

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
BERBASIS KARTUN ANIMASI PADA TEMA 8  
KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Strata Satu (SI)*



Oleh  
**TIA KURNIA SARI**  
**NIM.16004069**

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

**2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS  
KARTUN ANIMASI PADA TEMA 8 KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama : Tia Kurnia Sari  
NIM/BP : 16004069/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

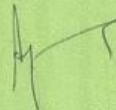
Padang, Agustus 2020

**Disetujui Oleh:  
Pembimbing**



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

**Ketua Jurusan KTP FIP UNP**



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


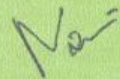

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kartun  
Animasi Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar  
Nama : Tia Kurnia Sari  
NIM/BP : 16004069/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: <u>Dr. Abna Hidayati, M.Pd</u> NIP. 19830126 200812 2 002	 -----
Anggota	: <u>Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd</u> NIP. 19781129 200312 1 001	 -----
Anggota	: <u>Novrianti, S.Pd., M.Pd</u> NIP. 19801101 200801 2 014	 -----

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tia Kurnia Sari  
NIM/BP : 16004069/2016  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kartun Animasi 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.

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

Padang, Agustus 2020  
Saya Yang Menyatakan



Tia Kurnia Sari  
NIM. 16004069

## ABSTRAK

**Tia Kurnia Sari. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kartun Animasi Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, tanpa adanya media proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal sehingga sulit untuk mencapai tujuan pendidikan. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pemberi ke penerima pesan agar si penerima pesan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan oleh penerima pesan. Sementara itu, guru dalam proses pembelajaran masih banyak yang tidak menggunakan media dalam pembelajaran ataupun penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga siswa kurang tertarik terhadap materi pelajaran yang diajarkan. Oleh sebab itu, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media video pembelajaran berbasis kartun animasi pada tema 8 kelas V sekolah dasar”.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan mode pengembangan Borg and Gall, dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan, pengembangan produk awal, validasi produk, revisi produk, dan hasil produk akhir. Analisis data dilakukan dengan deskriptif kualitatif yang didapat dari kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media dan deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari pengisian angket oleh ahli media dan ahli materi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai media video pembelajaran berbasis kartun animasi pada tema 8 subtema 1 manusia dan lingkungan. Hal ini dilihat dari hasil nilai persentase kelayakan media dari aspek media sebelum revisi sebesar 88,75%, nilai persentase kelayakan media aspek media sesudah revisi sebesar 99,17%, serta nilai persentase kelayakan media dari aspek materi sebesar 97%. Dari nilai persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis kartun animasi sudah dikriteria “**Sangat baik**” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Pengembangan, Video Animasi, Sekolah Dasar

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahrabbi'l'alamin....

Puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kartun Animasi Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar”**. Skripsi ini dibuat untuk diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan (KTP), Fakultas Ilmu pendidikan (FIP), Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Begitu pula dalam masa perkuliahan dan organisasi kemahasiswaan, peneliti banyak mendapat ilmu dan pengalaman. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak kontribusi kepada peneliti terutama kepada:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati M.Pd selaku ketua Jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak/ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan.

4. Bapak kepala sekolah dan bapak/ibu majelis guru SD Laboratorium Pembangunan UNP.
5. Kedua orang tua serta saudara yang telah memberikan dukungan baik secara moril ataupun materil kepada penulis.
6. Sahabat dan teman-teman jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis berharap semoga bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukanya. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut berperan membantu dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Aamiin.

Padang, Agustus 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DARTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Batasan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Pentingnya Pengembangan .....	9
H. Asumsi dan KeterbatasanPengembangan.....	10
I. Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori.....	12
1. Konsep Media Pembelajaran.....	12
2. Konsep Video Animasi .....	20
3. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.....	26
4. Cara Belajar Anak Sekolah Dasar .....	29
5. Perangkat lunak yang digunakan.....	32
6. Validitas .....	32
B. Penelitian yang Relevan .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Jenis Penelitian.....	38

B. Model Pengembangan .....	38
C. Prosedur Pengembangan .....	39
D. Uji Coba Produk.....	42
E. Instrument Pengumpulan Data .....	44
F. Teknik Analisis Data .....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Hasil Pengembangan .....	50
1. Tahap Perencanaan.....	50
2. Pengembangan Produk .....	51
3. Validasi Produk .....	59
4. Uji Coba Produk.....	61
5. Hasil Produk Akhir.....	61
B. Deskripsi Pengembangan Produk .....	63
1. Deskripsi Data Validasi.....	63
C. Revisi Produk.....	76
D. Pembahasan.....	78
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

TABEL	HALAMAN
1. Penentuan Skala Likert.....	44
2. Kisi-Kisi Validasi Penilaian Ahli Media.....	45
3. Kisi-Kisi Validasi Penilaian Ahli Materi .....	46
4. Kriteria Interpretasi Skor.....	49
5. Skor nilai aspek media oleh ahli media.....	63
6. Persentase kelayakan aspek media sebelum revisi.....	66
7. Skor nilai aspek media oleh ahli media.....	69
8. Persentase kelayakan aspek media sesudah revisi .....	71
9. Skor nilai aspek materi oleh ahli materi.....	72
10. Persentase kelayakan aspek materi oleh ahli materi .....	75
11. Perbaikan media .....	77

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
1. Kerucut Dale .....	18
2. Tampilan cara membuka <i>powtoon</i> .....	52
3. Tampilan halaman log in <i>powtoon</i> .....	53
4. Tampilan menu <i>powtoon</i> .....	53
5. Halaman memilih template <i>powtoon</i> .....	54
6. Tampilan halaman kerja <i>powtoon</i> .....	54
7. <i>Publish</i> .....	55
8. Eksport video <i>powtoon</i> ke <i>youtube</i> .....	55
9. Tampilan halaman depan <i>windows movie maker</i> .....	56
10. Langkah import media .....	56
11. <i>Opening</i> video .....	57
12. Penjelasan KD.....	57
13. Penggabungan video pembelajaran 1-6 .....	58
14. <i>Closing</i> video .....	58
15. Tampilan halaman eksport .....	59
16. Proses eksport video ke MP4 .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	HALAMAN
1. Silabus.....	89
2. Naskah video.....	92
3. <i>Flowchart</i> .....	100
4. Lembar validitas ahli media sebelum revisi.....	111
5. Lembar validitas ahli media sesudah revisi .....	117
6. Lembar validitas ahli materi.....	124
7. Surat penugasan ahli media.....	126
8. Dokumentasi .....	127

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Era global seperti saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang dengan pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih, sehingga secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek yang dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Pendidikan adalah salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti setiap manusia memiliki hak yang sama untuk mendapatkan dan berkembang dalam pendidikan. Pendidikan dan manusia sangat sulit untuk dipisahkan dalam menjalani kehidupan baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, agama maupun bangsa dan negara, karena melalui pendidikan akan mampu menciptakan generasi yang cerdas, terampil dan berkualitas. Hal ini tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi:

“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”. (Depdiknas, 2003:3)

Pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh sebab itu, orang tua berupaya memberikan pendidikan yang terbaik bagi putra putrinya, hal ini dapat dilihat dari semakin

meningkatkan penerimaan siswa baik di jenjang SD, SMP, SMA, dan juga penerimaan mahasiswa di Perguruan Tinggi.

Upaya meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan berbagai pembaharuan dilakukan. Meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai pembaharuan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pengadaan sarana dan prasarana pendidikan. Meningkatkan proses pembelajaran, maka guru diharapkan untuk dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga mendorong siswa agar dapat belajar secara optimal baik belajar individual maupun pembelajaran di kelas. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan memberikan peranan yang sangat penting. Pendidikan bagi manusia berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang mampu mengarahkan, mengembangkan serta membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya untuk dirinya sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Pendidikan juga merupakan *instrument* utama dalam pengembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar tercapai hasil yang diharapkan. Ada dua unsur yang saling mempengaruhi dalam pendidikan, yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Memilih salah satu metode mengajar tertentu juga akan mempengaruhi pemilihan media mengajar yang sesuai meskipun juga ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan. Meskipun demikian, dapat dikatakan salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi

iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru (Djamarah, Bahri dan Zain, 2002: 82).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik media sederhana maupun berbasis teknologi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran serta dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, tanpa adanya media proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal sehingga sulit untuk mencapai tujuan pendidikan. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pemberi ke penerima pesan agar si penerima pesan lebih mudah memahami pesan yang disampaikan oleh penerima pesan.

Pembelajaran yang berkualitas di sekolah dasar tidak hanya dapat dicapai dengan memperhatikan teori dan kurikulum saja. Tetapi juga menyangkut elemen-elemen lain yang harus di perhatikan di dalamnya. Pertama yang harus di perhatikan adalah tenaga pendidik yang mumpuni, yang kedua kesiapan peserta didik, dan yang ketiga ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung. Media pembelajaran di SD tentunya harus bersifat menarik dan lucu, karena sifat dari siswa SD yang masih cenderung memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu guru harus memilih media yang tepat sasaran agar materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah di terima dan dipahami oleh peserta didik.

Kurikulum yang berlaku pada tingkat sekolah dasar sekarang adalah kurikulum 2013 yang berbentuk pembelajaran terpadu atau juga disebut pembelajaran tematik. Hal ini tercantum pada Permendikbud no. 57 tahun 2014 pasal 11 ayat 1 dan 2 :

“ Pelaksanaan pembelajaran pada sekolah dasar/madrasah dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu. Pembelajaran tematik-terpadu merupakan muatan pembelajaran dalam mata pelajaran sekolah dasar/ibtidaiyah yang diorganisasikan dalam tema-tema”.

Pada penelitian ini dilakukan pada tema 8 di kelas V SD pembangunan laboratorium UNP, Penulis memilih tema 8 karena disarankan oleh guru kelas V dan tema tersebut cocok dengan rancangan media yang akan penulis kembangkan.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan di SD Laboratorium UNP khususnya di kelas V dengan wawancara bersama guru kelas V yaitu ibu Risa Utami, dalam mengajar guru telah menggunakan media pembelajaran yaitu berupa: *power point* dan *video youtube* yang di *download* lalu ditayangkan menggunakan proyektor. Media pembelajaran video yang di *download* guru dari *youtube* juga sering tidak sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan sehingga terkadang guru juga tidak menggunakan media pembelajaran, akibatnya guru melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional dan membuat siswa kurang termotivasi dalam pembelajarannya. Di SD laboratorium UNP penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih belum optimal karena disebabkan beberapa hal, salah satu alasannya karena guru masih kurangnya ilmu tentang media berbasis teknologi, di

sekolah dasar memang diharuskan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna untuk siswa sehingga dapat mengingat materi pelajarannya, hal ini dikarenakan karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang meniru dan mengamati.

Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran membuat siswa termotivasi dalam belajar. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak SD yang sangat menyukai hal menarik dan lucu. Dengan penggunaan media ini siswa akan mendapat pengalaman belajar yang bermakna sehingga siswa semangat dalam belajar serta dapat mudah memahami materi pelajarannya. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Margareta Widiyasanti tentang pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk media video animasi yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil uji t yang memperoleh taraf signifikansi  $p=0,015(p<0,05)$ .

Berdasarkan permasalahan di atas penulis menawarkan penggunaan media video pembelajaran animasi berbasis kartun animasi. Dalam pengembangan media video animasi pembelajaran ini terdapat beberapa software pendukung yaitu: *Powtoon, Movie maker, dan audacity. Software* utama dalam pengembangan produk ini adalah *Powtoon, powtoon* merupakan aplikasi berbasis online di internet yang berfungsi untuk pembuat video persentasi ataupun media pembelajaran, aplikasi ini dapat digunakan secara

gratis ataupun berbayar. *Powtoon* dapat diakses secara gratis dengan dilengkapi *template*, sehingga kita dapat dengan mudah membuat media pembelajaran yang menarik tanpa mendesainnya sendiri. Penggunaan *powtoon* juga sangat memudahkan guru yang kesulitan dalam merancang media pembelajaran sendiri. Alasan penulis menjadikan *powtoon* sebagai *software* utama dalam pengembangan ini karena berdasarkan masalah yang dihadapi guru di SD Laboratorium UNP dan juga berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kartun Animasi Pada Tema 8 Di Kelas V Sekolah Dasar”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran kelas V SD Laboratorium UNP, yaitu:

1. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar
2. Masih kurangnya antusias siswa dalam belajar karena penggunaan media pembelajaran hanya sebagai pelengkap
3. Penggunaan media video pembelajaran berbasis kartun animasi di SD laboratorium UNP belum pernah dilakukan
4. Masih kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi

### **C. Rumusan Masalah**

Dari pemaparan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang di kaji sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran berbasis kartun animasi pada tema 8 di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran berbasis kartun animasi tema 8 di kelas Vsekolah dasar?

### **D. Batasan Masalah**

1. Media video pembelajaran berbasis kartun animasi berisikan teks, gambar dan audio yang mendukung penyampaian materi
2. Materi yang dimasukkan dalam media pembelajaran ini hanya terbatas pada tema 8 subtema 1, yaitu manusia dan lingkungan

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menjelaskan proses pengembangan media video pembelajaran berbasis kartun animasi tema 8 di kelas V di sekolah dasar
2. Menghasilkan media video pembelajaran berbasis kartun animasi tema 8 di kelas V sekolah dasar yang valid

### **F. Spesifikasi produk yang dihasilkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk berupa media pembelajaran video berbasis kartun animasi untuk kelas V sekolah dasar yang berkualitas, menarik, dan layak digunakan

pada saat pembelajaran. Media pembelajaran video berbasis kartun animasi ini dibuat sendiri oleh penulis dengan menghasilkan produk yang spesifik:

1. Media video berbasis kartun animasi sesuai dengan materi pembelajaran tematik kelas V dengan tema lingkungan sahabat kita subtema manusia dan lingkungan.
2. Media video berbasis kartun animasi disesuaikan dengan berbagai aspek yaitu aspek yang memiliki kesesuaian materi dari tema, subtema dan pembelajaran yang dibuat. Materi yang digunakan disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran tematik yang digunakan dalam penelitian yaitu: IPA (3.8 Mempelajari manfaat air bagi makhluk hidup), IPA (3.8 Mempelajari proses siklus air), PPKN (1.3 Mempelajari keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia), IPS (3.3 Mempelajari berbagai bidang usaha masyarakat Indonesia), SBDP (3.2 Mempelajari tangga nada diatonis mayor), SBDP (3.2 Mempelajari tangga nada diatonis minor).
3. Media video berbasis kartun animasi yang dihasilkan memuat animasi, video, dan audio agar produk lebih menarik.
4. Software pendukung yang digunakan dalam pembuatan media video berbasis kartun animasi ini yaitu:
  - a). *Powtoon*, digunakan untuk pembuatan media animasi
  - b). *Audacity*, digunakan untuk pengeditan audio
  - c). *Movie maker*, digunakan untuk menggabungkan animasi dan audio dalam berbentuk video.

5. Bagian dari video animasi yang dihasilkan meliputi :
  - a). Pembuka video, berisi pengenalan editor, judul tema materi serta KD yang dimuat dalam video
  - b). Materi, berisi penjelasan materi yang didukung dengan animasi dan suara narrator
  - c). Penutup, berisi kesimpulan

Semua hal diatas merupakan gambaran singkat dari spesifikasi produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan penulis dalam penelitian ini.

#### **G. Pentingnya pengembangan**

Pengembangan dalam pengertian secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi) dan perubahan secara bertahap. Dalam bidang teknologi pembelajaran, pengembangan memiliki arti khusus. Menurut Seels dan Richey (1994), pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Atau dalam ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini akan mendorong minat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini bisa terjadi karena video animasi akan bisa mengusir kejenuhan siswa dalam belajar, seperti yang kita tahu bahwa banyak orang yang menyukai video animasi baik anak-anak maupun orang dewasa. Media ini sangat cocok dengan karakteristik pembelajaran anak SD yang suka bermain

sambil belajar, serta media ini juga bisa sebagai penghibur bagi siswa dalam belajar karena bersifat menarik dan menyenangkan.

#### **H. Asumsi dan keterbatasan pengembangan**

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran video pembelajaran berbasis kartun animasi ini dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran untuk proses belajar mengajar di dalam kelas serta dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas untuk subtema 1 manusia dan lingkungan dan pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada pengembangan media video pembelajaran berbasis kartun animasi. Keterbatasan tahap pengembangan media video pembelajaran berbasis kartun animasi ini hanya sampai tahap uji validitas, uji praktikalitas dalam penelitian dan pengembangan ini tidak bisa dilakukan karena terhalang dengan adanya pandemi *covid-19*.

#### **I. Manfaat penelitian**

##### **1. Manfaat teoritis**

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat di sekolah dasar dan di dunia pendidikan pada umumnya.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi peneliti

Adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan terhadap terhadap masalah-masalah yang terjadi dalam dunia pendidikan.

### b. Bagi jurusan

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan bagi jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNP untuk lebih berupaya meningkatkan kemampuan dan kompetensi mahasiswa Teknologi Pendidikan

### c. Bagi sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi sekolah serta upaya mensosialisasikan penggunaan media video berbasis kartun animasi sebagai media alternatif pembelajaran di sekolah

### d. Bagi siswa

Untuk membantu siswa memahami materi pelajarannya dengan menggunakan media video berbasis kartun animasi sehingga materi pelajaran akan lebih mudah di pahami serta siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disimpulkan:

1. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan lima tahap pengembangan yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap validasi produk, tahap uji coba produk, dan tahap hasil produk akhir.
2. Penelitian yang dilakukan menghasilkan suatu produk berupa media video pembelajaran berbasis kartun animasi pada tema 8 di kelas V sekolah dasar menggunakan *software* utama yaitu *powtoon* dan *software* pendukung yaitu *audacity* dan *windows movie maker*.
3. Media video pembelajaran berbasis kartun animasi ini pada validitas termasuk pada kategori layak, dengan nilai persentase total dari ahli media sebelum revisi yaitu 88,75% dan nilai persentase total dari ahli media sesudah revisi yaitu 99,17% serta nilai persentase dari ahli materi yaitu 97%. Oleh karena itu, berdasarkan penilaian tersebut media video pembelajaran berbasis kartun animasi sudah layak dijadikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya untuk siswa kelas V pada tema 8 subtema 1 “Manusia dan Lingkungan”.

4. Penggunaan media video pembelajaran berbasis kartun animasi ini oleh guru dalam proses pembelajaran harus didukung dengan adanya sarana pendukung seperti proyektor. Kelebihan dari media video pembelajaran berbasis kartun animasi ini adalah bisa digunakan sendiri oleh siswa untuk belajar. Kelemahan media video pembelajaran berbasis kartun animasi ini adalah materi yang dimasukkan masih terbatas pada subtema 1 dan juga media pembelajaran ini tidak bisa diedit berdasarkan kebutuhan siswa maupun guru, jadi harus melakukan pengembangan lebih lanjut dan disesuaikan kembali terhadap materi yang dibutuhkan dengan mengikuti proses pengembangan yang telah dijelaskan pada penelitian ini.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan penembangan ini, maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran berbasis kartun animasi hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran pada tema 8 subtema 1 di kelas V sekolah dasar, sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.
2. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan ini berguna dalam proses pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini pada materi lain dengan cakupan yang

lebih luas, karena materi pada media video pembelajaran ini hanya terbatas pada subtema 1 yaitu manusia dan lingkungan.

3. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media video pembelajaran berbasis kartun animasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
4. Diharapkan nantinya skripsi ini berguna bagi adik-adik mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai pedoman dalam pembuatan media video pembelajaran yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif S Sadiman.1993. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaataannya*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Bambang, Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bastiar Ismail Adkhar. 2016. "Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas 2 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam disd labschool unnes". Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor : Galia Indonesia.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yoyakarta : Gava Media.
- . 2010. *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yoyakarta : Gava Media.
- Emzir, 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Izomi Awalia. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD". Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Banten.
- Margareta Widiyasanti. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V". Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Munir, (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta : Diva Press.
- Riduwan dan Sunarto. 2011. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi*. Bandung: Alfabeta.