

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI KELAS V SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Sarjana Pendidikan



Oleh :
ZELINA RAHMALIA
NIM. 19129082

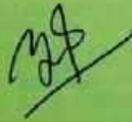
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
PADA PEMBELAJARAN IPAS
DI KELAS V SD**

Nama : Zelina Rahmalia
NIM/BP : 19129082/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mengetahui
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Prof. Dr. Yanti Fitria, M. Pd
NIP. 19760520 200801 2 020

Padang, 24 Januari 2024
Disetujui
Pembimbing



Dra. Nelly Astimar, M. Pd
NIP. 196010191985032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah diperlihatkan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran
IPAS di Kelas V SD
Nama : Zelina Rahmatia
NIM : 19129082/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Januari 2024

Tim Penguji,	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Nelly Astimar, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Dra. Zuryanty, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Atri Waldi, S.Pd., M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Zelina Rahmalia
NIM/BP : 19129082/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran
IPAS di Kelas V SD

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya dengan bimbingan dari Ibu Dra. Nelly Astimar, M.Pd selaku dosen pembimbing serta saran dan masukan dari Ibu Dra. Zurianty, M.Pd selaku dosen penguji 1 dan Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji 2 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, 24 Januari 2024
Saya yang menyatakan



Zelina Rahmalia
NIM. 19129082

ABSTRAK

Zelina Rahmalia, 2024. Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian dilatarbelakangi oleh penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum terlaksana secara maksimal, media yang digunakan guru terbatas pada buku paket serta media yang sederhana, sehingga pembelajaran tidak interaktif dan cenderung monoton. Keterbatasan pengetahuan, kemampuan dan waktu menjadi kendala terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi yang dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data diperoleh berdasarkan angket validasi ahli materi, ahli kebahasaan, dan ahli media serta angket praktikalitas berdasarkan respons guru dan respons peserta didik. Sekolah uji coba pada penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 53/III Koto Patah dan SD Negeri 021/III Koto Patah dengan 30 orang peserta didik tahun ajar 2023-2024. Sedangkan, sekolah penelitian adalah kelas V SD Negeri 205/III Koto Patah dengan 31 orang peserta didik tahun ajar 2023-2024.

Hasil uji validitas media video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SD ini memperoleh persentase sebesar 96,8% dengan kategori sangat valid, hasil uji validitas materi sebesar 96% dengan kategori sangat valid, dan hasil uji validitas bahasa sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba, yakni di SD Negeri 53/III Koto patah memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis untuk angket respons guru dan 94,6% untuk angket respons peserta didik dengan kategori sangat praktis dan di SD Negeri 021/III Koto patah memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis untuk angket respons guru dan 95,5% untuk angket respons peserta didik dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian mendapat hasil 100% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon guru dan 99,9% dengan kategori sangat praktis untuk angket respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD telah valid dan praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, *Microsoft PowerPoint 2010*, ADDIE.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD.”

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Serjana Pendidikan Strata (S1) Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam proses menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bimbingan, saran, dorongan, bantuan, serta petunjuk dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku ketua Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang sekaligus sebagai validator ahli materi yang telah memberikan saran, bantuan, dan masukan yang sangat penting dalam menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd dan Bapak Dr. Chandra, S.Pd., M.Pd selaku koordinator UPP I Air Tawar dan koordinator UPP III Bandar Buat yang telah memberikan saran dan bantuan yang sangat penting dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dra. Nelly Astimar, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, bantuan, masukan dan dukungan yang sangat berharga dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Zuryanty, M.Pd selaku dosen penguji I dan Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah memberikan saran, petunjuk, dukungan, dan ilmu kepada peneliti dalam kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku validator ahli bahasa dan validator ahli media yang telah memberikan saran, bantuan, dan masukan yang sangat penting dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu staf dosen program S1 Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah mendidik dan memberikan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
7. Bapak Ahmad Yani, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 053/III Koto Patah, Ibu Kurnia, S.Pd selaku Guru Wali Kelas V, guru-guru, karyawan beserta staf dan peserta didik yang telah membantu memberikan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
8. Ibu Agustini S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 021/III Koto Patah, Ibu Indrawati, S.Pd selaku Guru Wali Kelas V, guru-guru, karyawan beserta staf dan peserta didik yang telah membantu memberikan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.

9. Ibu Eria Desri, S.PdI, M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 205/III Koto Patah, Ibu Asnizar, S.Pd selaku Guru Wali Kelas V, guru-guru, karyawan beserta staf dan peserta didik yang telah membantu memberikan kemudahan dalam pengambilan data penelitian.
10. Keluarga tersayang, Bapak Ali Mudin dan Ibu Rahmani, serta adik Rima Dwi Melati yang telah memberikan do'a dan dukungan terbaik, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada ibu kos Amanda, Ibu May beserta sahabat dan teman-teman terdekat, Deli Etira Nabila, Putri Nurul Asyna, Marisa Lapenia, Rizla Ersia Romadhia, Ulfah Putri Efendi, dan Mesi Suryani yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada teman-teman seperjuangan dan pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebut namanya satu-persatu.

Padang, 16 Januari 2024



Zelina Rahmalia

NIM. 19129082

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Pengembangan	12
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
E. Manfaat Pengembangan.....	15
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	17
G. Definisi Istilah.....	19
BAB II.....	21
KAJIAN PUSTAKA.....	21
A. Landasan Teori.....	21
1. Teori Perkembangan Kognitif Anak	21
2. Media Pembelajaran	27
3. Media Pembelajaran Berbasis Digital/Teknologi.....	33
4. Video Animasi.....	39
5. Fitur <i>Microsoft PowerPoint 2010</i>	41
6. <i>Problem Based Learning</i>	59
7. Kurikulum Merdeka	65
8. Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, Topik A	68
B. Penelitian Relevan.....	71
C. Kerangka Berpikir.....	77
BAB III	80
METODE PENGEMBANGAN.....	80

A. Model Pengembangan.....	80
B. Prosedur Pengembangan.....	82
C. Uji Coba Produk.....	86
1. Desain Uji Coba	87
2. Subjek Uji Coba	88
3. Jenis Data	88
4. Instrumen Pengumpulan Data	89
D. Teknik Analisis Data.....	95
1. Analisis Data Validitas.....	95
2. Analisis Data Praktikalitas	97
BAB IV	99
HASIL PENGEMBANGAN	99
A. Penyajian Data Uji coba.....	99
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	99
2. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	108
B. Analisis Data	127
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran.....	127
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran	130
C. Revisi Produk.....	134
1. Hasil Revisi Ahli Media	134
2. Hasil Revisi Ahli Materi.....	135
3. Hasil Revisi Ahli Bahasa.....	139
BAB V.....	142
SIMPULAN DAN SARAN	142
A. Kesimpulan	142
B. Saran.....	143
DAFTAR RUJUKAN	145
LAMPIRAN.....	150

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek Kurikulum Merdeka yang Dikembangkan	67
Tabel 2. Muatan pembelajaran Topik A: Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan Pertemuan 1	69
Tabel 3. Muatan pembelajaran Topik A: Topik A: Apa dan Untuk Apa Magnet Diciptakan? Pertemuan 2	70
Table 4. Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan	89
Tabel 5. Kisi-Kisi Observasi Awal Guru	90
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Kuisisioner Awal Peserta Didik	91
Tabel 7. Kisi-Kisi Angket Validasi.....	91
Tabel 8. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Guru.....	93
Tabel 9. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Peserta Didik.....	94
Tabel 10. Pemberian Skor Berdasarkan Skala Likert	96
Tabel 11. Kriteria Penilaian Validitas	97
Tabel 12. Pemberian Skor Berdasarkan Skala Likert	97
Tabel 13. Analisis CP dan TP	102
Tabel 14. Tiga Validator Media.....	108
Tabel 15. Hasil Uji Validitas Aspek Media (Sebelum Revisi)	109
Tabel 16. Hasil Uji Validitas Aspek Media (Setelah Revisi).....	111
Tabel 17. Hasil Uji Validitas Aspek Materi (Sebelum Revisi).....	113
Tabel 18. Hasil Uji Validitas Aspek Materi (Setelah Revisi)	114
Tabel 19. Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa (Sebelum Revisi).....	116
Tabel 20. Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa (Setelah Revisi)	117
Tabel 21. Hasil Analisis Respon Guru Sekolah Uji Coba (SD Negeri 53/III Koto Patah)	119
Tabel 22. Hasil Analisis Respon Guru Sekolah Uji Coba (SD Negeri 021/III Koto Patah.....	120
Tabel 23. Hasil Analisis Respon Guru (Sekolah Penelitian)	121
Tabel 24. Hasil Respon Peserta Didik Sekolah Uji Coba (SD Negeri 53/III Koto Patah.....	123

Tabel 25. Hasil Respon Peserta Didik Sekolah Uji Coba (SD Negeri 021/III Koto Patah.....	124
Tabel 26. Hasil Respon Peserta Didik (Sekolah Penelitian).....	126
Tabel 27. Saran dan Revisi Ahli Media	134
Tabel 28. Tampilan Media Video Animasi Sebelum dan Sesudah Revisi	134
Tabel 29. Saran dan Revisi Ahli Materi.....	136
Tabel 30. Tampilan Media Video Animasi Sebelum dan Sesudah Revisi	136
Tabel 31. Saran dan Revisi Ahli Bahasa.....	139
Tabel 32. Tampilan Media Video Animasi Sebelum dan Sesudah Revisi	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Menambahkan Judul & Deskripsi	104
Gambar 2. Mengubah Jenis dan Ukuran <i>Font</i>	104
Gambar 3. Menu <i>Insert</i>	105
Gambar 4. <i>Picture</i> dan Tombol <i>Insert</i>	105
Gambar 5. Menambah <i>Sound Effect</i>	106
Gambar 6. Membuat Efek Animasi pada Teks pada Menu	106
Gambar 7. Mengatur <i>Timer</i> Animasi	106
Gambar 8. Mengkonversi <i>Slide</i> dengan Mengklik <i>Create a Video</i>	107
Gambar 9. Tampilan 3 Topik A Pertemuan 1	203
Gambar 10. Tampilan Profil Belajar Pancasila.....	203
Gambar 11. Tampilan Kompetensi Awal.....	204
Gambar 12. Tampilan CP.....	204
Gambar 13. Tampilan Tujuan Pembelajaran Topik A.....	205
Gambar 14. Tampilan Materi Topik A Pertemuan 1	206
Gambar 15. Tampilan Kegiatan Percobaan 1	216
Gambar 16. Kuis Percobaan 1.....	220
Gambar 17. Tampilan Percobaan 2.....	221
Gambar 18. Kuis Percobaan 2.....	227
Gambar 19. Tampilan Soal-Soal Evaluasi Topik A Pertemuan 1.....	228
Gambar 20. Tampilan Topik A Pertemuan 2	231
Gambar 21. Profil Belajar Pancasila Pertemuan 2	232
Gambar 22. Kompetensi Awal Pertemuan 2.....	232
Gambar 23. Tampilan CP Pertemuan 2.....	233
Gambar 24. Tampilan Tujuan Pembelajaran Pertemuan 2	233
Gambar 25. Tampilan Materi Topik A Pertemuan 2	234
Gambar 26. Tampilan Percobaan 3 Pertemuan 2.....	240
Gambar 27. Tampilan Kuis Percobaan 3 Pertemuan 2	246
Gambar 28. Tampilan Soal-Soal Evaluasi Pertemuan 1 & 2	247
Gambar 29. Tampilan Akhir Video Animasi.....	251

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	79
Bagan 2. Langkah Penelitian ADDIE	82
Bagan 3. Prosedur Pengembangan ADDIE	86
Bagan 4. Desain Uji Coba.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	151
Lampiran 2. Surat Balasan Observasi	152
Lampiran 3. Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	155
Lampiran 4. Lembar Observasi Awal Guru.....	161
Lampiran 5. Lembar Kusioner Awal Peserta Didik	164
Lampiran 6. Modul Ajar Pertemuan 1	167
Lampiran 7. Modul Ajar Pertemuan 2	187
Lampiran 8. <i>Storyboard</i> Produk.....	202
Lampiran 9. Surat Izin Validasi	252
Lampiran 10. Validasi Ahli Media.....	253
Lampiran 11. Validasi Ahli Materi	265
Lampiran 12. Validasi Ahli Bahasa	275
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian.....	285
Lampiran 14. Surat Balasan Penelitian	286
Lampiran 15. Angket Praktikalitas Guru	289
Lampiran 16. Sampel Praktikalitas Peserta Didik.....	301
Lampiran 17. Dokumentasi Uji Coba	307
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian di SD Negeri 205/III Koto Patah.....	310

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa umat manusia menuju peradaban yang lebih maju. Selama perkembangan peradaban menuju ke peradaban yang sekarang, muncul inovasi-inovasi baru seiring dengan kemunculannya teknologi, yang ikut memengaruhi kondisi sosial, termasuk kebutuhan masyarakat saat ini. Ciri masyarakat yang berkembang dengan IPTEK adalah penggunaan teknologi yang menjadi hal lumrah dalam kehidupan sehari-hari.

Masyarakat tidak lagi menggunakan cara-cara tradisional dalam beraktivitas, melainkan melalui cara modern, yaitu dengan memanfaatkan teknologi. Misalnya, masyarakat tempo dulu menggunakan surat untuk berkomunikasi dengan lawan bicaranya, namun sekarang komunikasi itu sudah mudah hanya dengan menggunakan *Handphone* (HP). Orang-orang tempo dulu melaksanakan rapat antar-negara secara langsung (tatap muka), saat ini bahkan orang-orang dapat melaksanakan kegiatan rapatnya melalui HP dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom Conference* atau *Google Meeting* (*G-meet*), tanpa harus bepergian dari suatu negara ke negara lain walaupun terkadang ini wajib dilakukan. Karena dengan adanya teknologi, segala urusan dipermudah.

Perkembangan IPTEK memengaruhi lingkungan dan cara bermain anak-anak. Anak-anak usia SD maupun pra-SD bahkan ketika waktu

bermainnya tiba, mereka masih tidak bisa lepas dari penggunaan HP (Wahyudi & Sukmasari, 2018). Karena teknologi memungkinkan anak-anak dapat bermain secara individual maupun kelompok hanya melalui HP saja. Mulai dari anak-anak bahkan orang tua sudah dapat menggunakan beberapa penemuan dalam bidang teknologi, yaitu *handphone* (HP), TV, laptop, dan sebagainya.

Perkembangan IPTEK juga turut berpengaruh dalam bidang pendidikan. Contohnya, guru dan peserta didik dapat melakukan proses belajar mengajar (PBM) hanya melalui perangkat HP/laptop/komputer. Karena dengan adanya teknologi, komunikasi antar guru dan siswa maupun anggota-anggota sekolah lainnya termasuk orang tua siswa menjadi lebih mudah. Selain itu, pembelajaran juga dapat didesain secara online, baik itu perangkat pembelajarannya, maupun pertemuannya. Bahkan saat pembelajaran secara tatap muka dilakukan, penggunaan teknologi juga dapat mengiringi kegiatan pembelajaran. Sehingga fenomena ini memunculkan inovasi-inovasi IPTEK, terkhususnya dalam dunia pendidikan.

Inovasi IPTEK dalam bidang pendidikan bahkan juga berpengaruh terhadap munculnya kurikulum baru yang menuntut adanya penggunaan teknologi dan partisipasi guru di dalamnya terhadap pembelajaran di kelas (Camelia, 2020). Pemanfaatan teknologi dapat ditemukan pada Kurikulum Merdeka. Fenomena ini membuat pembelajaran berkembang ke arah teknologi, contohnya pembaharuan pada media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Keefektifan pembelajaran tidak terlepas dari peran media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Intinya, media pembelajaran merupakan sarana dalam menyampaikan pembelajaran yang mendorong motivasi peserta didik untuk belajar.

Salah satu jenis inovasi media pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis digital/teknologi. Media pembelajaran berbasis digital/teknologi merupakan media yang diperagakan/disajikan melalui perangkat teknologi seperti laptop/HP/komputer. Ada beberapa jenis media pembelajaran berbasis digital/teknologi, salah satunya adalah video pembelajaran. Video pembelajaran adalah media pembelajaran yang menggabungkan media visual dan media audio, sehingga tergolong sebagai media audiovisual gerak. Video pembelajaran merupakan salah satu inovasi teknologi dalam bidang pendidikan yang tentunya sangat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Saat ini, penggunaan video pembelajaran sudah tidak asing lagi ditemukan pada proses pembelajaran.

Sesuai tuntutan abad 21 yang ditandai perkembangan IPTEK dan perkembangan kurikulum di Indonesia yang mewajibkan menggunakan teknologi, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis digital/teknologi lebih lanjut, baik dari segi pengembangan dan penerapannya. Oleh karena itu, peneliti melakukan observasi pada tiga sekolah dasar (SD).

Tiga SD ini terdapat di Desa Semerap Kecamatan Keliling Danau Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi.

Observasi pertama dilakukan di SDN 205/III Koto Patah selama tiga hari, pada tanggal 25 s/d 27 Juli 2023. Pada hari pertama, peneliti mengamati proses belajar mengajar (PBM) di kelas, mengamati penggunaan media pembelajaran oleh guru, mengamati sikap peserta didik selama pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana belajar berbasis digital/teknologi sambil mengisi lembar observasi. Kemudian pada hari kedua, peneliti memberikan angket minat belajar kepada peserta didik. Dilanjutkan dengan hari ketiga observasi, peneliti mewawancarai guru terkait penggunaan media pembelajaran.

Observasi kedua dilakukan di SDN 021/III Koto Patah selama tiga hari pada tanggal 26 s/d 28 Juli 2023. Alur observasi sama dengan alur observasi pertama. Pada hari pertama, peneliti mengamati proses belajar mengajar (PBM) di kelas, mengamati penggunaan media pembelajaran oleh guru, mengamati sikap peserta didik selama pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana belajar berbasis digital/teknologi sambil mengisi lembar observasi. Kemudian pada hari kedua, peneliti memberikan angket minat belajar kepada peserta didik. Dilanjutkan dengan hari ketiga observasi, peneliti mewawancarai guru terkait penggunaan media pembelajaran.

Observasi ketiga dilaksanakan di SDN 53/III Koto Patah selama tiga hari, dilakukan pada tanggal yang sama dengan observasi kedua, yakni pada tanggal 26 s/d 28 Juli 2023. Alur observasi juga sama dengan alur observasi

pertama dan kedua. Pada hari pertama, peneliti mengamati proses belajar mengajar (PBM) di kelas, mengamati penggunaan media pembelajaran oleh guru, mengamati sikap peserta didik selama pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana belajar berbasis digital/teknologi sambil mengisi lembar observasi. Kemudian pada hari kedua, peneliti memberikan angket minat belajar kepada peserta didik. Dilanjutkan dengan hari ketiga observasi, peneliti mewawancarai guru terkait penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dari tiga SD tersebut, ditemukan bahwa penggunaan media audiovisual gerak berupa video pembelajaran kurang atau bahkan tidak ditemukan sama sekali penerapannya. Guru-guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran seperti alat peraga/simulasi fisik, walaupun telah tersedia sarana dalam pengaplikasian media pembelajaran berbasis digital/teknologi khususnya video pembelajaran, seperti adanya laptop, proyektor dan layar proyektor, *speaker*, dan sebagainya. Sementara guru dan peserta didik dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Hal ini berbeda dengan yang diharapkan di kondisi sebenarnya yang mengharuskan terdapat penggunaan media berbasis digital/teknologi dalam pembelajaran, terutama pada implementasi kurikulum merdeka. Untuk itu, peneliti berfokus pada pengembangan media video animasi yang pembuatannya menggunakan fitur *Microsoft PowerPoint 2010*.

Microsoft PowerPoint 2010 atau yang biasa dikenal dengan singkatan PPT (*PowerPoint*) merupakan suatu program komputer untuk menampilkan, mempresentasikan, dan menyajikan suatu hal yang dikembangkan oleh

Microsoft di dalam paket aplikasi kantor mereka. Umumnya penggunaan PPT dapat ditemukan saat presentasi perkuliahan seperti pada acara resmi maupun tidak resmi. *Microsoft PowerPoint* versi 2010 ke atas memiliki fitur *Create a Video* yang memungkinkan slide *PowerPoint* dapat diubah dan dikreasikan menjadi video. Peneliti akan menghasilkan produk berupa video animasi yang dibuat melalui *Microsoft PowerPoint 2010*.

Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi yang dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* mempertimbangkan aspek-aspek *ACTION*, yaitu *Access*, *Cost*, *Technology*, *Interactivity*, *Organization*, dan *Novelty* (Sanjaya dalam Baharun, 2016). 1) *Access*, video animasi dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. 2) *Cost*, pembuatan video animasi gratis menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010*. 3) *Technology*, mudah dalam mengoperasikan *output* (hasil akhir) berupa video animasi. 4) *Interactivity*, media video animasi dirancang agar dapat memunculkan komunikasi dua arah. 5) *Organization*, pengembangan dan pengaplikasian media video animasi didukung oleh guru dan kepala sekolah. 6) *Novelty*, media video animasi memiliki keterbaruan baik dari segi materi konten (materi dalam video animasi) maupun dari segi tampilan video animasi.

Menurut Guru A (salah satu narasumber, guru wali kelas V di SDN 205/III Koto Patah), pemanfaatan teknologi sangat membantu proses belajar-mengajar di kelas, selain menarik, teknologi mempermudah belajar, khususnya adanya video pembelajaran. Selain itu, beliau sudah memiliki pengetahuan tentang PPT, namun pembuatan video pembelajaran melalui

PPT ini sangat penting untuk diketahui oleh guru-guru lain. Karena siapa saja dapat mengakses aplikasi PPT yang tersedia di laptop maupun HP.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media audiovisual gerak berupa video pembelajaran berbasis teknologi yaitu video animasi untuk diterapkan di SD yang memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2010 (PPT)* pada proses pembuatan video pembelajaran animasi dengan materi yang terdapat pada pembelajaran IPAS di kelas V, materi pada Bab 3 tentang Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, topik A. Peneliti memutuskan untuk mengangkat materi ini karena sangat penting dan krusial untuk dibahas. Materinya cukup kompleks dan membutuhkan bantuan media pembelajaran teknologi. Selain itu, dengan penggunaan video animasi, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sewaktu ditangkap oleh panca indra anak-anak, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan efektif karena sesuai dengan psikologi dan tahap perkembangan anak. Sementara pemilihan kelas dan media sendiri didasarkan atas karakteristik peserta didik dan juga tahap perkembangan kognitif, yakni tahap operasional konkret. Alasan inilah yang membuat peneliti ingin mengaplikasikan pengembangan media video animasi yang dibuat dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* ini di SDN 205/III Koto Patah.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran terhadap video animasi sudah mulai dilakukan oleh beberapa peneliti. Setiap penelitian memiliki kesamaan dan perbedaan yang menjadi pembeda

penelitian yang dilakukan antara saat ini dan penelitian terdahulu. Berikut merupakan penelitian terdahulu terkait judul peneliti.

Pertama, penelitian oleh Eci Widyawati pada tahun (2021) dengan judul "*Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI,*" penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan video dan keefektifan hasil pengembangan video berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik tema berbagai pekerjaan. Penelitian ini dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *powtoon* pada pembelajaran tematik yang dikembangkan sangat layak dan sangat menarik dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada pembelajaran tematik, dengan persentase dari ahli materi sebesar 80%, persentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 87,85%, dan ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 84,16%. Penilaian pendidik memperoleh kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 96,92%, sedangkan penilaian peserta didik pada tahap uji coba skala kecil mendapat kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 92,75%, dan uji coba skala besar memperoleh kategori sangat menarik dengan persentase sebesar 91,60%.

Kedua, penelitian oleh Annisa Mutiah dan Desyandri (2022) dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft PowerPoint 2010 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD,*" penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Microsoft PowerPoint 2010* pada

pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD tema 8 subtema 2 pada pembelajaran 3, 4, dan 5 yang valid dan praktis. Penelitian ini dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint 2010* dibuat semenarik mungkin dengan adanya gambar, video serta desain yang menarik dengan tujuan agar peserta didik termotivasi dan menarik minat peserta didik dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas 91% untuk materi, 90,62% untuk bahasa, dan 91,9% untuk media dengan kategori valid. Tingkat kepraktisan media menunjukkan kategori sangat praktis dengan hasil angket respon guru memperoleh kepraktisan 91,66%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase kepraktisan 94,79%. Selanjutnya hasil angket respon guru dan peserta didik di SD Negeri 14 Kamang Baru menunjukkan 95,83% hasil presentase respon guru dan 95,99% hasil respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil data tersebut, *Microsoft PowerPoint 2010* pada pembelajaran tematik di sekolah dapat digunakan di lapangan karena sudah dinyatakan valid dan praktis.

Ketiga, penelitian oleh Rasyidatun Nisa dan Nurjannah (2022) dengan judul "*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahny Keragaman Di Negeriku,*" penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *inshot* dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indahny

keragaman di negeriku dan juga untuk mengetahui bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi menjadi 3 tahapan, dengan pertimbangan bahwa peneliti berfokus pada produk yang dihasilkan memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *inshot* dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indahny keragaman di negeriku memenuhi kriteria layak digunakan, dengan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 4,95 termasuk kategori “Sangat Baik”. Hasil validasi oleh ahli media yaitu 3,5 termasuk kategori “Baik” sedangkan untuk respon guru memperoleh skor 4,95 termasuk kategori “Sangat Baik” maka dapat dihitung skor rata-ratanya diperoleh sebesar 4,46 termasuk kategori “ Sangat Baik.”

Tiga penelitian di atas sama-sama mengembangkan media jenis audiovisual, namun dengan memanfaatkan aplikasi yang berbeda. Dua aplikasi di antaranya adalah aplikasi tambahan yang perlu diinstal dan terbatas penggunaanya pada perangkat tertentu. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi agar dalam pembuatan media pembelajaran video animasi dapat dilakukan oleh guru dimana dan kapan saja hanya melalui laptop/gadget, sehingga sifatnya memudahkan dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint 2010* yang sudah tersedia dari laptop/gadget dan umumnya merupakan aplikasi bawaan dari perangkat tersebut.

Adapun keunggulan dan keterbaharuan yang membedakan penelitian-penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Belum ada pengembangan media video animasi memanfaatkan fitur *Microsoft PowerPoint 2010* dengan materi IPAS dan berlokasi di SD 205/III Koto Patah. 2) Aplikasi mudah diakses oleh siapa saja. 3) *Microsoft PowerPoint 2010* menyediakan *Create a Video* sehingga memudahkan guru untuk membuat video pembelajaran, khususnya video animasi melalui HP/laptop. 4) Produk dapat dimanfaatkan sebagai PPT yang sifatnya interaktif, karena menghasilkan *slide* presentasi yang akhirnya dikonversi menjadi video pembelajaran. 5) Guru dapat lebih berkeaktifitas. 6) Media video animasi dirancang agar dapat melakukan komunikasi dua arah. 7) Media yang dibuat melalui *Microsoft PowerPoint 2010* dapat dipresentasikan, dicetak, dan juga ditayangkan. 8) Media video animasi dapat diinput/dimasukkan pada *Compact Disc (CD)*, *Flashdisk*, maupun perangkat yang memudahkan dan sering dibawa seperti gadget, sehingga peserta didik juga dapat mengakses video animasi berulang-ulang.

Dengan demikian, peneliti akan mengangkat permasalahan yang ditemukan dengan judul: ***“Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD”***.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dibahas dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPAS di Kelas V SD yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPAS di Kelas V SD yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan gambaran rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai melalui penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media video animasi pada pembelajaran IPAS di Kelas V SD yang valid.
2. Untuk mengembangkan media video animasi pada pembelajaran IPAS di Kelas V SD yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun produk yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* merupakan media yang mengkombinasikan media audio dan media visual yang sifatnya menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran agar lebih mudah ditangkap oleh penginderaan anak-anak, dalam konteks ini, media pembelajaran video animasi ini dibuat dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010*.

2. Media pembelajaran video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* ini memuat beberapa komponen di dalamnya, yaitu:
 - a. Teks
 - b. Gambar-gambar baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak
 - c. Kegiatan penugasan dan pratikum
 - d. Soal-soal evaluasi dan kuis.

3. Media pembelajaran video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* ini dibuat dengan terdiri atas beberapa menu yaitu:
 - a. Opening:
 - 1) Judul materi
 - b. Kompetensi:
 - 1) Profil Belajar Pancasila
 - 2) Kompetensi Awal
 - 3) Capaian Pembelajaran
 - 4) Tujuan kegiatan pembelajaran
 - c. Materi pembelajaran IPAS, Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, Topik A Pertemuan 1 dan 2 kelas V SD yang disajikan dengan teks, gambar-gambar, kegiatan pratikum, dan soal-soal evaluasi kuis.
 - d. Kegiatan diskusi kelompok berdasarkan penugasan dalam video pembelajaran.

- e. Soal-soal evaluasi dan kuis.
4. Media pembelajaran video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* didesain menarik dan dapat merangkum materi pembelajaran.
 5. Media pembelajaran video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
 6. Media pembelajaran video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* memerhatikan perkembangan peserta didik yang dapat dilihat dari capaian pembelajaran yang disusun.
 7. Media pembelajaran video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* ditampilkan lengkap dengan gambar animasi bergerak maupun gambar tidak bergerak yang bervariasi, teks yang interaktif dan tidak monoton (dapat memancing keinginan belajar anak karena menarik) yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta kuis-kuis dan soal-soal yang dapat mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.
 8. Pembuatan/perancangan/pendesainan media pembelajaran video animasi menggunakan fitur *Microsoft PowerPoint 2010*. Aplikasi ini dapat diakses melalui komputer/laptop/ipad/notebook/gadget.
 9. Media pembelajaran video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* ini dapat diinput/dimasukkan pada *Compact*

Disc (CD), Flashdisk, maupun perangkat yang memudahkan dan sering dibawa seperti gadget.

10. Media pembelajaran video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* dapat ditampilkan di kelas melalui proyektor (*infocus*).
11. Media pembelajaran video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* yang dikembangkan digunakan sebagai pegangan guru saat mengajar. Di akhir pembelajaran, guru juga dapat membagikan (*sharing*) media pembelajaran video animasi ini kepada peserta didik.

E. Manfaat Pengembangan

Berikut beberapa manfaat penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Guru

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan solusi terkait kebutuhan media pembelajaran berbasis teknologi/digital terutama pada materi IPAS, Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, Topik A Pertemuan 1 dan 2 kelas V SD, walaupun tersedia media peraga fisik. Guru juga dapat menjadikan penelitian pengembangan ini sebagai referensi untuk membuat atau mengembangkan lebih lanjut terhadap media pembelajaran audiovisual gerak berupa video animasi, terutama dalam pembelajaran IPAS.

2. Peneliti

- a. Peneliti dapat mengetahui dan memahami lebih lanjut mengenai jenis penelitian *Research and Development* (R&D).
- b. Peneliti dapat mengembangkan kreatifitas dalam membuat media audiovisual gerak berupa video animasi yang dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* pada pembelajaran IPAS kelas V SD.

3. Peserta didik

- a. Peserta didik memiliki pengalaman baru dalam kegiatan belajar.
- b. Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat membiasakan peserta didik terhadap pemahamannya terhadap teknologi dan pemanfaatan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Peserta didik lebih mudah memahami materi IPAS, Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, Topik A Pertemuan 1 dan 2 kelas V SD dengan memanfaatkan video pembelajaran animasi.
- d. Peserta didik dapat mendeskripsikan dan memanfaatkan Magnet dan Listrik dalam kehidupan sehari-hari (salah satu materi pembahasan pada IPAS, Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, Topik A Pertemuan 1 dan 2 kelas V SD).

4. Sekolah

- a. Sekolah memiliki contoh media pembelajaran audiovisual gerak berupa video animasi yang dibuat dengan memanfaatkan fitur pada *Microsoft PowerPoint 2010* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD.

- b. Sekolah memiliki referensi bahan bacaan baru sebagai pemanfaatan di bidang literatur terkait penelitian *Research and Development* (R&D) khususnya dapat dimanfaatkan dalam rangka mengembangkan media audiovisual gerak berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS di Kelas V SD.

5. Prodi PGSD

Prodi memiliki referensi bacaan baru pada perpustakaan terkait penelitian *Research and Development* (R&D) khususnya dalam rangka mengembangkan media audiovisual gerak berbasis video animasi pada pembelajaran IPAS Kelas V SD.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SD ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran audiovisual berupa video animasi yang pembuatannya menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* dengan materi pembelajaran yang terdapat pada pembelajaran IPAS, Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, Topik A Pertemuan 1 dan 2 mampu membuat peserta didik lebih memahami pembelajaran dengan mengandalkan pengindraan audio dan visual sehingga penyampaian konten pada video pembelajaran animasi

lebih mudah diterima dan diserap pembelajarannya oleh peserta didik SD.

- b. Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan analisis masalah dan kemampuan menangkap informasi yang disajikan melalui video pembelajaran.
- c. Validator merupakan dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai bidangnya. Selain itu, validator ahli media sudah memiliki pengalaman yang cakap dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi/digital.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan dan dihasilkan berupa media video animasi yang dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* terbatas berisi materi IPAS, Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan, Topik A Pertemuan 1 dan 2, kelas V SD.
- b. Produk berupa media video animasi yang dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint 2010* diterapkan pada pembelajaran IPAS menggunakan model *Problem Based Learning*.
- c. Produk pengembangan ini dibuat dengan memanfaatkan fitur *Microsoft PowerPoint 2010*.
- d. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
- e. Uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 205/III Koto Patah.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu di akhir penelitian, diiringi dengan pengujian efektifitas produk tersebut (Sugiyono, 2015).
2. Media pembelajaran merupakan sarana dalam menyampaikan pembelajaran, dengan kata lain, media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran.
3. Media audiovisual gerak merupakan media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*, ukuran film, *slide* suara dan sebagainya.
4. Video animasi merupakan media yang mengkombinasikan media audio dan media visual yang sifatnya menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran agar lebih mudah ditangkap oleh penginderaan peserta didik SD (Apriansyah dkk., 2020).
5. Fitur diartikan sebagai suatu fungsi, kemampuan, atau desain khusus dari perangkat keras atau perangkat lunak (Moeljadi dkk., 2016).
6. *Microsoft PowerPoint 2010* merupakan suatu program komputer untuk menampilkan, mempresentasikan, dan menyajikan suatu hal yang dikembangkan oleh *Microsoft*.

7. Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/Problem Solving*) adalah hubungan antara stimulus dan respon, pembelajaran dua arah dan lingkungan (Musyadad dkk., 2019).
8. Pembelajaran IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum merdeka yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran.