12. Penilaian Ahli Media Tahap II**

<b>NO</b>	<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1	Tampilan Umum	84	Sangat Baik
2	Tampilan Khusus	88	Sangat Baik
3	Tampilan Media	95	Sangat Baik
Jumlah		<b>89</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator I dengan komentar “secara keseluruhan media sudah lebih baik dari sebelumnya, media sudah boleh diuji cobakan” diperoleh skor yaitu validator I “89%” dengan kriteria “Sangat Valid”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

## **2. Deskripsi Penilaian Ahli Materi**

Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah relevansi, keakuratan, kelengkapan sajian, konsep dasar materi, dan Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Berikut instrumen penilaian Materi yang akan di validkan ahli materi.

**Tabel 13. Hasil Penilaian Materi**

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1	Relevansi	86	Sangat Baik
2	Keakuratan	88	Sangat Baik
		87	Sangat Baik

Adapun komentar yang diberikan oleh validator II yaitu, “dapat dilanjutkan sebagai pengetahuan awal siswa terkait dengan materi tersebut, karena sejauh muatan materi terkait tema ini hanya berkembang sebatas apa yang

disampaikan oleh peneliti pada power point peta animasi tersebut”. Berdasarkan hasil penilaian media dan komentar yang diberikan oleh validator II diperoleh skor yaitu “87%” dengan kriteria “Valid”, Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “layak” untuk digunakan.

#### **4. Tahap Implementasi (Implementation)**

Setelah ahli media menyusun media yang dikembangkan dan ditetapkan layak untuk digunakan di kelas, media tersebut akan diujicobakan di sekolah-sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian. Siswa kelas VIII subjek penelitian digunakan untuk menguji media. perorangan (*one to one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), uji coba kelompok besar (*field group*).

##### *a. Uji Coba One to One*

Pada tahap ini uji coba dilakukan terhadap tiga siswa yang dipilih secara acak dari kelas VIII SMP Labortarium. Uji coba dilakukan dalam pembelajaran, dan siswa terpilih mewakili siswa dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Siswa tidak menghadapi tantangan apapun selama proses evaluasi. Mahasiswa mampu membuka media powerpoint Peta Animasi pada tahap uji coba individu yang dilakukan untuk tujuan perbaikan media. Peneliti membagikan angket kepada siswa mengenai respon mereka terhadap penggunaan media Peta Animasi powerpoint sebagai media pembelajaran sejarah setelah diperlihatkan media tersebut. Ringkasan hasil berbasis persentase dari uji coba lapangan individu disediakan di bawah ini.:

**Tabel 14. Hasil Uji Coba Perorangan**

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Ketertarikan	52%	Cukup
2.	Materi	46,67%	Kurang
3.	Media	43,44%	Kurang
	Hasil layout	47	Kurang

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “**52%**” dengan kriteria “**Cukup**”, aspek materi yaitu “**46,67%**” dengan kriteria “**Kurang**”, dan aspek media yaitu “**43,44%**” dengan kriteria “**Kurang**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**Kurang**” untuk digunakan.

*b. Uji Coba Small Group*

Pada tahap ini uji coba dilakukan terhadap sepuluh siswa yang dipilih secara acak dari kelas VIII Labortarium. Uji coba dilakukan secara daring, dan siswa terpilih mewakili siswa dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Siswa tidak menghadapi tantangan apapun selama proses evaluasi. Tujuan uji coba adalah untuk memperbaiki media agar menjadi lebih baik lagi. Pada setiap tahap uji coba, siswa dapat menggunakan media saat disajikan. Peneliti membagikan angket kepada siswa tentang tanggapan mereka terhadap penggunaan Peta Animasi PowerPoint sebagai media pembelajaran pada materi interaksi antar negara ASEAN dan negara lainnya setelah presentasi siswa. Ringkasan hasil berbasis persentase dari uji coba lapangan individu disediakan di bawah ini. :

**Tabel 15. Hasil Uji Coba Small Group**

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Ketertarikan	69,50%	Cukup
2.	Materi	68,50%	Cukup
3.	Media	68,75%	Cukup
	Rata-rata	68,9%	Cukup

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “**69,50%**” dengan kriteria “**Cukup**”, aspek materi yaitu “**68,50%**” dengan kriteria “**Cukup**”, dan aspek media yaitu “**68,75%**” dengan kriteria “**Cukup**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan dengan rata-rata 68,9%.

c. Uji Coba *Field Test*

Pada tahap ini uji coba dilakukan terhadap sepuluh siswa yang dipilih secara acak dari kelas VIII Labortarium. Uji coba dilakukan secara daring, dan siswa terpilih mewakili siswa dengan kemampuan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Siswa tidak menghadapi tantangan apapun selama proses evaluasi. Tujuan uji coba adalah untuk memperbaiki media agar menjadi lebih baik lagi. Pada setiap tahap uji coba, siswa dapat menggunakan media saat disajikan. Peneliti membagikan angket kepada siswa tentang tanggapan mereka terhadap penggunaan Peta Animasi PowerPoint sebagai media pembelajaran sejarah setelah presentasi siswa. Ringkasan hasil berbasis persentase dari uji coba lapangan individu disediakan di bawah ini.:

**Tabel 16. Hasil Uji Coba Field Test**

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Ketertarikan	80,27%	Sangat baik
2.	Materi	75,73%	Sangat baik
3.	Media	84,67%	Sangat baik
	Rata-rata	80,22%	Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian media yang diberikan oleh peserta didik diperoleh skor untuk aspek ketertarikan yaitu “**80,27%**” dengan kriteria “**sangat baik**”, aspek materi yaitu “**75,73%**” dengan kriteria “**Sangat Baik**”, dan aspek media yaitu “**80,22%**” dengan kriteria “**Sangat Baik**”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Media Pembelajaran tersebut “**layak**” untuk digunakan dengan rata-rata 80,22%.

## **5. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi berlangsung pada tahap ini untuk memberikan hasil dari media yang telah dibuat. Evaluasi dilakukan diawali dengan catatan produk, menggunakan angket ahli media dan angket respon siswa sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan..

### **1. Respon Peserta Didik**

Pada tahap ini hasil dari media yang diuji cobakan kepada 20 siswa melalui angket yang disebar, respon peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 17. Hasil Penilaian Respon Siswa**

No.	Pertanyaan	Persentase	Kriteria
1.	Uji Coba Pertama	47%	Kurang
2.	Uji Coba Kedua	68,9%	Cukup
3.	Uji Coba Ketiga	80,22%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian respon peserta didik, dapat dilihat persentase pada uji coba pertama sebesar **47%**, pada uji coba kedua mendapatkan persentase sebesar **68,9%**, dan pada uji coba ketiga dengan persentase sebesar **80,22%**. Dapat ditarik kesimpulan dari ketiga uji coba lapangan diatas bahwa media dikatakan “**layak**” untuk digunakan.

## **B. Pembahasan Penelitian**

Menurut teori model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, pengembangan power point Peta Animasi interaksi negara ASEAN berbasis PowerPoint sebagai Media Pembelajaran bagi mahasiswa sebagai produk dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan melalui beberapa tahapan. Tahap analisis menandai awal dari tahap pengembangan media pembelajaran ini. Tahapan analisis kurikulum dan analisis teknologi dan situasi sekolah termasuk dalam tahapan ini. Peneliti mengembangkan bahan ajar sesuai kurikulum berdasarkan temuan analisis kurikulum. Kemudian, dengan menggunakan temuan analisis teknologi dan keadaan sekolah, peneliti membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Fase desain, yang melibatkan pembuatan Storyboard dari desain dan material utama, berikutnya. Rancangan utama dimaksudkan untuk menyusun

bagian-bagian kerangka media pembelajaran yang ditampilkan dalam media. Pada *Layout* ini, garis besar materi yang akan dibuat didesain terlebih dahulu sebelum materi dibuat.

Selain itu, pembuatan produk berupa media pembelajaran Peta Animasi berbasis powerpoint berdasarkan RPP yang digunakan merupakan tahap pengembangan. Validator membangun media dan mengevaluasinya. Kesesuaian media untuk digunakan ditentukan oleh evaluasi yang diberikan oleh validator. Ini menghasilkan media pembelajaran peta animasi berbasis power point pada tahap pengembangan, yang akan dievaluasi. Penilaian validator ahli media terhadap media menghasilkan skor “89%” yang dinilai “sangat valid” yang menunjukkan bahwa media tersebut “layak” digunakan dalam proses belajar mengajar. Validator ahli materi kemudian menilai media dan memberikan skor “87, %” yang dianggap “sangat valid” yang menunjukkan bahwa media dan materi “layak” untuk digunakan. Setelah itu. Validator menetapkan bahwa media pembelajaran berbasis power point peta animasi dapat diujicobakan kepada siswa setelah dilakukan analisis. Tahap implementasi, yaitu media diterapkan pada siswa kelas VII pada materi interaksi antar negara ASEAN dan negara lainnya di semester 1, merupakan langkah selanjutnya. Pada tahap uji coba lapangan, siswa mengikuti tes individu (satu lawan satu), tes kelompok kecil (small group), dan tes kelompok besar (tes lapangan). Kriteria “Baik” yang berarti “tepat” diberikan untuk penilaian uji coba individu ketiga aspek, kriteria “Baik” yang berarti “tepat” untuk penilaian uji coba kelompok kecil ketiga aspek tersebut, dan kriteria “Baik” yang

berarti “layak” digunakan, untuk penilaian uji coba kelompok besar dari ketiga aspek tersebut.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berikut kesimpulan yang dapat ditarik dari analisis dan pembahasan yang telah dilakukan:

- 1) Menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu tahap Analisis, tahap Perancangan, dan tahap Pengembangan pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis power point peta animasi pada mata pelajaran IPS dalam materi interaksi neraga ASEAN dan negara lainnya. development), tahap pelaksanaan (implementation), dan tahap evaluasi (evaluation). sebuah. Pada tahap Analisis, situasi sekolah, teknologi, dan kurikulum semuanya dianalisis.
- 2) Pada tahap Desain, dibuat Storyboard dengan desain dan materi utama dengan maksud untuk mengefektifkan proses pengembangan dan menggabungkan komponen media yang ada, seperti menggambarkan alur media pembelajaran dan urutan penyajiannya. Perancangan isi materi didasarkan pada analisis kurikulum dan penyusunan referensi dari sejumlah sumber yang relevan.
- 3) Pada tahap pengembangan digunakan angket dari ahli materi dan media untuk membuat instrumen penilaian. Media pembelajaran juga meliputi pendahuluan, kerangka judul materi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, kerangka materi, dan kerangka penutup.

- 4) Pada tahap Implementasi, dilakukan uji coba lapangan satu lawan satu pada tiga orang siswa untuk memperoleh penilaian mengenai media pembelajaran berdasarkan hasil dari ketiga aspek tersebut.
- 5) Tahap evaluasi (Evaluation) melibatkan pembagian angket kepada empat puluh siswa untuk mengetahui bagaimana tanggapan mereka terhadap materi pembelajaran.

## **B. Saran**

Dari hasil temuan dalam penelitian ini dan berdasarkan apa yang telah disimpulkan, maka penulis memberikan saran yakni

- 1) Agar guru dapat menggunakan media yang dikembangkan sebagai sumber belajar alternatif untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sudah memenuhi kriteria layak pakai berdasarkan kevalidan dan kepraktisan.
- 2) Peneliti lainnya, Media pembelajaran berbasis power point peta animasi dapat dikembangkan dengan menggunakan materi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Annzdok 2022. BAB 2 LANDASAN TEORI. 2.1 ANIMAS. Universitas Sumatera Utara
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya
- Munir. 2012. *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta.
- Nazarudin, 2007. *manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik Dan Metodologi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Teras
- Nur, Khoiriyati, 2020, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 1 Palembang* ", Palembang, Universitas Muhammadiyah Palembang,
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Salamah. Penelitian Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 2 (2009): 157
- Suryani. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Syariful Fahmi, Pengembangan Multimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual Dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika, *Jurnal AgriSains* 5, no. 2 (2014): 167

Snaky H.A. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovativ*. Yogyakarta: kaikaba  
dipantara

UU. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdibud

## **LAMPIRAN 1. SK BIMBINGAN**

## **LAMPIRAN 2. SURAT IZIN PENELITIAN**

### **LAMPIRAN 3. DOKUMENTASI PENELITIAN**

**LAMPIRAN 4. SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

## **LAMPIRAN 5. KARTU BIMBINGAN**