

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI POWTOON
PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU
KELAS VII SMP**

SKRIPSI

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



ANNISA FITRI
NIM. 18004153

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

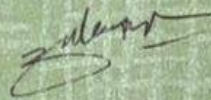
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI MENGUNAKAN APLIKASI *POWTOON* PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VII SMP

Nama : Annisa Fitri
NIM/BP : 18004153/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Oktober 2021

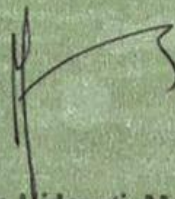
Disetujui Oleh

Pembimbing



Dra. Zuliarni, M.Pd.
NIP. 195907271985032001

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

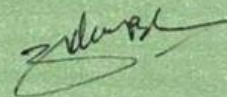
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi
Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA
Terpadu Kelas VII SMP
Nama : Annisa Fitri
NIM/BP : 18004153/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 31 Oktober 2022

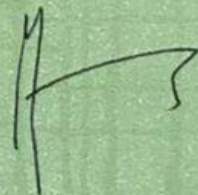
Tim Penguji
Nama

Tanda Tangan

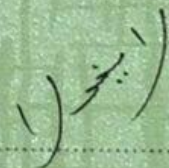
Ketua : Dra. Zuliarni, M.Pd.
NIP. 195907271985032001



Anggota : Dr. Abna Hidayati, M.Pd.
NIP. 198301262008122002



Anggota : Rayendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198809122015041002



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Fitri
NIM/BP : 18004153/2018
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi
Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA
Terpadu Kelas VII SMP.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 31 Oktober 2022

Yang Menyatakan



Annisa Fitri

NIM. 18004153

ABSTRAK

Annisa Fitri (2022) : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan disekolah, beberapa fakta dan temuan dilapangan berdasarkan observasi dan pengalaman peneliti di SMP N 1 V Koto Kampung Dalam, antara lain: 1) pelaksanaan kegiatan pembelajaran didominasi guru dengan metode ceramah, 2) hasil belajar siswa rata-rata kelas masih dibawah KKM, 3) sumber belajar berupa buku paket sebagai sarana belajar 4) materi “Klasifikasi Makhluk Hidup” memiliki cakupan dan kedalaman yang luas serta kompleks selain itu materi tersebut memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi untuk dipahami jika tidak divisualisasikan dengan tepat dan praktis, 5) belum efektifnya penggunaan media pembelajaran digital pada saat proses pembelajaran IPA Terpadu. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VII SMP yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang bersifat prosedural dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator ahli materi di SMPN 1 V Koto Kampung Dalam dan 2 orang validator ahli media dosen jurusan KTP FIP UNP. Uji coba produk dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VII di SMPN 1 V Koto Kampung Dalam dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas produk yang dikembangkan.

Pengembangan media video animasi pembelajaran yang hasil penilaiannya dari 2 validator materi dan media, masing-masing sudah dikategorikan “sangat valid”, yang mana mendapatkan nilai 4,8 untuk materi, dan 4,84 untuk media, namun terdapat beberapa revisi pada materi serta media. Hasil analisis uji coba kepraktisan memperoleh nilai rata-rata 4,84 sehingga produk media pembelajaran berada pada kategori “Sangat Praktis”. Uji efektifitas yang telah dilakukan menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga menunjukkan perbedaan yang lebih tinggi secara signifikan antara pretest dan posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk ini efektif dan dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang di hasilkan ini layak sehingga dapat digunakan pada mata pelajaran IPA Terpadu di SMP. Media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan hasil belajar, terbukti hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari skor pretest ke posttest.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi pembelajaran, aplikasi powtoon

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP”**. Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, tidak sedikit bantuan baik secara moril maupun materil yang penulis terima. Pada kesempatan kali ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku Pembimbing yang tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu untuk memberikan bantuan, bimbingan, serta arahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd dan Rayendra, M.Pd selaku dosen pengujian skripsi.

5. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dan ibu Rahmi, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dede Herawati S.Pd dan Ibu Yanti Eka Putri S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Nazir, M.M selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMPN 1 V Koto Kampung Dalam.
8. Bapak/Ibu guru serta siswa-siswi SMPN 1 V Koto Kampung Dalam yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kedua orang tua penulis (Ayahanda Muhammad Hasnafi dan Ibunda Syafinar) yang merupakan inspirator yang tak pernah mati, yang tulus memberikan dorongan do'a, moril, materil, serta kasih sayang dan restu yang tak ternilai harganya bagi penulis.
10. Latiffa Turahmah, M. Ikhsan, Rahmad Dzacky yang tak pernah henti memberikan sindiran, dukungan dan doa kepada penulis.
11. Teman-teman baik yang terlibat membantu dalam pembuatan skripsi ini terutama Dinda Elfitri, Lydia Meiysa, Nurmalinda, dan Viona Aliffia serta teman kos cemara.
12. Rekan-rekan seperjuangan Tp 2018 yang sama-sama berjuang dan semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, terima kasih atas bantuan, kebersamaan dan kenangan indah yang telah kita lewati selama ini.

Semoga bimbingan, bantuan, arahan dan sumbangan yang telah diberikan kepada penulis mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT, Amin. Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Oktober 2022

Annisa Fitri

Nim 1800415

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
E. Manfaat Penelitian	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
G. Defenisi Istilah	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Media Pembelajaran	15
2. Video Pembelajaran	18
3. Konsep Dasar Powtoon	22
4. Ilmu Pengetahuan Alam	23
5. Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas	31
B. Penelitian Relevan.....	35
C. Kerangka Berfikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Model Pengembangan.....	41
C. Prosedur Pengembangan	44
D. Uji Coba Produk.....	49

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Pengembangan.....	60
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	69
C. Pembahasan	85
BAB V.....	97
KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Ulangan Haarian Siswa Kelas VII.5 SMPN 1 V Koto Kampung Dalam	4
Tabel 2. KD dan Indikator	27
Tabel 3. Skor Skala <i>Likert</i>	52
Tabel 4. Kisi-Kisi Ahli Media.....	52
Tabel 5. Kisi-Kisi Ahli Materi	53
Tabel 6. Kisi-Kisi Praktikalitas	55
Tabel 7. Tabel Hasil Penilaian Validasi Materi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu kelas VII SMP	70
Table 8. Hasil Penilaian Validator Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu kelas VII SMP.....	74
Table 9. Hasil Uji Coba 1	81
Table 10. Hasil Uji Coba II	82
Table 11. Tabel Persiapan Pengujian Efektivitas.....	84
Table 12. Hasil Akhir Validasi dan Praktikalitas.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan dari model Pengembangan Borg & Gall.....	44
Gambar 2. Tampilan <i>Google</i> Untuk Membuka <i>Website</i> Aplikasi <i>Powtoon</i>	63
Gambar 3. Tampilan Untuk Mendaftar ke <i>Website</i> Aplikasi <i>Powtoon</i>	63
Gambar 4. Tampilan Untuk Mengisi Data Diri Keetika Ingin Mendaftar di Aplikasi <i>Powtoon</i>	64
Gambar 5. Tampilan Ketika Ingin Memilih Tema.....	64
Gambar 6. Tampilan Ketika Memilih Media yang akan dibuat.....	65
Gambar 7. Tampilan Memilih <i>Template</i>	65
Gambar 8. Tampilan Menu-Menu yang ada di Aplikasi <i>Powtoon</i>	66
Gambar 9. Tampilan <i>My Powtoon</i>	66
Gambar 10. Tampilan Cara <i>Export</i> dan menyimpan <i>Powtoon</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Story Board.....	72
Angket Ahli Media.....	117
Angket Validasi Materi	126
Angket Praktikalitas Siswa	132
Lembar jawaban	135
Data Mentah Subjek Uji Coba I.....	141
Data Mentah Subjek Uji Coba II.....	142
Hasil Uji Coba Efektifitas Media Pembelajaran	145
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	147
Lembar Jawaban Post Test dan Pre Test.....	150
Tabel t.....	154
Surat Penugasan Validasi Media.....	155
Lampiran Surat Izin Penelitian.....	156
Dokumentasi Penelitian	157

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi memberikan dampak besar bagi kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Jika warga negara memiliki kualitas pendidikan yang tinggi, maka negara tersebut memiliki sumber daya manusia yang baik dan berkualitas. Pendidikan yang berkualitas merupakan pendidikan transformatif yang menghasilkan lulusan yang sukses baik di bidang akademik maupun non akademik, sehingga mampu menjawab tantangan yang akan dihadapi saat ini. Penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan dengan perencanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal.

IPA merupakan pelajaran yang membekali siswa dengan pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk investigasi, persiapan dan ideasi (Lestari, 2019). Pada dasarnya tujuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah untuk mendidik dan membekali, untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan konsep-konsep IPA, serta memberikan bekal pengetahuan dasar siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu pembelajaran IPA sangat penting diajarkan di sekolah. Ilmu Pengetahuan

Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari cara mencari tahu tentang alam dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam meliputi alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. (Devi, K et al., 2022)

Pembelajaran IPA semestinya disampaikan dengan pendekatan terpadu, sesuai dengan yang diamanatkan oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 Tentang standard isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa pembelajaran IPA di SMP/MTS adalah IPA Terpadu (Huda, 2014). Pembelajaran IPA terpadu di SMP yaitu pembelajaran yang menghubungkan pelajaran Biologi, Fisika, dan Kimia, menjadi suatu bentuk pembelajaran yang tidak berdiri sendiri melainkan menjadi satu kesatuan yang diajarkan secara terpadu. IPA terpadu merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip secara menyeluruh dan otentik (Depdiknas, 2006b).

Pembelajaran IPA Terpadu dibedakan berdasarkan pengintegrasian materinya. Dalam pembelajaran IPA Terpadu beberapa konsep yang relevan dijadikan satu tema yang tidak perlu dibahas berulang kali dalam bidang kajian yang berbeda, sehingga penggunaan waktunya lebih efisien dan tujuan pembelajaran diharapkan lebih efektif (Taufiq et al., 2014).

Mengingat begitu pentingnya mata pelajaran IPA ini sudah sepantasnya harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Proses pembelajaran IPA menuntut keprofesionalan guru. Interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran memegang peran penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Kemungkinan kegagalan guru dalam menyampaikan materi disebabkan saat proses pembelajaran guru kurang membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran khususnya IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 21 Mei 2022 dengan Wakil Kepala Sekolah dan Guru mata pelajaran IPA di kelas VII SMPN 1 V Koto Kampung Dalam didapatkan keterangan bahwa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yaitu banyaknya siswa yang sulit memahami materi pembelajaran IPA Terpadu tentang “Klasifikasi Makhluk Hidup” sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Beberapa fakta dan temuan dilapangan berdasarkan observasi dan wawancara peneliti di SMP N 1 V Koto Kampung Dalam, antara lain: 1)

pelaksanaan kegiatan pembelajaran didominasi guru dengan metode ceramah, 2) hasil belajar rata-rata kelas belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75, 3) sumber belajar berupa buku paket sebagai sarana belajar 4) materi “Klasifikasi Makhluk Hidup” memiliki cakupan dan kedalaman yang luas serta kompleks selain itu materi tersebut memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi untuk dipahami jika tidak divisualisasikan dengan tepat dan praktis, 5) belum efektifnya penggunaan media pembelajaran digital pada saat proses pembelajaran IPA Terpadu.

Tabel 1. Nilai Ulangan Haarian Siswa Kelas VII.5 SMPN 1 V Koto Kampung Dalam

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-Rata	KKM	Peserta Didik yang Tuntas	Peserta Didik yang Tidak Tuntas
VII	31	63,90	75	20	11

Sumber : data di peroleh dari guru mata pelajaran IPA Terpadu

Siswa merasa kesulitan dalam mempelajari konsep-konsep IPA tentang Klasifikasi Makhluk Hidup. Karena pada proses belajar mengajar berlangsung media yang digunakan berupa papan tulis dan buku paket sebagai sumber belajar. Materi klasifikasi makhluk hidup ini memiliki tingkat kesulitan yang tinggi untuk dipahami jika tidak divisualisasikan dengan tepat dan praktis. Pada buku paket sudah ada materi yang disediakan untuk dipelajari tetapi materi klasifikasi makhluk hidup merupakan suatu kumpulan dari berbagai komponen hingga menjadi satu

kesatuan dalam kehidupan atau disebut juga dengan lingkungan tempat tinggal dan tempat berlangsungnya hubungan antara makhluk hidup dan tak hidup yang mana sangat berkaitan sekali dengan alam sehingga tidak cukup jika menggunakan buku paket saja sebagai sumber belajar. Sebenarnya bisa saja apa yang ada di alam tersebut kita jadikan media pembelajaran, tetapi tidak memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas, karena tidak semua yang ada di alam dapat kita ambil dan di bawa. Tidak semua siswa yang memiliki tingkat kecerdasan yang sama untuk memahami materi pelajaran tentang klasifikasi makhluk hidup ini sehingga diperlukan media tambahan seperti media digital.

Dengan adanya permasalahan atau kendala tersebut peneliti ingin membuat suatu media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Media yang dibuat tersebut berupa media video animasi. Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses belajar mengajar dapat memberi pengaruh positif pada siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Hakim et al., 2020). Media pembelajaran IPA Terpadu merupakan bentuk media pembelajaran yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran serta kemauan peserta didik (Fitriani et al., 2013). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa, diantara media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah video pembelajaran.

Video termasuk salah satu media pembelajaran audio visual, yang tidak hanya menyajikan gambar, namun juga suara secara bersamaan dan berada dalam satu unit (Lukman et al., 2019). Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Media video dapat menyampaikan bermacam informasi secara menarik, utuh dan membuat siswa fokus dalam belajar (Munadi, 2008). Video dapat membuat konsep yang abstrak menjadi konkret karena dapat menampilkan gerak yang dipercepat maupun diperlambat, menampilkan sesuatu secara detail sehingga mudah diamati oleh siswa (Syarifah H., 2020)

Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup (Agustien et al., 2018); animasi dapat memberi objek dapat bergerak dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna (MADCOMS, 2002). Media ini dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan objek tersebut (Sirait, 2016, p. 37). Ketika siswa menunjukkan minatnya terhadap tayangan video, siswa akan mengamati video animasi tersebut dengan seksama. Video animasi yang merupakan alat bantu materi pembelajaran akan membantu siswa untuk memahami materi tersebut lebih baik. Hal ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar.. Hasil belajar merupakan hasil akhir yang mencapai semua komponen dan menguasai mata pelajaran yang telah diajarkan (Kusuma et al., 2015).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kumala (2016), penggunaan pembelajaran audio visual animasi sangat berdampak baik terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian Johari et al. (2016) untuk mendapatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif yang baik, pada materi dapat menggunakan media pembelajaran video maupun animasi; sedangkan untuk mendapatkan hasil belajar aspek psikomotor dan afektif yang lebih baik menggunakan media video. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran video animasi sangat efektif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti membuat media pembelajaran menggunakan video animasi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) berbasis video dengan perangkat lunak *Powtoon*. Dengan bantuan perangkat lunak *Powtoon*, mampu menghasilkan media pembelajaran yang berbeda dengan biasanya, seperti media yang menggunakan aplikasi *Power Point*, *Macro Media Flash*, *Prezi* dan lain sebagainya.

Powtoon merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh *Powtoon* adalah mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa. Banyaknya pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi *powtoon* sehingga

tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu (www.powtoon.com). Aplikasi *Powtoon* ini dapat memberikan variasi dan inovasi baru pada media penyampaian sesuatu dengan sejumlah fitur menarik yang disediakan.

Berdasarkan uraian tersebut diharapkan pengembangan media pembelajaran dengan perangkat lunak menggunakan aplikasi *Powtoon* dapat mengatasi permasalahan rendahnya minat, motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPA tingkat SMP serta dapat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran IPA. Dengan berbagai kelebihan yang dimiliki aplikasi tersebut maka Peneliti mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VII di SMP”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA Terpadu materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP yang dikembangkan?

2. Bagaimana hasil praktikalitas penggunaan media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA Terpadu materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP?
3. Bagaimana hasil efektivitas penggunaan media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA Terpadu materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media video animasi pembelajaran yang valid dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA Terpadu (Ilmu Pengetahuan Alam) materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP.
2. Mengetahui kepraktisan media video animasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA Terpadu (Ilmu Pengetahuan Alam) materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP.
3. Mengetahui efektivitas media video animasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA Terpadu (Ilmu Pengetahuan Alam) materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII di SMP melalui uji coba.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk

mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) Terpadu materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP. Spesifik produk yang akan dikembangkan yaitu menampilkan video animasi yang menarik dengan menggunakan aplikasi presentasi online (*Powtoon*) didalam video ini akan memperjelas pesan pembelajaran. Dengan tampilan yang memakai animasi membuat siswa merasa tertarik untuk melaksanakan pembelajaran.

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) Terpadu materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP, terciptanya proses belajar yang menarik dan siswa termotivasi untuk belajar mandiri. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Pada aspek isi atau materi media animasi ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VII SMP.
2. Merupakan media video animasi pembelajaran yang berisikan materi tentang Klasifikasi Makhluk Hidup.
3. Materi yang dikembangkan pada media *Powtoon* untuk mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) Terpadu kelas VII SMP ini adalah materi yang sesuai dengan silabus dan buku pegangan guru yakni tentang “Klasifikasi Makhluk Hidup.” Semester ganjil.
4. Jenis media audio visual pembelajaran yang dibuat akan disajikan dalam bentuk video animasi yang memuat:
 - a. Gambar, gambar diam yang diberi efek bergerak, sehingga gambar sesuai dengan suara narrator.

- b. Efek transisi, pada setiap *scene* dalam media audio visual pembelajaran terdapat efek transisi sehingga media audio visual pembelajaran menjadi lebih menarik dalam penggunaannya.
- c. Audio/suara, pengucapan mengenai materi yang akan diperankan langsung oleh suara narator kemudian di shooting terkait pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) Terpadu materi tentang Klasifikasi Makhluk Hidup.
- d. Dalam pembuatan media audio visual pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Powtoon*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menghilangkan kejenuhan saat belajar serta mampu meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, menumbuhkan minat siswa dalam belajar.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan guru dalam mengoptimalkan segala jenis media pembelajaran, khususnya dalam memanfaatkan media pembelajaran *Powtoon* ini yang nantinya dapat mendukung proses pembelajaran sehingga siswa dapat menuntaskan materi pembelajaran.

c. Bagi sekolah

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

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan yang lebih dalam mengenai penggunaan media-media pendukung dalam pembelajaran khususnya media, serta implementasinya terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adanya penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, khususnya di sekolah menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran seperti aplikasi *Powtoon*. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam media video animasi dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dilakukan dengan tujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan komunikatif. Hal ini tentu merupakan salah satu langkah

inovatif yang dapat dilakukan oleh guru. Namun penggunaan media yang dikembangkan dengan aplikasi *Powtoon* masih jarang dimanfaatkan oleh guru. Pengembangan media ini, sebaiknya dibuat secara keseluruhan agar materi yang diterima oleh peserta didik menjadi suatu kesatuan yang utuh dan berkesinambungan. Namun, karena keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan, maka penulis membatasi pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) Terpadu dengan materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP.

G. Defenisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membuat proses belajar mengajar dan berguna untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

2. Powtoon

Powtoon adalah layanan online untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih hidup, dan pengaturan timeline yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar.

3. IPA Terpadu

IPA terpadu adalah keterpaduan beberapa pokok bahasan yaitu bidang biologi, fisika, dan kimia serta ilmu pengetahuan bumi, antariksa yang relevan dalam satu tema/topic.