

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS *POWTOON* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:
AKBAR MUHAMMAD RUSDI
NIM. 18129099

DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBASIS *POWTOON* PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama : AKBAR MUHAMMAD RUSDI

NIM/BP : 18129099/2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pengetahuan

Institusi : Universitas Negeri Padang

Padang, Agustus 2022

Disedihi oleh

Pembimbing

Mengerjakan
Kepada Departemen

Y.A.
Nia Yenti Arifiani, M.Pd.

NIP. 19601202-198803-2-001

Dr. Yeni Erita, M.Pd

NIDN. 1013097201

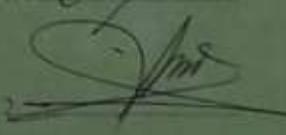
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Thesis Lulus Sarjana Dipersentuhkan di Depan Tim Pengujinya
Berdasarkan Penilaian Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Palangka Raya

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Prancis Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar
Nama	: Alchar Muhammad Rasyid
NIM-BI	: 13125099/2018
Jurusan	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Palangka Raya, Agustus 2022

Tim Pengujinya:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Yeni Firdaus, M.Pd	
2. Anggota	: Drs. Zuardi, M.Si	
3. Anggota	: Dra. Rahmatun, M.Pd	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Akbar Muhammad Rusdi
NIM/BP : 18129099/2018
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil 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, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



NIM. 18129099

ABSTRAK

Akbar Muhammad Rusdi. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya keterampilan guru dalam mempergunakan media dalam proses pembelajaran, dimana sekolah sudah memberikan fasilitas yang memadai untuk dikembangkan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, serta efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Reserch and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SDN 09 Air Tawar Barat dan SDN 26 Air Tawar Timur. Media yang dirancang divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk ini terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian diujicobakan di kelas V SDN 09 Air Tawar Barat dan kelas V SDN 26 Air Tawar Timur untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas media yang dikembangkan.

Hasil penelitian yang dikembangkan, didapatkan hasil tingkat validitas media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu dengan nilai validasi 90% dari ahli materi, hasil validasi bahasa mendapatkan nilai 88%, serta validasi media mendapatkan nilai 85% dalam kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji praktikalitas respon guru mendapat nilai rata-rata 94,5% dan respon peserta didik mendapat nilai rata-rata 90,38% dengan kategori sangat praktis. Untuk tingkat efektifitasnya mendapat nilai rata-rata 83,48% dengan kategori efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan juga efektif sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Video Animasi, *Powtoon*, Model ADDIE

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Video Pembelajaran Video Animasis Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar**". Selanjutnya salawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Dra. Yetti Ariani, M.Pd. selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd. selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd, P.hD selaku Koordinator UPP I Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Zuardi, M.Si dan Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd, Bapak Atri Waldi, M.Pd, dan Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
7. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
8. Ibu Lusi Maini, S.Pd, M.M selaku kepala sekolah, Guru kelas V Ibu Rini Afrnia, S.Pd. serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 09 Air Tawar Barat yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Ibu Arni, S, S.Pd selaku kepala sekolah, Guru kelas V Ibu Lastri, S.Pd. serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 26 Air Tawar Timur yang

telah memberikan izin, informasi dan kemudahan–kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.

10. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Rusdi dan Ibunda Nurbaiti, serta abang Alan Muhammad Rusdi dan juga adik Suci Rosada Putri yang telah memberikan doa, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan.
11. Sahabat dan teman-teman mahasiswa S1 PGSD angkatan 2018 sebagai teman seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Seseorang yang telah memberi dorongan, semangat serta doa kepada peneliti disaat peneliti merasa lelah dan putus asa sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Agustus 2022

Akbar Muhammad Rusdi
Nim.18129099

DAFTAR ISI

	Hal
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
A. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
B. Manfaat Pengembangan	7
C. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
D. Definisi Istilah.....	9
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI.....	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	11
c. Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	17
2. Media Pembelajaran Audio Visual	22
3. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	30
4. Hakikat Pembelajaran Tematik.....	32
5. Hakikat <i>Powtoon</i>	39
6. Hakikat Hasil Belajar.....	46
B. Kerangka Berfikir	48
C. Penelitian yang Relevan.....	49
BAB III	53
METODE PENGEMBANGAN	53
A. MODEL PENGEMBANGAN	53
B. Prosedur Pengembangan	54
C. Uji Coba Produk Skala Kecil / Terbatas	61
1. Subjek Uji Coba.....	62
2. Jenis Data.....	62
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	63

	Hal
4. Teknik Analisis Data	67
BAB IV	72
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Penyajian Data Uji Coba.....	72
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan	72
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba	90
B. Analisis Data.....	94
1. Analisis Hasil Uji Validitas Ahli	94
2. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	105
3. Analisis Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran.....	109
C. Revisi Produk.....	110
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	110
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Bahasa.....	110
3. Hasil Revisi Validasi Ahli Media	115
D. Pembahasan.....	118
BAB V	124
SIMPULAN DAN SARAN.....	124
A. Simpulan	124
B. Saran	125
LAMPIRAN.....	132
A. Kompetensi Inti	235
C. Tujuan Pembelajaran	238
D. Materi pembelajaran.....	239
E. Metode dan model pembelajaran.....	239
F. Media, Alat dan Sumber Belajar	240
2. Media Pembelajaran	240
3. Alat Pembelajaran	240
G. Langkah – langkah Kegiatan Pembelajaran.....	241
Istana Baso Pagaruyung	246
2. Keragaman Budaya Masyarakat di Lingkungan Sekitar.....	247
Rumah Adat di Indonesia	247

	Hal
3. Sikap Toleransi dalam keberagaman	252
Lampiran 2	254
Istana Baso Pagaruyung	256
.....	260
Lampiran 4	261
Lampiran 5	262
Lampiran 6	264
Lampiran 7	265
Lembar Diskusi Kelompok (LDK 2).....	266
Pilihlah salah satu jawaban dibawah ini dengan memberi tanda (x) pada jawaban a,b,c, atau d yang dianggap benar !	275
Rumah Gadang Nan Baanjuang.....	275
2. Penilaian Pengetahuan	281
3. Penilaian Keterampilan.....	281
b. Penilaian Keterampilan PPKn dan IPS	282
c. Penilaian Keterampilan PPKn dan IPS	283

DAFTAR TABEL

	Hal
tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	63
tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	64
tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	64
tabel 4 Kisi-kisi Angket Respon Guru	65
tabel 5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	66
Tabel 6. Daftar penskoran Validitas media pembelajaran tematik terpadu	67
Tabel 7. Kategori kevalidan media pembelajaran Tematik terpadu.....	68
Tabel 8. Skala Penilaian Angket Guru.....	68
Tabel 9. Skala penilaian Angket Respon Peserta Didik.....	69
Tabel 10. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	70
Tabel 11. Frekuensi Hasil Belajar.....	70
Tabel 12. Interval Ketuntasan Belajar Peserta Didik.....	71
Tabel 13. Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen	98
Tabel 14. Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	99
Tabel 15. Klasifikasi tingkat kesukaran Tes	100
Tabel 16. Klasifikasi tingkat daya beda Soal.....	101

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Proses Komunikasi yang Gagal	15
Gambar 2. Proses Komunikasi yang Berhasil.....	16
Gambar 3. Kerucut Pengalaman Edgar.....	28
Gambar 4. Tampilan awal <i>Powtoon</i>	42
Gambar 5. Halaman registrasi <i>Powtoon</i>	43
Gambar 6. Login pada web <i>Powtoon</i>	43
Gambar 7. Tutorial dalam pembuatan video.....	44
Gambar 8, Tampilan animasi yang dipilih.....	44
Gambar 9. Tampilan menu struktur storboard	44
Gambar 10. Proses loading	45
Gambar 11. Slide video.....	45
Gambar 12. Menambahkan gambar, teks dan sebagainya	45
Gambar 13. Pengaturan video.....	46
Gambar 14. Tempat menyimpan video.....	46
Gambar 15. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE.....	55
Gambar 16. Tampilan Awal Video	80
Gambar 17. Pengenalan Judul Pembelajaran	80
Gambar 18. Materi Mengenai Teks Non Fiksi.....	81
Gambar 19. Contoh Karya Tulis Non Fiksi	81
Gambar 20. Tujuan dari Teks Non Fiksi.....	81
Gambar 21. Salah satu contoh dari Teks Non Fiksi.....	82
Gambar 22. Lanjutan contoh dari Teks Non Fiksi.....	82
Gambar 23. Kesimpulan	82
Gambar 24. LKPD	83
Gambar 25. Materi mengenai Keberagaman.	83
Gambar 26. Materi mengenai Keberagaman (Adat Istiadat)	84
Gambar 27. Materi mengenai Keberagaman (Rumah Adat)	84
Gambar 28. Contoh Rumah Adat.....	84
Gambar 29. Materi mengenai Keberagaman (Kesenian Daerah)	85
Gambar 30. Contoh Kesenian Daerah (Tarian Daerah)	85
Gambar 31. Contoh kesenian Daerah (Pakaian Daerah).....	85
Gambar 32. Dampak positif Keberagaman.....	85
Gambar 33. Dampak negative Keberagaman.....	86
Gambar 34. Mengatasi perbedaan Keberagaman.....	86
Gambar 35. Pengerjaan LDK 1.....	86
Gambar 36. Materi mengenai jenis usaha dalam mengolah sumber daya alam.	86
Gambar 37. Materi cara dalam mengolah sumber daya alam.....	87
Gambar 38. Materi cara dalam mengolah sumber daya alam.....	87
Gambar 39. Materi cara dalam mengolah sumber daya alam.....	87

	Hal
Gambar 40. Materi cara dalam mengolah sumber daya alam.....	87
Gambar 41. Pengerjaan LDK 2.....	88
Gambar 42. Penutup.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Hal

Lampiran 1. Surat Izin Observasi di SDN 09 Air Tawar Barat dan SDN 26 Air Tawar Timur	133
Lampiran 2. Surat Balasan Observasi di SDN 09 Air Tawar Barat dan SDN 26 Air Tawar Timur.	135
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian di SDN 09 Air Tawar Barat dan SDN 26 Air Tawar Timur.	137
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian di SDN 09 Air Tawar Barat dan SDN 26 Air Tawar Timur.	139
Lampiran 5. Pedoman Wawancara	141
Lampiran 6. Hasil Wawancara di SDN 09 Air Tawar Barat dan SDN 26 Air Tawar Timur	142
Lampiran 7. Dokumentasi Wawancara dengan Guru Kelas V di SDN 09 Air Tawar Barat dan SDN 26 Air Tawar Timur.	147
Lampiran 8. Rancangan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	149
Lampiran 9. Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Media).....	159
Lampiran 10. Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Bahasa)	167
Lampiran 11. Lembar Validasi Media Pembelajaran (Ahli Materi)	174
Lampiran 12. Angket Praktikalitas Respon Guru	183
Lampiran 13. Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	191
Lampiran 14. Soal Pre-Test	197
Lampiran 15. Soal Post-Test.....	205
Lampiran 16. Perhitungan Lembar Validasi.	213
Lampiran 17. Perhitungan Lembar Praktikalitas.	216
Lampiran 18. Perhitungan Lembar Efektivitas	219
Lampiran 19. Tabel Analisis Item untuk perhitungan Validitas Soal	223
Lampiran 20. Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal	224
Lampiran 21. Tabel Reliabilitas Soal Uji Coba	227
Lampiran 22. Perhitungan Reliabilitas Soal Uji Coba	228
Lampiran 23. Tabel Perhitungan Indeks Kesukaraan Soal	229
Lampiran 24. Perhitungan Indeks Kesukaraan Soal	230
Lampiran 25. Table perhitungan Daya Pembeda	231
Lampiran 26. Perhitungan Daya Beda Soal	232
Lampiran 27. Tabel Rekapitulasi Analisis Uji Coba Soal.....	233
Lampiran 28. PEMETAAN KD.....	234
Lampiran 29. Dokumentasi Penelitian.....	285

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di Sekolah. Media pembelajaran memiliki kedudukan terhadap kegiatan pembelajaran sekarang ini. Kedudukan media menjadi bagian integral dalam pembelajaran saat sekarang dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan mendesain media pembelajaran yang sesuai Musfiqon (2012). Tuntutan ini tentu mengharuskan guru untuk memahami berbagai jenis dan karakteristik media serta belajar untuk mengoperasionalkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru tidak hanya disesuaikan pada tujuan dan materi pembelajaran yang akan disampaikan juga memperhatikan karakteristik siswa SD. Dimana karakteristik siswa kelas tinggi menurut Susanto (2015) pada tahap ini anak sudah mulai memahami aspek-aspek komulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret. Perkembangan peserta didik kelas tinggi selaras dengan pembelajaran tematik dimana pembelajaran tematik adalah sebuah sistem pembelajaran yang memfokuskan peserta didik, baik individu maupun kelompok, secara aktif mengeksplorasi dan menemukan konsep dan prinsip ilmiah dengan cara yang menarik, bermakna supaya bisa dipahami lebih baik oleh peserta didik (Rusman, 2012). Ini akan berimbas kepada hasil belajar

peserta didik itu sendiri, dimana hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari.

Rusman, Kurniawan, dan Riyana (2015) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi media audio, visual, dan audio visual. Media audio visual dapat berupa film, televisi, dan video pembelajaran. Salah satu yang bisa dipergunakan dalam video pembelajaran adalah media video animasi menurut Agus Suheri (2006) “Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi gerakan”. Animasi digunakan untuk memberi gambaran mengenai yang akan diajarkan kepada peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi, ini akan mengurangi kesalahan penafsiran, mempersingkat waktu, dan memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik. Maka dari itu guru harus bisa mengembangkan media yang bervariasi, menarik bagi siswa. Serta media pembelajaran juga dipahami sebagai salah satu cara untuk mengatasi kebosanan peserta didik dalam belajar. Seperti yang diungkapkan Febliza dan Afdal (2015) dalam pendapatnya, jika peserta didik tertarik dengan apa yang mereka lakukan, maka peserta didik tentu akan menikmati setiap proses pembelajaran ketika memahami materi yang akan diberikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Citra (2019) yang menemukan masih adanya permasalahan yang di alami oleh guru dalam menggunakan media pembelajaran saat sekarang ini, antara lain dalam perencanaan (membuat media pembelajaran), masalah dalam menggunakan media (keterampilan menggunakan media pembelajaran), dan juga masalah dalam memilih media pembelajaran khususnya yang cocok dengan materi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran tersebut. Serta penelitian yang dilakukan oleh Aini (2019) yang masih menemukan bahwa teknologi-teknologi yang ada pada saat ini masih belum banyak dikuasai oleh para guru sehingga dalam pembelajaran masih banyak belum dimanfaatkan, pembelajaran masih terlihat mayoritas terjadi umumnya masih konvensional ditandai dengan bercirikan guru menjadi satu-satunya sumber belajar dan media pembelajaran belum berbasis TIK.

Permasalahan yang ada pada penelitian tersebut juga hampir sama dengan yang peneliti temukan di lapangan yaitu berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 26 Air Tawar Timur dan SD Negeri 09 Air Tawar Barat, pada hari Selasa 31 Agustus 2021 dan Rabu 01 September 2021, peneliti menemukan bahwa dalam pelaksanakan pengembangan media animasi yang belum optimal dikarenakan penggunaan media yang terbatas, masih berfokus pada buku, poster, dan beberapa video yang hanya di download pada youtube, ditambah lagi kegiatan pembelajaran dilakukan melalui grup WhatsApp, yang tentu saja hanya akan berfokus pada pemahaman isi pembelajaran yang akan diberikan oleh guru saja, sehingga guru pun merasakan bahwa kesulitan yang

dialami oleh peserta didik dalam memahami isi pembelajaran yang diberikan. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam penggunaan IT dimana guru sendiri masih belum bisa membuat sebuah video animasi dalam mengajarkan pembelajaran yang disampaikan, dimana masih memanfaatkan media yang telah ada pada sekolah, sehingga dalam pembelajaran guru kurang mempergunakan media yang berbasis teknologi dalam kegiatan proses belajar-mengajar. Hal ini sangat disayangkan dikarenakan media animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Pentingnya media hadir dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk memunculkan rangsangan, keaktifan, keterampilan yang baru bagi siswa dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran. Padahal diketahui bahwa sekolah tersebut sudah diberi fasilitas sarana dan prasarana yang bisa dipergunakan dalam meningkatkan pembelajaran, dimana sekolah tersebut sudah tersedia Infocus, Wifi, dan juga laptop sekolah, namun tidak diterapkan sebagaimana mestinya. Masih banyak guru yang kesulitan membuat media pembelajaran berbasis IT karena kurangnya pemahaman akan aplikasi dan software. Sedangkan diketahui saat ini sudah banyak aplikasi dan software yang bisa dipergunakan dalam kegiatan pembuatan media pembelajaran yang bisa membantu penyampaian materi pembelajaran antara lain PowToon, Kinemaster, Adobe After Effect, Canva dan lain-lain.

Powtoon merupakan layanan online berbasis software animasi yang memungkinkan pengguna membuat presentasi animasi dengan cepat dan mudah dengan memanipulasi objek, menyisipkan gambar, menyisipkan musik, dan memasukkan rekaman suara pengguna (Fitriyani,2019). Powtoon adalah aplikasi media pembelajaran untuk membuat sebuah video animasi yang bervariasi yang memiliki berbagai template yang ditempatkan dalam video pembelajaran secara lengkap. Sejalan dengan pendapat tersebut Awalia,dkk (2019) juga memberikan pandangannya mengenai Powtoon, dengan fitur unik, Powtoon dapat menggabungkan template, suara, dan desain yang menarik untuk menyediakan presentasi video pendidikan, yang memungkinkan peserta didik menikmati seluruh proses pembelajaran.

Aplikasi Powtoon sendiri memiliki banyak keunggulan salah satuya fitur yang bisa dipadukan dengan kebutuhan pembelajaran berbagai muatan pembelajaran yang diperlukan oleh guru. Animasi Powtoon selain bisa digunakan untuk desain animasi, grafik, dan gambar yang diperlukan, video yang telah dibuat oleh guru bisa diimport ke aplikasi perangkat guru. Tidak hanya itu, yang mengakses aplikasi Powtoon bisa juga memberikan sinkronisasi serta input suara yang sesuai dengan yang dibutuhkan saat membuat video. Membuat video animasi di Powtoon dilakukan melalui internet, namun tentunya dengan fitur template yang disediakan sesuai dengan kategori yang dibuat, pendidik dapat menggunakan Powtoon. Pengguna dapat dengan mudah membuat media pembelajaran dengan menggunakaninya.

Berdasarkan pemaparan yang telah peneliti sampaikan di atas, peneliti tertarik malakukan penelitian mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi Powtoon untuk pembelajaran tematik terpadu pada kelas V Sekolah Dasar. Dengan begitu peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis PowToon pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah ada pada latar belakang di atas, bisa ditarik sebuah rumusan masalah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana validitas media video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana praktikalitas media video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas V sekolah Dasar?
3. Bagaimana efektivitas media video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas V Sekolah Dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian yang telah ada pada rumusan masalah yang telah peneliti temukan, maka harapan dari pengembangan ini ialah:

1. Untuk menghasilkan media video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas V Sekolah Dasar yang valid berdasarkan arahan dari validator terhadap media.

2. Untuk menghasilkan media video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas V Sekolah Dasar yang praktis sesuai hasil dari angket respon guru dan peserta didik.
3. Untuk menghasilkan media video animasi berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik terpadu dikelas V Sekolah Dasar yang efektif yang dilihat dari hasil belajar peserta didik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini ialah :

1. Media pembelajaran yang memuat materi tematik terpadu sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), buku guru dan buku siswa yang dapat diakses secara *online* dan *offline*.
2. Media pembelajaran berbasis *Powtoon* dilengkapi dengan gambar, video serta narasi penjelas yang dapat diakses secara *online* dan *offline*.
3. Media pembelajaran dilengkapi dengan fitur yang bisa memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara.
4. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis template, efek transisi, font tambahan, musik, dan tampilan yang sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang peneliti harapkan ketika melakukan studi pengembangan ini adalah:

1. Bagi peneliti, mempersiapkan peneliti sebagai calon guru dengan menambah wawasan, ilmu, dan pengalaman.
2. Bagi guru, memberikan informasi tentang cara penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar (PBM). Juga dapat dijadikan sebagai acuan atau acuan pengembangan media baru untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang menarik dan aktif.
3. Bagi peserta didik, sebagai sarana pembelajaran untuk memotivasi peserta didik.
4. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan lebih lanjut sarana dan prasarana sekolah yang ada untuk mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah.
5. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai acuan bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian maupun pembuatan media pembelajaran yang baik dan benar terutama dalam pengembangan media animasi berbasis *PowToon* maupun aplikasi lainnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran ini ialah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Powtoon* dapat diuji validitas, praktikalitas, dan efektifitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya media yang dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan sebagai upaya mengetahui praktis serta mudah tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan saat digunakan. Uji

efektifitas dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya media ini digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan media video animasi berbasis *Powtoon* ini ialah sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan dengan media *Powtoon* Tema 8 lingkungan sahabat kita Subtema 1 manusia dan lingkungan pembelajaran 3 yang ada di kelas V Semester 2.
- b. Pokok bahasannya terdiri dari PPKn, Bahasa Indonesia, dan IPS karena disebabkan oleh kemampuan, keterbatasan, dan waktu.

G. Definisi Istilah

Supaya bisa meminimalisir kesalahan penafsiran, ada penafsiran istilah penting bagi pelaksanaan pengembangan tersebut, yaitu:

1. Pengembangan ialah proses untuk mengembangkan sebuah produk yang kemudian diuji kelayakannya (Sugiyono, 2009). Produk dalam hal ini berupa media pembelajaran video animasi
2. Video animasi ialah sebuah gambar yang disusun secara berurutan dan direkam yang berfungsi untuk menghidupkan. (Munir, 2013)
3. Aplikasi ialah sebuah program berbasis perangkat lunak yang berjalan pada sistem tertentu dan membantu orang untuk melakukan hal yang berbeda. (Huda & Priyatna, 2019)
4. *Powtoon* ialah layanan online berbasis software animasi yang memungkinkan pengguna membuat presentasi animasi dengan cepat dan

mudah dengan memanipulasi objek, menyisipkan gambar, menyisipkan musik, dan memasukkan rekaman suara pengguna (Fitriyani, 2019)

5. Validasi ialah kelayakan dari sebuah produk. Dimana video animasi berbasis *PowToon* ini akan divalidasi oleh para ahli dibidangnya. (Krissandi, 2018).
6. Praktikalitas ialah tingkat kepraktisan dan kemudahan media video animasi berbasis *PowToon* yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan (Krissandi, 2018).
7. Efektifitas ialah tolak ukur keberhasilan produk yang dikembangkan, dimana disini dilihat dari hasil nilai siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan melalui video animasi berbasis *PowToon*. (Rochmad, 2012).
8. Model Addie ialah salah satu model yang digunakan dalam penelitian pengembangan dengan langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (Sugiyono, 2015)