

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Vulkanisme Kelas X di Pondok Pesantren Daarul Muhsinin Labuhan Batu

Development of Animated Video Learning Media on Volcanism for Class X at Daarul Muhsinin Islamic Boarding School Labuhan Batu

Norma Yunita Tanjung*, Fitra Delita

Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Correspondence: normay486@gmail.com

Received: 08 October 2021; Accepted: 13 April 2022; Published: 25 April 2022

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) Kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin, Labuhan Batu (2) Respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu (3) Efektifitas media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Depeloment*) dengan model ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS tahun ajaran 2020/2021. Dengan metode total sampling, target uji coba media pembelajaran dilakukan pada 60 siswa yang terdiri dari 2 kelas dan setiap kelas terdiri dari 30 siswa. Pemilihan sampel menggunakan total sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes serta dianalisis dengan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu dikategorikan sangat layak. Hal ini didasarkan pada hasil penilaian oleh ahli materi pada tahap I memperoleh hasil 80% dan pada tahap II menjadi 95,9%, penilaian ahli media pada tahap I memperoleh hasil 78,6% dan pada tahap II menjadi 97,3%, dan penilaian guru pada tahap I sebesar 79% dan pada tahap II menjadi 97% . (2) Respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi sebesar 96% dikategorikan sangat baik. (3) Media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu dikategorikan efektif, ditunjukkan oleh ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 91,67%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video Animasi, Respon Siswa, Efektifitas Media

Abstract: *This study aims to analyze: (1) the feasibility of animated video learning media on class X volcanism material at Daarul Muhsinin Islamic Boarding School Labuhan Batu (2) Student responses to animated video learning media on class X volcanism material at Daarul Muhsinin Islamic Boarding School Labuhan Batu (3) Effectiveness animated video learning media for class X volcanism at Daarul Muhsinin Islamic Boarding School Labuhan Batu. This study is Research and Development, adopted the ADDIE model. The population in this study were students of class X IPS for the academic year 2020/2021. By total sampling method, the target of the learning media trial was carried out on 60 students consisting of 2 classes and each class consisted of 30 students. Data collection techniques used are questionnaires and tests and analyzed descriptively. The results showed that: (1) The animated video learning media for class X volcanism at the Daarul Muhsinin Islamic Boarding School in Labuhan Batu was categorized as very feasible. This is based on the results of the assessment by material experts in stage I which obtained 80% results and in stage II it became 95.9%, the assessment of media experts in stage I obtained 78.6% results and in stage II it became 97.3%, and teachers in stage I was 79% and in stage II it was 97%. (2) The student response to the animated video learning media is 96% categorized as very good. (3) The animated video learning media for class X volcanism at the Daarul Muhsinin Islamic Boarding School in Labuhan Batu is categorized as effective, indicated by classical learning mastery of 91.67%.*

Keywords: *Animated Video Learning Media, Student Response, Media Effectiveness*

PENDAHULUAN

Perkembangan dari ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang sangat besar pada dunia pendidikan (Jamun, 2018; Mulyani & Haliza, 2021; Munti, & Syaifuddin, 2020). Apalagi di era revolusi 4.0 ini, teknologi menjadi bagian pondasi dalam penyelenggaraan pendidikan. Hal ini juga ditujukan untuk pencapaian kompetensi pembelajaran abad 21 yang mensyaratkan teknologi harus terintegrasi dalam proses pembelajaran (Kanca, 2018; Mayudana, & Sukendra, 2020). Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tak hanya dalam pembelajaran daring seperti pada masa pandemik ini. Penggunaan teknologi juga dibutuhkan pada pembelajaran luring/tatap muka di kelas (Pratama & Mulyanti, 2020; Ambarita, et al., 2021). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Terdapat beberapa alasan pentingnya media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Alasan tersebut antara lain penggunaan media dalam proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian (Asyar, 2012). Hal ini tentu saja membawa dampak bagi pencapaian hasil belajar siswa (Sudjana & Rivai, 2001). Pentingnya media pembelajaran juga diperkuat oleh Djamarah & Zain (2010) bahwa media akan menarik perhatian siswa, membuat pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, waktu pembelajaran bisa lebih efektif, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta meningkatkan keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media video animasi merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran berupa gambar karakter bergerak yang disertai dengan audio dari suara manusia atau musik (Arsyad, 2011). Media ini dapat dikembangkan pada berbagai mata pelajaran termasuk geografi. Geografi adalah salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari oleh setiap siswa sebagaimana tujuan belajar geografi yaitu menjadikan manusia mengembangkan keterampilan analisis, sintesis, kecenderungan dan hasil-hasil dari interaksi berbagai gejala geografis sehingga mampu bersaing dari segala tuntutan era globalisasi yang berteknologi maju disaat sekarang maupun yang akan datang. Apalagi karakteristik materi geografi berkaitan dengan fenomena alam. Geografi sebagai salah satu mata pelajaran umum di bidang jurusan Ips yang menjadi salah satu pilihan mata pelajaran yang diujikan di (UN), haruslah memiliki kelengkapan pembelajaran yang memadai agar kegiatan belajar mengajar di kelas berjalan sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan.

Dipilihnya materi vulkanisme dalam bentuk video animasi ini karena materi tersebut sangat cocok khususnya dalam menceritakan letusan gunung api dan pengaruhnya terhadap kehidupan dilihat dari pengaruh positif dan negatif, dalam penentuan materi ini juga disesuaikan dengan waktu pembelajaran sesuai kurikulum yang digunakan sekolah. Materi ini dibahas pada semester genap. Media pembelajaran dalam pembelajaran geografi yaitu sebagai salah satu upaya untuk mengoptimalkan proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dan lingkungan belajar geografi. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yaitu mendukung penggunaan metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi yang besar dan dapat menginspirasi siswa untuk merespon secara positif materi pembelajaran yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan guru geografi di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu, pembelajaran geografi belum pernah disajikan menggunakan media video animasi. Dihasilkan beberapa data yakni guru hanya menggunakan media yang ada di sekolah seperti peta, globe dan gambar dalam buku teks. Penyampaian materi seringkali tanpa media dan hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton (Muthoharoh, 2019). Hal ini diyakini menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa. lebih lanjut, hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang sering dibawah KKM sehingga dilakukan remedial. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi pada materi vulkanisme Kelas X di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu. Lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengevaluasi kualitas media pembelajaran video

animasi pada materi vulkanisme; 2) mengevaluasi respon siswa pengguna media pembelajaran tersebut; dan 3) mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk (Haryati, 2012). Model yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ini karena model ini mudah dipahami, selain itu model ini dikembangkan secara terstruktur dan berdasar pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan (Masturah et al, 2018).

Model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Astuti, et al., 2017) prosedur pengembangan media pembelajaran video animasi, adalah sebagai berikut: 1) Tahap Analisis Kebutuhan (*Analysis*), terhadap pengembangan produk yang dilakukan terdiri dari analisis materi dan analisis media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti melakukan analisis melalui wawancara dan observasi. Sehingga dengan hasil analisis tersebut diharapkan akan meningkatkan kebermanfaatan produk yang akan dibuat sesuai dengan karakteristik pengguna pada masa sekarang; 2) Tahap Desain (*Design*), berdasarkan dari hasil analisis, tahap yang selanjutnya dilakukan adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap: a) Pembuatan desain media pembelajaran dilakukan penyusunan *shooting script* untuk acuan dalam *shooting*. b) Menetapkan materi, dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran geografi khususnya materi vulkanisme. Materi vulkanisme dipilih karena cocok untuk dijadikan dalam bentuk video animasi, materi ini juga dipilih karena rendahnya pemahaman siswa tentang vulkanisme. Materi vulkanisme pada video animasi ini akan memuat penjelasan proses vulkanisme, intruksi magma, ekstrusi magma, gunung api, dampak positif gunung api terhadap kehidupan dan lingkungan, dampak negatif gunung api terhadap kehidupan dan lingkungan. c) Mengkaji mata pelajaran sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar di silabus pada materi vulkanisme. d) Penyusunan soal dan jawaban yang akan dimuat dalam video animasi ini merupakan materi vulkanisme. Penyusunan materi, soal dan pembahasan disusun dari berbagai referensi. e) Pengumpulan *background*, *font*, objek adalah dengan cara mengunduh dari *software* powtoon yang digunakan; 3) Tahap Pengembangan (*Development*) a) pada tahap ini produk media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat sesuai dengan konsep yang telah dirancang oleh peneliti, kemudian dalam tahap pengerjaannya menggunakan *software* powtoon, pada *software* tersebut dimulai dengan memilih *background*, karakter, objek, teks, *font*, dan musik. b) Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket berdasarkan penilaian kelayakan Validasi dilakukan oleh 1 validator media dan 1 validator materi yang merupakan dosen geografi yang telah berpengalaman untuk menilai, mengetahui kelemahan dan kelebihan serta mengusulkan perbaikan pada media. c) Validasi Guru dilakukan oleh guru geografi di sekolah. Hasil tersebut berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap media yang di kembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada siswa; 4) Tahap Implementasi (*Implementation*) : a) uji coba lapangan kepada 60 siswa kelas X IPS di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu untuk mendapatkan data angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme. b) Revisi II; dan 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*) Pada tahap evaluasi ini untuk memperkuat kelayakan maka soal disusun dalam bentuk essay yang memenuhi unsur HOTS, yang ditampilkan di *slide* akhir video animasi. Test ini digunakan untuk mengukur keefektifitasan media yang dilihat dari pengetahuan siswa dalam menggunakan media video animasi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

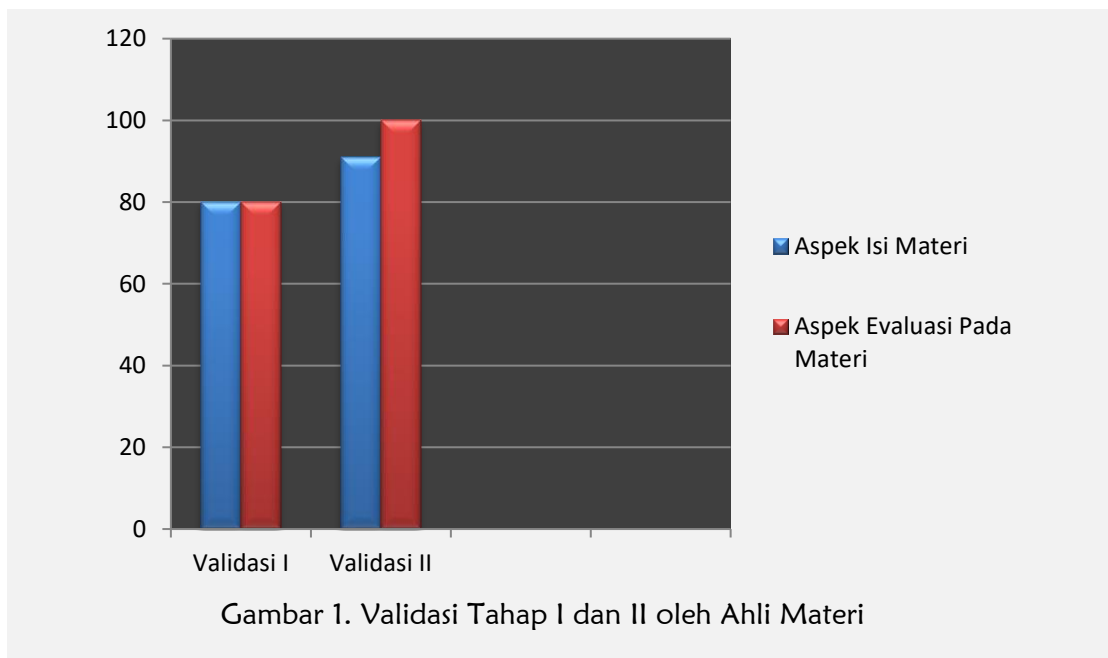
1. Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Vulkanisme

Media pembelajaran video animasi ini merupakan alat bantu pembelajaran yang dibuat

melalui aplikasi powtoon. Media ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Media video animasi ini sangat menarik bagi siswa dan mudah untuk digunakan (Sari, et al, 2020; Ponza et al, 2018; Lukman et al, 2019). Tampilan pada media ini mencakup bagian utama video animasi, tujuan pembelajaran dan tampilan isi. Media pembelajaran video animasi dapat dilihat di <https://youtu.be/8xMah5PEtEo>. Kelayakan media video animasi diperoleh berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media, dan guru.

1) Validasi Kelayakan Materi pada Media Pembelajaran Video Animasi

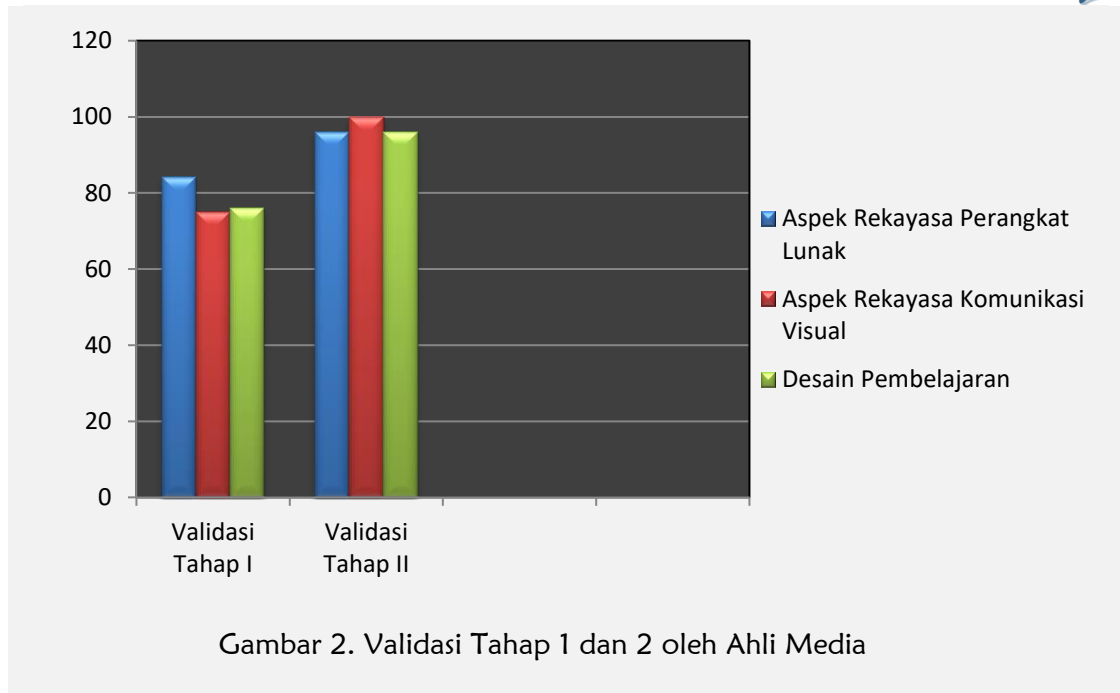
Kelayakan Media Video Animasi oleh ahli materi mencakup aspek isi materi dan aspek evaluasi pada materi. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi untuk ke dua aspek tersebut masing-masing mendapatkan persentase nilai 80% dan terkategori layak. Berdasarkan hasil dari tahap II oleh ahli materi menunjukkan adanya peningkatan pada kualitas media yang dikategorikan sangat layak tanpa revisi, aspek isi materi mendapatkan persentase nilai 91,8% dan aspek evaluasi pada materi mendapatkan persentase nilai 100%. Di bawah ini disajikan penilaian dalam bentuk diagram yang memperlihatkan perbedaan aspek dari materi yang sudah di validasi melalui tahap I dan II.



2) Validasi Kelayakan Media pada Media Pembelajaran Video Animasi

Kelayakan media video animasi di nilai dari tiga aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, rekayasa komunikasi visual, dan desain pembelajaran. Hasil evaluasi dari ahli media menunjukkan bahwa pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan persentase nilai 44%, untuk aspek rekayasa komunikasi visual mendapatkan persentase nilai 75%, dan untuk desain pembelajaran mendapatkan persentase nilai 86%. Dan keseluruhan mendapat skor rata-rata 76,7% dikategorikan layak dengan revisi.

Tahap II oleh ahli media menunjukkan adanya peningkatan yaitu dikategorikan sangat layak tanpa revisi, dengan penilaian aspek rekayasa perangkat lunak dan desain pembelajaran mendapatkan persentase nilai 96%, untuk aspek rekayasa komunikasi visual mendapat persentase 100%, skor rata-rata keseluruhan 97,3%. Gambar 2 menunjukkan peningkatan kualitas media pada ke dua tahapan:

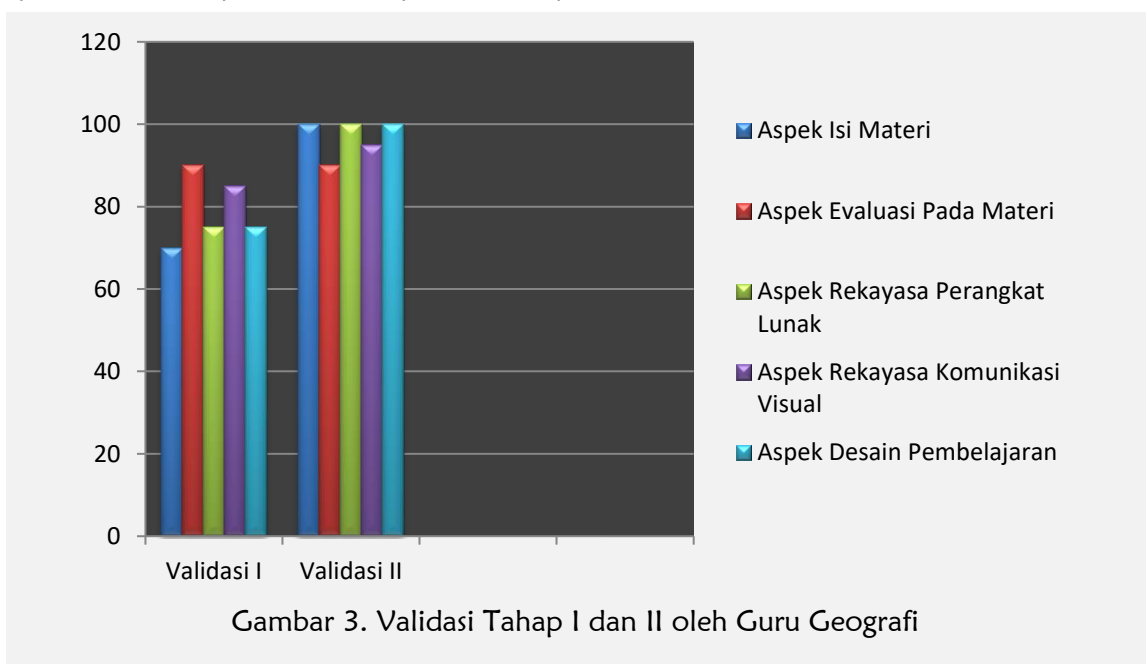


Gambar 2. Validasi Tahap 1 dan 2 oleh Ahli Media

3) Validasi Kelayakan Media Video Animasi oleh Guru Geografi

Hasil evaluasi media video animasi yang diberikan oleh guru geografi dilihat dari aspek isi materi mendapat persentase 70%, Aspek evaluasi pada materi 90%, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek desain pembelajaran mendapat persentase 75%, aspek rekayasa komunikasi visual 85%. Berdasarkan penilaian tersebut, media yang dikembangkan dapat dikategorikan layak dengan revisi.

Selanjutnya pada tahap II, hasil penilaian oleh guru geografi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat layak tanpa revisi. Penilaian pada aspek isi materi, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek desain pembelajaran mendapat persentase nilai 100%, untuk aspek evaluasi pada materi mendapat persentase nilai 90%, untuk aspek rekayasa komunikasi visual mendapat persentase nilai 95%. Dengan skor rata-rata menyeluruh adalah 97%. Gambar 3 berikut menyajikan diagram perbedaan dari penilaian tahap I dan tahap II:



Gambar 3. Validasi Tahap I dan II oleh Guru Geografi

2. Respon Siswa

Uji coba dilaksanakan di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu yang dilaksanakan pada kelas X IPS yang diikuti sebanyak 60 siswa. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan penjelasan video animasi lalu membuka laptop dengan menayangkan video animasi, di depan kelas guru menjelaskan materi vulkanisme melalui media tersebut. Setelah proses pembelajaran selesai siswa diminta untuk mengisi angket respon tentang apakah media pembelajaran yang sudah disajikan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Respon mahasiswa tersebut dapat dilihat pada [tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil Respon Siswa

No	Indikator	Skor	Skor Max	Presentase Nilai (%)	Interpretasi
1	Kelengkapan isi materi pada media	293	300	97,7	Sangat baik
2	Kejelasan bahasa yang digunakan pada media	281	300	93,7	Sangat baik
3	Ketertarikan tampilan pada media	281	300	93,7	Sangat baik
4	Rasa senang dalam menggunakan media	291	300	97	Sangat baik
5	Kelengkapan isi media	284	300	94,7	Sangat baik
6	Memotivasi dalam belajar	290	300	96,7	Sangat baik
7	Minat menggunakan media untuk materi lain	297	300	99	Sangat baik
Rata-rata Presentase				96	Sangat baik

Sumber: Pengolahan data primer penelitian, 2021

3. Efektifitas Media

Salah satu aspek untuk menilai keefektifan media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme kelas X IPS melalui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama ditandai dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar siswa. Video animasi yang telah diperbaiki sesuai saran tim ahli dan guru geografi, kemudian diaplikasikan di kelas X IPS Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu. Berdasarkan nilai KKM di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu, Siswa dikatakan tuntas belajar apabila hasil belajar individual ≥ 75 . Hasil uji coba media pembelajaran ini menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 91,67%. Lebih lanjut, dapat dilihat pada [tabel 2](#) berikut.

Tabel 2. Nilai Ketuntasan Klasikal Siswa

Nilai	Jumlah siswa (n)	Persentase (%)	Kriteria
75-100	55	91.67	Tuntas
< 75	5	8.33	Tidak Tuntas
Total	60	100	

Sumber: Pengolahan data primer penelitian, 2021

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan terdapat 5 dari 60 siswa di kelas X IPS tidak tuntas pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan oleh peneliti. Secara umum, persentase ketuntasan klasikal pada uji coba ini yang menunjukkan 91,67% siswa yang tuntas, sedangkan yang belum tuntas 8,33 %. Berdasarkan hasil

uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi vulkanisme dikatakan efektif untuk digunakan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan media dapat diketahui produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan powtoon untuk membuat dan mengedit video animasi. Aplikasi powtoon sangat mudah digunakan oleh pemula, selain itu hasil video animasinya juga sangat menarik (Anjarsari et al., 2020; Lukman et al., 2019). Materi yang dikembangkan dalam media video animasi ini adalah materi Vulkanisme. Menurut Sumiati (2017) media pembelajaran yang layak harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media video animasi ini telah dikatakan layak dan dapat digunakan pada saat proses pembelajaran setelah melalui beberapa tahapan pengujian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru.

Hasil respon siswa dilihat dari kelengkapan isi materi indikator pada media mendapatkan persentase 97,7%, kejelasan bahasa yang digunakan pada media 93,7%, ketertarikan tampilan pada media 93,7%, rasa senang dalam menggunakan media 97%, kelengkapan isi media 94,7%, memotivasi dalam belajar 96,7%, minat menggunakan media untuk materi lain 99%. Dalam kajian respon tentang kemenarikan media dilihat dari hasil persentase yang di dapatkan 96% media yang digunakan sangat baik. Temuan ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya dari Anjarsari, et al. (2020) dan Lukman, et al (2019). Selanjutnya, hal ini sejalan dengan temuan Putri (2016) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model Borg And Gall, bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi membuat siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan evaluasi hasil belajar yang dilakukan di kelas X IPS Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu, terdapat 55 dari 60 siswa dinyatakan tuntas belajar, sehingga diperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 91,6% > 75%, Dilihat dari aspek ini, maka media animasi yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. hal ini membuktikan bahwa media ini layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran oleh guru geografi SMA. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Permatasari et al. (2019) dimana Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Julianingrum et al. (2015) menunjukkan hasil yang serupa dimana penggunaan media pembelajaran animasi powtoon pada model pembelajaran artikulasi mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada matakuliah akuntansi keuangan secara signifikan, baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Lebih lanjut, siswa mengungkapkan bahwa media yang dikembangkan membuat siswa bebas dalam mengembangkan kreatifitas belajar, dan membuat siswa sebagai pemecah masalah dengan memahami konsep dalam bahasa mereka sendiri sehingga secara tidak langsung mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi vulkanisme yang akhirnya dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang sangat signifikan. Temuan ini juga didukung oleh Sumiati (2007) dalam bukunya yang berjudul Metode Pembelajaran bahwa penyampaian materi dengan media video animasi meningkatkan keefektifitasan pembelajaran dalam menyampaikan materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Vulkanisme Kelas X Di Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil kelayakan produk media pembelajaran video animasi berdasarkan penilaian ahli materi pada tahap pertama dan kedua, dengan persentase rata-rata 80% dan 95% termasuk kategori sangat layak. Persentase rata-rata penilaian ahli media pada tahap pertama dan kedua adalah 78,6% dan 97,3% dengan kategori sangat layak. Penilaian guru rata-rata penilaian pada tahap pertama dan kedua adalah 79% dan 97%, kategori

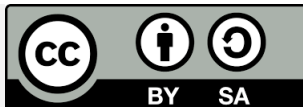
sangat layak.

2. Media pembelajaran video animasi pada materi Vulkanisme yang dilakukan pada siswa kelas X IPS Ponpes Daarul Muhsinin Labuhan Batu menunjukkan bahwa tingkat respon siswa terhadap media video animasi adalah 96% kategori sangat baik.
3. Media pembelajaran video animasi ini merupakan hasil dari pengevaluasian di akhir media memenuhi kriteria sangat efektif hal ini ditunjukkan oleh ketuntasan siswa klasikal di kelas X IPS Ponpes Daarul Muhsinin, dimana 55 dari 60 siswa tuntas belajar yaitu dengan persentase 91,67%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, J., Jarwati, S. P. K., & Restanti, D. K. (2021). *Pembelajaran Luring*. Penerbit Adab.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Djamarah, S.B & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Julianingrum, I. R., Muchsini, B., & Adi, W. (2015). Model pembelajaran artikulasi dengan media animasi powtoon untuk meningkatkan prestasi belajar Mata pelajaran akuntansi keuangan. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*.
- Kanca, I. N. (2018). Menjadi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 1, No. 1, pp. 21-27).
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan video animasi berbasis kearifan lokal pada pembelajaran ipa kelas v di sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153-166.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran Pop-up Book pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 6(2), 212-221. <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>
- Mayudana, I., & Sukendra, I. K. (2020). Analisis kebijakan penyederhanaan RPP: Surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 14 tahun 2019. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(1), 62-70. [DOI: 10.5281/zenodo.3760682](https://doi.org/10.5281/zenodo.3760682)

- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Munti, N. Y. S., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1975-1805.
- Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32. <https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., Pamungkas, A. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 6(1), 34-48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19. <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 49-59. <http://dx.doi.org/10.30870/gpi.v1i2.9405>
- Putri, R.A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan Model Borg And Gall*. Skripsi. Jember : Universitas Jember.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Sari, R. S., Devitria, G., Ginting, G. V., Herawati, F., Syaputri, F. A., Rizqiyah, F., Masdiah, F., Fitriyani, F., Mora, G., Putri, G. Q., Ristianadewi, H. R., Rahayu, A. S., Baidillah, I., Fitriani, I, Ibrahim, I., Jumiyati, J., & Kholik, K. (2021). Meningkatkan Pengetahuan Cara Mencuci Tangan Dan Penggunaan Masker Yang Benar Melalui Penyuluhan Kesehatan Pada Anak. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 405-413. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i2.4056>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sumiati, A. (2007). *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV. Wacana Prima



Copyright (c) 2022 by the authors. This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).