

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS ANIMASI 3D PADA TEMA 8  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh**

**FADILLA MUSTIKA  
NIM. 18004165/2018**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

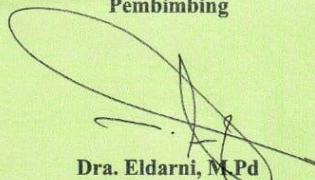
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS ANIMASI 3D PADA TEMA 8  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama : Fadilla Mustika  
NIM/BP : 18004165/2018  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Oktober 2022

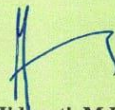
**Disetujui Oleh:**

**Pembimbing**



**Dra. Eldarni, M.Pd**  
NIP. 19610116 198703 2 001

**Ketua Departemen KTP FIP UNP**



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd**  
NIP. 19830126 200812 2 002

**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*

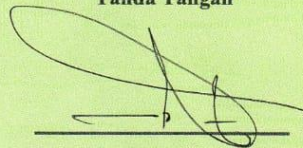
**Judul** : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis  
Animasi 3D Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar  
**Nama** : Fadilla Mustika  
**NIM/BP** : 18004165/2018  
**Prodi** : Teknologi Pendidikan  
**Departemen** : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
**Fakultas** : Ilmu Pendidikan

Padang, 28 Oktober 2022

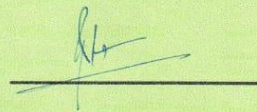
**Tim Penguji**  
**Nama**

**Tanda Tangan**

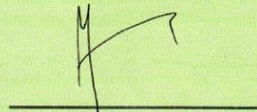
**Ketua** : Dra. Eldarni, M.Pd.  
NIP. 19610116 198703 2 001



**Anggota** : Dra. Zuwirna, M.Pd, Ph.D.  
NIP. 19580517 198503 2 001



**Anggota** : Dr. Abna Hidayati, M.Pd.  
NIP. 19830126 200812 2 002



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fadilla Mustika  
NIM/BP : 18004165/2018  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Dapartamen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis  
Animasi 3D Pada Tema 8 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.

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

**Padang, 28 Oktober 2022**  
**Yang menyatakan**



**Fadilla Mustika**  
**NIM. 18004165**

## ABSTRAK

### **Fadilla Mustika. 2022. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar.**

Penelitian ini dilatar belakangi karena minimnya variasi penerapan media pembelajaran terutama media pembelajaran beralas teknologi di SDN 11 Sungai Beremas. Penelitian pengembangan ini bertujuan akan menghasilkan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Pada Tema 8 kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan *software powerpoint 2019* yang berupaya untuk membantu mekanisme pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan sehingga murid fokus mengikuti pembelajaran serta murid lebih mudah memahami materi.

Jenis Penelitian dan model yang diaplikasikan ialah *Research and Development (R&D)* dengan model Borg and Gall. Uji validitas produk multimedia pembelajaran ini terdiri dari 2 (dua) orang dosen dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan 1 (satu) orang guru kelas V SDN 11 Sungai Beremas. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas V SDN 11 Sungai Beremas yang berjumlah sebanyak 20 siswa. Instrument pengumpulan data yang digunakan ialah berupa dokumentasi, format penilaian dan lembaran angket. Teknik analisis data yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif

Berdasarkan hasil validasi dari penilaian validator ahli media I memperoleh nilai rata-rata validator I 4,42 dengan tingkatan “**valid**”. Hasil validator II 4,93 dengan tingkatan “**sangat valid**”, dan guru bidang studi sebesar 4,88 dengan tingkatan “**sangat valid**”. Hasil angket praktikalitas multimedia pembelajaran memperoleh rerata sebanyak 4,66 dengan tingkatan “**sangat praktis**”. Berdasarkan percobaan tersebut disimpulkan bahwa Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi 3D dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tema 8.

**Kata Kunci:** Multimedia, *Powerpoint*, Animasi 3D, Tematik

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik, yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar”**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapatkan banyak bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku dosen pembimbing sekaligus penasehat akdaemik yang telah banyak memberikan bantuan, membimbing serta arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd. Ph.D dan Dr. Abna Hidayati, S. Pd. M.Pd selaku dosen penguji skripsi.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, S. Pd. M.Pd dan Novrianti, S,Pd, M.Pd yang telah berkenaan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Asmidar Khairia S.Pd selaku guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Beremas yang telah berkenaan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Ibu dosen dan staf jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenaan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
6. Siswa siswi kelas V SDN 11 Sungai Beremas tahun ajaran 2022/2023.
7. Ayah, Ibu, kakak serta adik- adik tercinta yang telah sabar dan memberikan semangat yang besar kepada penulis.
8. Reza Nofrianti Sepupu penulis, yang selalu memberikan semangat yang membara serta senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Sahabat Till Jannah, Adrea Azien yang selalu memberikan motivasi, support serta doa-doa yang selalu menyertai penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
10. Semua pihak yang membantu penulis yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

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 perbaikan skripsi ini.

Padang, Oktober 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR BAGAN .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Pengembangan.....	12
F. Spesifikasi Produk.....	13
G. Manfaat Pengembangan.....	15
H. Pentingnya Pengembangan.....	16
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	17
J. Istilah.....	18
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	20
A. Kajian Teori.....	20
1. Media Pembelajaran.....	20
2. Multimedia Pembelajaran.....	30
3. Microsoft <i>PowerPoint 2019</i> .....	33
4. Animasi 3 Dimensi.....	35
5. Perkembangan Kognitif Anak Sekolah Dasar.....	37
6. Pembelajaran Tematik.....	40
7. Ruang Lingkup Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar.....	43
B. Validitas, Pratikalitas .....	47
C. Penelitian Relevan .....	52
D. Kerangka Konseptual .....	54



BAB III. METODO PENGEMBANGAN.....	57
A. Jenis Penelitian .....	57
B. Model Pengembangan .....	57
C. Prosedur Pengembangan.....	59
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	62
E. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV. HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Hasil Penelitian.....	71
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba .....	78
C. Pembahasan .....	91
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran .....	96
DAFTAR PUSTAKA. ....	97
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tema 5 .....	6
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Tema 8 .....	46
Tabel 3.3 Skala <i>Likert</i> .....	63
Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	64
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penilaian Guru Kelas V.....	65
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Pratikalitas .....	67
Tabel 3.7 Skor penilaian Validasi .....	69
Tabel 3.8 Kriteria Validasi.....	69
Tabel 3.9 Kriteria Uji Pratikalitas .....	70
Tabel 4.10 Hasil Validasi I.....	78
Tabel 4.11 Saran dan Masukan .....	80
Tabel 4.12 Hasil Validasi II .....	82
Tabel 4.13 Hasil Validasi Guru Kelas V.....	84
Tabel 4.14 Revisi Produk.....	87
Tabel 4.15 Hasil Uji Pratikalitas .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Utama Multimedia .....	75
Gambar 4.2 Tampilan <i>Title Screen</i> .....	76
Gambar 4.3 Tampilan Menu .....	76
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Materi .....	76
Gambar 4.5 Tampilan Soal .....	77
Gambar 4.6 Tampilan Biodata Pengembang .....	77

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Jaringan Tema 8.....	45
Bagan 2.2 Kerangka Konseptual.....	56
Bagan 3.3 Prosedur Pengembangan Borg and Gall .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Flowchart</i> .....	102
Lampiran 2. <i>Storyboard</i> .....	103
Lampiran 3. Silabus.....	111
Lampiran 4. Pedoman Wawancara .....	132
Lampiran 5. Uji Validitas Ahli Media I.....	133
Lampiran 6. Uji Validitas Ahli Media II.....	136
Lampiran 7. Uji Validitas Guru Kelas V .....	137
Lampiran 8. Uji Praktikalitas .....	144
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	145
Lampiran 10. Dokumentasi.....	148

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *techno* yang artinya cara dan *logos* yang berarti studi, atau tubuh ilmu pengetahuan. Secara etimologi, teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu. Menurut Roger teknologi adalah suatu rancangan alat-alat praktis yang mengurangi ketidakpastian dengan hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hal yang diinginkan (Syukur, 2008:117). Saat ini teknologi tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah merubah tatanan kehidupan ke yang lebih modern, perkembangan teknologi yang sejalan dengan kebutuhan zaman terutama pada bidang pendidikan. Teknologi pendidikan dapat membantu dan mengubah cara pembelajaran dari konvensional menjadi non-konvensional.

AECT 1977 telah mendefinisikan bahwa teknologi pendidikan sebagai proses yang kompleks dan terintegrasi yang melibatkan orang, prosedur, ide, perangkat dan organisasi untuk menganalisis masalah, merancang, mengimplementasikan, mengevaluasi, dan mengelola solusi untuk masalah-masalah yang terlibat dalam semua aspek pembelajaran. (Yuberti, 2015:5) menjelaskan bahwa teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik yang bertujuan untuk membantu proses belajar dan meningkatkan kinerja serta mengutamakan bagaimana proses pengalaman dapat diperoleh masing-masing anak didik.

Pada tahun 2018, AECT memperkenalkan definisi teknologi pendidikan yang baru. Mereka menyatakan bahwa “*educational technology is the study and ethical application of theory, research, and best practices to advance knowledge as well as mediate and improve learning and performance through the strategic design, management and implementation of learning and instructional processes and resources*” (Suparman, 2019:24-25).

Teknologi pendidikan adalah studi dan aplikasi etis teori, penelitian, dan praktik terbaik untuk menghasilkan pengetahuan sambil memfasilitasi dan meningkatkan pembelajaran kinerja melalui desain strategis, manajemen, dan implementasi melalui proses pembelajaran dan sumber daya. Dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan merupakan suatu sistem yang dapat memberikan solusi dalam permasalahan pembelajaran serta dapat meningkatkan sumber daya pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan sangat mempengaruhi proses penyelenggaraan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan baik bersifat universal atau bersifat nasional.

Pendidikan dalam kehidupan berperan mengembangkan manusia secara holistik baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Pendidikan dapat membentuk manusia yang bermanfaat dan berkontribusi secara berkelanjutan atau dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Sholichah pendidikan secara bahasa ialah membimbing

para siswa dengan memberikan pengajaran, perbaikan moral dan melatih intelektual (L. Sumantri, 2021:422)

UU No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Maka dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, tanpa adanya pendidikan seseorang tidak akan mampu dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang bertanggung jawab dalam membimbing siswa melalui proses penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa seluruh sekolah harus menerapkan kurikulum 2013. Skema kurikulum 2013 telah berkembang dari dimulainya pada tahun 2013 sampai sekarang.

Lahirnya kurikulum 2013 ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Selain itu, guru harus inovatif, kreatif, aktif dan belajar secara berpusat pada siswa, dengan melalui pembelajaran yang lebih aktif, penemuan dan pemikiran kritis. Kurikulum 2013 guru harus memberikan pembelajaran yang berbeda dan mampu meningkatkan kualitas berpikir siswa baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor (Ardiansyah, 2018:2).



Dalam hal ini maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan penyampaian materi pembelajaran yang baik dengan dilengkapi sumber belajar dan media pembelajaran yang mendukung. Guru harus dapat memberikan keterampilan-keterampilan proses belajar dengan memperhatikan tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar.

Materi pembelajaran kurikulum 2013 satuan pendidikan Sekolah Dasar disajikan dalam bentuk tema. Pada kurikulum 2013 untuk kelas I, II, dan III atau disebut dengan kelas tingkat rendah yang mana mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan ke mata pelajaran Agama dan Budi Pekerti, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Matematika yang merujuk kepada psikologis anak.

Hal ini disebabkan anak kelas tingkat rendah belum mampu untuk berpikir secara abstrak. Sedangkan kelas IV, V dan VI atau disebut dengan kelas tingkat tinggi, mata pelajaran IPA dan IPS berdiri sendiri dan diintegrasikan ke dalam tema. Melalui tema guru dapat mengembangkan pembelajaran objektif yang terintegrasi dan menghubungkan masalah yang dihadapi pembelajaran dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat dilatih untuk lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah sesuai dengan kehidupan nyata (Agustin & Arwin, 2020:104).

Kompetensi Dasar (KD) tema 8 Lingkungan Sahabat Kita pada media yang akan dikembangkan terdapat 3 subtema yaitu subtema 1 (Manusia dan Lingkungan), subtema 2 (Perubahan Lingkungan), dan

subtema 3 (Upaya Pelestarian Lingkungan) yang terintegrasi pada 5 mata pelajaran, terdiri dari PKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan SBdP dengan 7 materi pembelajaran. Pembelajaran ini dibuat ke dalam bentuk jaringan tema. Jaringan tema adalah pola hubungan antara mata pelajaran tertentu dan subtema dari berbagai bidang studi yang terkait. Tujuan jaringan tema ialah untuk mempermudah penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V yang dilakukan pada tanggal 23 Maret-25 Maret 2021 di SDN 11 Sungai Beremas, bahwa pembelajaran di SDN 11 Sungai Beremas dilaksanakan secara tatap muka. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik terpadu dan silabus pembelajaran mengacu ke kurikulum 2013. Metode pembelajaran lebih banyak menggunakan metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tugas berupa pertanyaan/soal-soal yang akan dikerjakan oleh siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah pelajari.

Di SDN 11 Sungai Beremas tersedia perangkat media pembelajaran berupa laptop sebanyak 2 unit, proyektor dan alat-alat peraga. Namun adaptasi teknologi di SDN 11 Sungai Beremas masih dikatakan rendah. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru belum maksimal dan kurang memvariasi dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media sebagai pendukung proses pembelajaran guru lebih

cenderung menggunakan media konvensional dibandingkan media yang berbasis teknologi khususnya di kelas V. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media konvensional kurang menarik perhatian siswa, membuat siswa menjadi lebih cepat bosan dan penyampain materi sulit dipahami oleh siswa sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian tema 5 kelas V di SDN 11 Sungai Beremas, bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 11 Sungai Beremas tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 26 siswa masih rendah.

**Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tema 5 Kelas V SDN 11 Sungai Beremas**

Keterangan	PKN	BI	IPA	IPS	SBDP
<b>RATA-RATA</b>	<b>55</b>	<b>57.31</b>	<b>58.85</b>	<b>63.85</b>	<b>74.23</b>

(Sumber: Guru Kelas V SDN 11 Sungai Beremas)

Berdasarkan hasil penilaian tema 5 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 11 Sungai Beremas masih rendah.

Seiring perkembangan teknologi saat ini, dengan segala kelebihannya mampu menyediakan akses informasi secara cepat dan tidak terbatas sehingga guru dan siswa dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudah. Oleh karena itu, guru dituntut untuk bisa beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan segala perubahan yang ada agar mampu membimbing dan mengarahkan siswa terutama pada siswa sekolah dasar.

Siswa sekolah dasar masih berpikir secara operasional konkrit yang mana pembelajaran yang dilaksanakan harus sederhana dan konkrit dalam mencapai hasil belajar yang optimal maka sumber belajar merupakan suatu keharusan yang akan dimanfaatkan dalam proses belajar. Jadi dalam

kegiatan pembelajaran, yang harus diperhatikan guru ialah mengoptimalkan penggunaan media yang bervariasi dan inovatif sehingga pembelajaran tematik akan berjalan efektif.

Sebagai mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan (KTP) penulis ingin mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan khususnya di mata kuliah pengembangan sumber daya pembelajaran dan dasar-dasar media pembelajaran guna dapat mengembangkan serta menghasilkan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran khususnya di SDN 11 Sungai Beremas kelas V. Menurut Warsita terdapat 5 kawasan dalam teknologi pendidikan yang merujuk pada definisi AECT 1994 yaitu: perencanaan (*design*), pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian atau apresiasi.

Berdasarkan lima bidang teknologi pembelajaran, *Professional Learning Technology Developers* (PTP) perlu belajar kompetensi sebagai pengembang teknologi. Menurut Amelia dan Eldarni (2021), pengembangan kompetensi alumni TP FIP UNP sebagai pengembang teknologi pembelajaran harus ditingkatkan melalui pengembangan pribadi, partisipasi dalam pelatihan, lokakarya atau pelatihan oleh setiap lulusan TP FIP UNP. Pelatihan TP FIP UNP ini diharapkan dapat menilai dan memetakan kembali kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki alumni TP FIP UNP kedepannya, khususnya yang berkaitan dengan bidang pekerjaan yang diharapkan dimiliki oleh alumni TP FIP UNP yang akan mendorong

mereka untuk lebih menggali kompetensinya dalam pengembangan teknologi pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa setiap profesi dalam mengembangkan teknologi pembelajaran harus memiliki kompetensi yang dapat menerapkan pengetahuan konseptual dan teoritis dalam kegiatan merancang, mengembangkan, menggunakan, mengelola dan mengevaluasi proses dan sumber daya untuk digunakan dalam pembelajaran (Syafri et al., 2018:111).

Maka hal ini berasumsikan bahwa mahasiswa KTP harus mampu menghasilkan media pembelajaran yang baik dengan mempertimbangkan 5 kawasan teknologi pendidikan tersebut. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan berupa informasi untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran yang menjadi aktif dan efektif. Mahasiswa KTP harus mampu berinovasi dalam penggunaan teknologi khususnya dalam pembelajaran.

Salah satu alternatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran berdasarkan dari hasil pengamatan yang dilakukan di SDN 11 Sungai Beremas adalah dengan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, salah satunya adalah multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D dengan menggunakan *powerpoint 2019*. Media *powerpoint* adalah salah satu *software* pada komputer yang digunakan untuk mempresentasikan pesan yang ingin disampaikan dengan menarik. *Microsoft powerpoint* merupakan aplikasi yang mudah dalam

penggunaannya sehingga guru dapat belajar dan menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran yang menarik serta memudahkan siswa dalam memahami materi melalui presentasi yang guru berikan kepada siswanya di dalam kelas. *Microsoft powerpoint* dapat menggabungkan semua elemen multimedia seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi menjadi satu alat pembelajaran yang menarik (Warkintin & Mulyadi, 2019:83).

Pembelajaran menggunakan *powerpoint* ini khususnya dirancang tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, dan alat presentasi *powerpoint* dirancang dan dilengkapi dengan animasi 3D yang dapat dikendalikan oleh pendidik berdasarkan topik pembelajaran. Menggunakan animasi dengan *3D*, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Oleh karena itu, *powerpoint* akan menjadi sarana pembelajaran yang menarik khususnya siswa Sekolah Dasar.

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Imam julfaisal, 2018) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Cara Wudhu Dan Shalat Berbasis Animasi 3 Dimensi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat menarik perhatian siswa dan masuk kategori sangat baik. Hasil penelitian lain yakni Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia 3d Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Kelas X Jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Pacitan oleh (Claudia,

2016). Hasil dari penelitian media pembelajaran berbasis multimedia 3D ini dapat dikembangkan untuk lebih menarik minat atau motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran agar siswa tidak bosan saat mendengarkan guru menyampaikan materi. Media pembelajaran berbasis multimedia 3D ini termasuk ke kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh para peneliti terdahulu, maka penulis tertarik untuk melakukan pengkajian lebih dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis 3D dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar”

Multimedia pembelajaran dikembangkan dengan model pengembangan Borg & Gall dengan 10 langkah sistematis yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) verifikasi desain, (5) review desain, (6) eksperimen produk, (7) ulasan produk, (8) upaya penggunaan, (9) ulasan produk dan, (10) produksi massal.

Penulis memilih model ini karena langkah-langkah dalam model yang diberikan oleh Borg & Gall lebih detail, sistematis dan deskriptif. Berbagai perkembangan telah berhasil menghasilkan produk baru berupa alat peraga yang efektif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya media berbasis teknologi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.
2. Media yang digunakan guru masih menggunakan media konvensional.
3. Hasil belajar siswa kelas V masih rendah dapat dilihat dari tabel penilaian hasil belajar siswa tema 5.
4. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penulis memfokuskan penelitian ini pada:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang menampilkan pembelajaran tematik sekolah dasar.
2. Multimedia pembelajaran berbasis 3D dapat digunakan dalam pembelajaran tema 8 kelas V Sekolah Dasar.
3. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D yang dibuat penulis akan diuji validitas dan praktikalitas medianya.



#### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan batasan masalah di atas, maka penulis dapat menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Validitas Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana praktikalitas Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan yang ingin dicapai pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D pada tema 8 kelas V Sekolah Dasar.
2. Menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D yang valid pada tema 8 kelas V Sekolah Dasar.
3. Menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D yang praktis pada tema 8 kelas V Sekolah Dasar.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Produk hasil pengembangan ini berupa multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D pada tema 8 kelas V Sekolah Dasar yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Materi ajar dalam bentuk animasi 3D menggunakan *microsoft powerpoint 2019*, difokuskan pada

materi yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 pada tema 8 kelas V Sekolah Dasar dengan 3 subtema yaitu subtema 1 (Manusia dan Lingkungan), subtema 2 (Perubahan Lingkungan), subtema 3 (Upaya Pelestarian Lingkungan). Multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D pada tema 8 kelas V Sekolah Dasar memenuhi komponen kelayakan isi dan penyajian yang baik. Spesifikasi produk yaitu:

1. Aplikasi yang digunakan adalah *microsoft powerpoint* versi 2019.
2. Desain animasi 3D pada media pembelajaran menggunakan aplikasi Blender.
3. Multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D dibuat melalui laptop/komputer dengan format .pptx.
4. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk animasi 3D ialah:
  - a) Subtema 1 Manusia dan Lingkungan:
    - IPA: Siklus air.
    - PKn: Keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
    - Bahasa Indonesia: Teks nonfiksi
  - b) Subtema 2 Perubahan Lingkungan:
    - IPA: Siklus air, faktor-faktor siklus air, faktor-faktor yang mempengaruhi ketersediaan air bersih.
    - SBdP: Pola lantai dalam kreasi tari daerah.
    - IPS: Keragaman jenis-jenis usaha di lingkungan, usaha yang di kelola sendiri dan kelompok.

c) Subtema 3 Upaya Pelestarian Lingkungan:

IPA: Factor-faktor yang mempengaruhi kualitas air, percobaan untuk mengetahui tingkat pemborosan air, cara memelihara ketersediaan air bersih.

Bahasa Indonesia: Teks bacaan nonfiksi.

5. Tampilan Produk:

- a) Pada bagian awal media akan menampilkan sapaan selamat datang dengan animasi karakter orang berbicara menyerupai guru kelas, sebagai pembukaan media pembelajaran.
- b) Slide selanjutnya menampilkan kata sambutan secara singkat mengenai multimedia.
- c) Slide berikutnya menampilkan judul tema 8 Lingkungan Sahabat Kita.
- d) Selanjutnya menampilkan Kompetensi Inti (KI).
- e) Tampilan selanjutnya akan memaparkan judul subtema yang akan dipelajari
- f) Selanjutnya menampilkan Kompetensi Dasar subtema yang akan dipelajari
- g) Selanjutnya menampilkan masing-masing kegiatan pembelajaran serta materi yang akan dipelajari yang disajikan dalam bentuk gambar, video, animasi dan animasi 3D disertai dengan penjelasan materi berupa teks.
- h) Pada akhir pembelajaran akan menampilkan soal-soal latihan.

- i) Pada bagian penutup, menampilkan biodata penulis.

## G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat penelitian bila ditinjau dari beberapa aspek adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi 3D untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa tema 8 Lingkungan Sahabat Kita kelas V Sekolah Dasar meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

2. Bagi guru

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sekolah Dasar dapat memberi motivasi guru untuk menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya.

3. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis ialah mengimplementasikan ilmu perkuliahan, menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis animasi 3D sebagai calon pendidik.

4. Bagi Sekolah Dasar Negeri 11 Sungai Beremas yang diteliti.

Sebagai bahan pertimbangan menentukan bahan ajar yang efektif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu untuk

memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif agar membuat media pembelajaran dan mengembangkannya sendiri.

#### **H. Pentingnya Pengembangan**

Siswa tingkat sekolah dasar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran motivasi merupakan salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. siswa sekolah dasar lebih suka dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang bergambar, bergerak serta memiliki suara yang dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Namun media pembelajaran yang sering digunakan ialah media konvensional berupa Buku teks, LKS, Gambar. Oleh karena itu, pengembangan sangat penting dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D tema 8 kelas V Sekolah Dasar sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa. Pengembangan multimedia pembelajaran ini juga sebagai penyedia sumber belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

#### **I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar diharapkan dapat membantu guru maupun siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Adanya pengembangan multimedia pembelajaran berbasis animasi 3D ini dapat menyajikan materi pembelajaran lebih menarik dan lebih kreatif sehingga media pembelajaran siswa tidak hanya berupa media pembelajaran konvensional berupa buku, LKS, gambar dan alat peraga Selain itu agar pembelajaran dapat

berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di samping ini penulis terdapat keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu keterbatasan dana, kemampuan serta pertimbangan waktu dan materi yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran dalam pengembangan ini dilakukan dalam skala kecil. Penulis hanya mengambil materi tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” dengan subtema 1 (Manusia dan Lingkungan), subtema 2 (Perubahan Lingkungan), dan subtema 3 (Upaya Pelestarian Lingkungan).

## **J. Daftar Istilah**

### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah proses menghasilkan suatu produk sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Menurut Sugiyono (2018:407) bahwa penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara untuk menghasilkan prouk tertetntu, dan diuji keefektifan produk yang telah dihasilkan. Penelitian dan pengembangan disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian).

### **2. Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin, *medium* yang berarti perantara. Media berperan sebagai perantara bagi pengirim dan penerima pesan dalam bertukar informasi. Media pembelajaran adalah sarana yang bisa dimanfaatkan guru sebagai jembatan transfer ilmu pengetahuan dari guru ke murid, sehingga memudahkan murid dalam memahami materi

pelajaran (Fauzan dan Maulana, 2020:121). Media pembelajaran merupakan segala alat yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat pembelajaran lebih mudah, menarik, tidak membosankan dan memotivasi siswa dalam belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

### 3. *Microsoft PowerPoint*

*Microsoft powerpoint* adalah salah satu *software* pada komputer yang digunakan untuk mempresentasikan pesan yang ingin disampaikan dengan menarik karena bisa disajikan dengan gambar, audio, video dan animasi.

### 4. Animasi 3 Dimensi (3D)

Animasi berasal dari kata "*animate*", yang berarti menghidupkan kembali. Animasi juga merupakan proses menciptakan gerakan atau efek perubahan bentuk yang terjadi dari waktu ke waktu. Menurut Caroline dkk (2016) animasi tiga dimensi (3D) ialah dimensi yang memiliki tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi. Objek 3D dapat bergerak bebas (kanan, kiri, atas, bawah, maju dan mundur).

### 5. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu pembelajaran dengan menggunakan tema tertentu (Kadir & Hanun, 2014). Pembelajaran tematik menekankan aktivitas siswa sebagai bagian penting untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Oleh

sebab itu, pentingnya mengintegrasikan pembelajaran tematik siswa SD/MI agar nantinya menjadi siswa yang memiliki keterampilan dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan.