

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
KELAS V SD MUATAN TERPADU ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh :
NURIAWANA GUSTIN
17004063 / 2017

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* KELAS V SD MUATAN TERPADU ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Nuriawana Gustin
NIM/BP : 17004063/2017
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

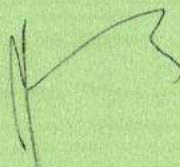
Padang, November 2021

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Drs. Azman, M.Si.
NIP. 19570919 198003 1 004

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



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

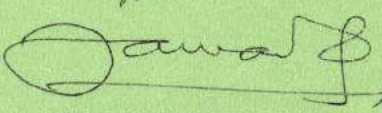
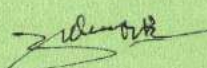
HALAMAN PENGESAHAN

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 Animasi Pembelajaran Berbasis
Powtoon Kelas V SD Muatan Terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial
Nama : Nuriawana Gustin
NIM/BP : 17004063/2017
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Azman, M.Si. NIP. 19570919 198003 1 004	
Anggota	: Dr. Darmansyah, S.T, M.Pd. NIP. 19591124 198603 1 002	
Anggota	: Dra. Zuliarni, M.Pd. NIP. 19590727 198503 2 001	

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, November 2021

Yang Menyatakan



Nuriawati Gustin

17004063/2017

ABSTRAK

NURIAWANA GUSTIN (2021): Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Kelas V SD Muatan Terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* ini dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan masalah minat belajar siswa, dimana tingkat kemandirian siswa dalam belajar masih rendah karena siswa cenderung mengharapkan penjelasan materi dari guru, sehingga siswa tidak dapat sepenuhnya memahami pembelajaran yang bersumber dari LKS dan buku pelajaran tanpa dibimbing oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran tematik kelas V SD muatan terpadu IPS yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Penelitian ini dikembangkan melalui 10 tahap yang disederhanakan menjadi 8 tahap sesuai kebutuhan peneliti yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data/Informasi, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi desain 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, dan 8) Produksi Massal. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk. Model penelitian pengembangan adalah model prosedural dengan subjek penelitian 3 orang responden, yang terdiri dari 2 orang validator ahli media dan 1 orang validator materi pembelajaran, yakni 2 orang dosen dosen Universitas Negeri Padang dan 1 orang guru kelas V SD Negeri 10 Tarung-Tarung Utara. Sampel penelitian adalah 25 orang siswa kelas V SD Negeri 10 Tarung-Tarung Utara dalam uji praktikalitas produk yang dikembangkan.

Hasil uji validitas produk untuk aspek media berada pada kategori “Sangat Baik” yaitu diperoleh nilai sebesar 4,71 dengan persentase 94% dan untuk aspek materi berada pada kategori “Sangat Baik” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,73 dengan persentase 95%. Selanjutnya hasil analisis berdasarkan uji coba produk media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* berada pada kategori “Sangat Praktis” dengan persentase 95%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Powtoon, Ilmu Pengetahuan Sosial

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Selanjutnya, shalawat dan salam disampaikan kepada Rasulullah SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Kelas V SD Muatan Terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Penulisan skripsi ini terlaksana berkat bimbingan dan dukungan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis Ayahanda Sakban dan Ibunda Lana Sona tercinta yang selalu mendoakan serta memberikan yang terbaik untuk penulis, tidak lupa ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku pembimbing yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Darmansyah, S.T. M.Pd dan Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku tim penguji yang telah memberikan banyak masukan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd. M.Pd, dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, S.Pd. M.Pd selaku selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP dan Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membantu penulis selama menjadi mahasiswi di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.
5. Staf dosen beserta pegawai Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SD Negeri 10 Tarung-Tarung Utara Kecamatan Rao Kabupaten Pasaman yang telah memberikan izin penelitian di sekolah ini.

7. Seluruh sahabat dan rekan-rekan seperjuangan mahasiswa/i jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan 2017 dan seluruh pihak yang telah memberikan dorongan demi penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu memberikan keberkahan kepada kita semua. Mudah-mudahan skripsi yang penulis tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis, sekolah, dan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, pembaca maupun peneliti selanjutnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini, namun penulis menyadari penulisan skripsi ini belum sempurna maka dari itu penulis menerima saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Padang, Agustus 2021

NURIAWANA GUSTIN
NIM. 17004063

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	8
E. Manfaat Pengembangan.....	9
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Defenisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Landasan Teoritis.....	12
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Konseptual.....	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	28
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	46

A. Hasil Pengembangan Model.....	46
B. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berdasarkan Powtoon.....	54
C. Pembahasan.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR RUJUKAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	41
Tabel 3. Kriteria Interpretasi Pendapat Validator.....	44
Tabel 4. Kriteria Interpretasi Respon Pendidik dan Peserta Didik	45
Tabel 5. Bagian-Bagian Video Animasi.....	56
Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Materi Pembelajaran.....	63
Tabel 7. Hasil Penilaian Validator Media.....	66
Tabel 8. Desain Video Sebelum dan Sesudah Revisi.....	71
Tabel 9. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	77
Tabel 10. Hasil Uji Coba Lapangan (Uji Praktikalitas).....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka konseptual.....	27
Gambar 2. Metode Research and Development (R & D) model Borg and Gall.....	28
Gambar 3. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan.....	34
Gambar 4. Tampilan awal halaman untuk masuk ke <i>Powtoon</i>	48
Gambar 5. Tampilan utama untuk memulai membuat project menggunakan <i>Powtoon</i>	48
Gambar 6. Tampilan halaman kerja <i>Powtoon</i>	49
Gambar 7. Fitur yang dipilih untuk mengganti background slide <i>Powtoon</i>	49
Gambar 8. Fitur yang dipilih untuk menambahkan teks pada <i>Powtoon</i>	50
Gambar 9. Fitur yang dipilih untuk menambahkan karakter orang di <i>Powtoon</i>	50
Gambar 10. Fitur yang dipilih untuk menambahkan properti di <i>Powtoon</i>	51
Gambar 11. Fitur yang dipilih untuk memasukkan shapes ke dalam slide <i>Powtoon</i>	51
Gambar 12. Fitur yang dipilih untuk memasukkan dan menambahkan gambar pada <i>Powtoon</i>	52
Gambar 13. Fitur yang dipilih untuk memasukkan musik dan suara di <i>Powtoon</i>	52
Gambar 14. Fitur yang dipilih untuk menambahkan video pada slide <i>Powtoon</i>	53
Gambar 14. Tombol yang dipilih untuk memutar slide video <i>Powtoon</i>	53
Gambar 16. Meng-export video ke dalam bentuk mp4 atau link, dll.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Validasi Materi Pembelajaran.....	89
Lampiran 2. Angket Validasi Ahli Media.....	93
Lampiran 3. Angket Uji Coba Siswa.....	97
Lampiran 4. Lembar Isian Validator Materi Pembelajaran.....	100
Lampiran 5. Lembar Isian Validator Ahli Media.....	103
Lampiran 6. Lembar Isian Uji Coba Peserta Didik.....	110
Lampiran 7. RPP.....	112
Lampiran 8. Silabus.....	116
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian.....	129
Lampiran 10. Surat Penugasan.....	130
Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	131
Lampiran 12. Profil Sekolah.....	132
Lampiran 13. Denah Lokasi SDN 10 Tarung – Tarung Utara.....	133
Lampiran 14. Data Siswa Kelas V.....	134
Lampiran 15. Dokumentasi.....	135



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan. Setiap individu memiliki kebutuhan pendidikan dalam menjalankan kehidupan di dunia. Sejatinya seseorang sulit untuk berkembang tanpa pendidikan. Pendidikan merupakan investasi pengetahuan yang sangat berharga bagi pengembangan sumber daya manusia. Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat sehingga mengubah cara pandang manusia dalam mencari dan memperoleh informasi. Salah satu bidang yang memiliki dampak besar terhadap perkembangan ini adalah pendidikan. Dalam bidang pendidikan, jika dimanfaatkan dengan baik, teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, dalam perkembangan teknologi ini, pendidik harus mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Yuberti,2015:37)

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin umum. Harga peralatan khusus, seperti telepon seluler, semakin terjangkau karena jumlah pelanggan di Indonesia semakin meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa ponsel bukanlah sesuatu yang mahal, melainkan sudah menjadi kebutuhan masyarakat Indonesia, termasuk para pelajar. Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk tujuan pendidikan. Peran media dalam pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas cara penyampaian informasi, sehingga mendorong terjadinya

proses pembelajaran dan hasil belajar. Artinya media pembelajaran dapat berperan sebagai perantara untuk memaknai materi pembelajaran dalam mencapai tujuan.

Dalam kegiatan pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik muatan terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru mengharapkan siswa/i dapat menguasai tujuan pembelajaran yang telah dibuat dan ditetapkan dalam Rancangan Program Pembelajaran (RPP). tujuan pembelajaran tersebut salah satunya adalah siswa mampu menjelaskan macam-macam perekonomian dalam masyarakat. Guru juga mengharapkan siswa dapat belajar secara mandiri dirumah karena proses pembelajaran di sekolah terhambat oleh pandemi Covid-19 sehingga waktu pembelajaran di sekolah menjadi terbatas. Untuk menumbuhkan minat belajar siswa secara mandiri dibutuhkan adanya media pembelajaran yang lebih menarik dari buku cetak dan LKS siswa serta dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dengan penjelasan materi yang mudah dipahami.

Pemilihan media yang akan digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Salah satu solusi dalam pemecahan masalahnya yaitu dengan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran. Media video animasi pembelajaran merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang disusun menggunakan situs *Powtoon*.

Aplikasi *Powtoon* adalah aplikasi yang terhubung ke internet atau aplikasi web yang dapat menampilkan presentasi atau presentasi materi. Tampilan *Powtoon* berupa video dengan animasi berbeda yang mampu

menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil hasil terhadap jurnal ilmiah oleh Wisnarni, Erviyenni dan Haryati (2016) juga menemukan bahwa aplikasi video animasi *Powtoon* cocok sebagai media pendidikan dan dapat digunakan. *Powtoon* dianggap layak untuk media pendidikan karena telah memenuhi empat aspek media pendidikan, yaitu; (1) aspek desain, (2) aspek pedagogis, (3) aspek isi, dan (4) aspek kemudahan penggunaan, dimana empat aspek dinilai dalam kategori baik.

Media video animasi merupakan media saluran pesan yang menyajikan presentasi berupa teks dan gambar bergerak. Menggunakan video animasi untuk belajar lebih menarik daripada menggunakan media audio atau visual, karena memiliki dua sensor nyata, yaitu mata dan telinga, sehingga akan muncul inspirasi dan premium dalam pembelajaran, sehingga dapat bekerja dengan pemahaman dan memperkuat penyimpanan. Seperti yang ditunjukkan oleh Edgar Dale dalam Indah Kurnia Safitri (2015:689), 75% pengambilan pengalaman seseorang diperoleh dari indra penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan sisanya melalui alat indra yang lain. Siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami suatu gagasan pembelajaran, sehingga penyajian rekaman-rekaman yang berbeda dalam menanamkan suatu gagasan diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami gagasan yang diteliti.

Kehadiran media pembelajaran berupa video animasi diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menyimpan informasi, dengan memanfaatkan video animasi, siswa dapat melihat kejelasan materi disertai

berfikir kritis, dan dapat dimanfaatkan setiap saat. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat memperjelas gagasan penting dalam setiap pembelajaran.

Kelebihan menggunakan video animasi sangat membantu pembelajaran siswa. Melalui penggunaan video animasi, pembelajaran dimasukkan ke dalam lingkup kegiatan belajar mandiri, dan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Berbagai ilustrasi grafis memudahkan siswa dalam memahami materi yang seringkali sulit dipahami atau materi yang abstrak.

Menurut pra-studi yang dilakukan pada hari senin tanggal 31 Mei 2021 di SD Negeri 10 Tarung-Tarung Utara, Kecamatan Rao, Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat, bahwa tingkat kemandirian siswa dalam belajar masih rendah. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang memilih untuk menjiplak hasil pekerjaan rumah temannya karena masih kurang percaya diri dalam mengerjakan soal, ini dapat dilihat dari hasil pekerjaan yang dikumpulkan oleh siswa tersebut sama. Bagi siswa pembelajaran dianggap membosankan dan melelahkan karena bersifat monoton dan konvensional. Terutama pada saat pandemi ini banyak siswa yang tidak tertarik untuk belajar baik daring ataupun luring. Masalah tersebut tentunya dikarenakan beberapa alasan: Pertama, karena kurangnya bahan ajar yang sesuai dengan kondisi siswa, proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah seringkali bersifat teacher-centric, dan siswa cenderung mengharapkan materi penjelasan dari guru. Kondisi tersebut membuat siswa kesulitan menghadapi

berbagai masalah dan permasalahan yang dihadapinya selama proses pembelajaran. Kedua, sumber belajar siswa berupa LKS dan buku pelajaran yang diperoleh sekolah tidak dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa tanpa dibimbing oleh guru. Ketiga, dalam proses pembelajaran selama ini siswa belum memiliki pemahaman yang jelas tentang materi, guru menjelaskan materi tanpa didukung sumber belajar yang lebih relevan, dan materi yang diperoleh siswa masih belum bisa dipahami sepenuhnya. Keempat, libur yang lama saat pandemi membuat siswa terlalu lama di zona nyaman mereka, sehingga pada saat sekolah dimulai kembali banyak siswa yang tidak tertarik untuk belajar baik secara daring ataupun luring. Hal tersebut menunjukkan bahwa upaya peningkatan mutu pendidikan belum mencapai hasil yang optimal. Hal tersebut juga menjadi penyebab rendahnya minat belajar tematik SD Negeri 10 Tarung-Tarung Utara di Kelas V.

Rendahnya minat belajar dan prestasi akademik para siswa menunjukkan rendahnya kualitas pendidikan. Perekayasa pembelajaran harus membantu pendidik memulai inovasi pembelajaran. Inovasi yang aplikatif harus dicapai dengan memanfaatkan jenis sumber daya yang ada didukung oleh sarana dan prasarana yang ada. Salah satu sumber daya yang tersedia adalah penggunaan perangkat pendidikan untuk membantu guru menafsirkan materi yang relevan. Hal ini memungkinkan siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi dan memotivasi mereka untuk menyerap pelajaran melalui media tersebut. Karena karakteristik belajar siswa sekolah dasar adalah peniruan, pengamatan dan sangat tertarik terhadap layar dengan

animasi bergerak. Video pembelajaran animasi ini menampilkan materi dengan tampilan yang menarik dan penuh warna yang digemari oleh siswa sekolah dasar. Anak-anak sangat senang dengan belajar sambil bermain. Tujuan dari pembuatan video pembelajaran animasi ini adalah untuk memungkinkan siswa sekolah dasar untuk menyenangi pembelajaran dan untuk lebih memahami apa yang mereka pelajari. Peneliti mendapatkan informasi tentang kecukupan sarana atau prasarana, termasuk ketersediaan LCD proyektor. Namun, sarana dan prasarana tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal karena hanya digunakan oleh sedikit guru.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru hanya sesekali menggunakan sarana tersebut, seperti menyajikan materi dalam bentuk slide *Powerpoint* biasa. Akibatnya, siswa tidak terlalu tertarik untuk belajar dan terkesan tidak semangat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menganggap penting untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media video animasi pembelajaran yang diberi judul **“Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Kelas V SD Muatan Terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial ”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi pembelajaran pada pembelajaran tematik muatan terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ?
2. Bagaimana pengembangan media video animasi pembelajaran pada pembelajaran tematik muatan terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang valid dan layak?
3. Bagaimana pengembangan media video animasi pembelajaran pada pembelajaran tematik muatan terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang praktis dan layak?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi pembelajaran pada pembelajaran tematik muatan terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD.
2. Menghasilkan media video animasi pembelajaran pada pembelajaran tematik muatan terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD yang valid dan layak.
3. Menghasilkan media video animasi pembelajaran pada pembelajaran tematik muatan terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD yang valid dan layak.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dari pra-studi penelitian yang dilakukan di SD Negeri 10 Tarung-Tarung Utara Kecamatan Rao, Kabupaten Pasaman diperoleh data bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjelaskan materi IPS dengan bantuan video animasi, agar peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda dapat memahami dan mempelajari materi IPS dengan mudah, sehingga mampu menambah pengetahuan peserta didik secara mandiri.

Media pembelajaran juga dibutuhkan oleh sekolah yakni media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi pembelajaran pada materi bentuk-bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.
2. Media pembelajaran video animasi dengan, dibuat dengan menggunakan *Powtoon* yang kemudian dan menghasilkan video animasi dalam bentuk file mp4. *Powtoon* digunakan untuk mendesain video animasi ini, karena desain yang lebih praktis. Pengembangan video ini berupa gambar animasi bergerak serta terdapat tambahan *backsound* dengan suara untuk memperjelas video tersebut.

Media pembelajaran berupa video animasi pada materi bentuk-bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia yang kemudian diterapkan, sehingga menghasilkan media pembelajaran video

animasi pembelajaran yang dapat menambah pengetahuan terkait materi IPS khususnya tentang bentuk-bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan dan meningkatkan mentalitas peneliti dan pembaca untuk menggunakan media video animasi dalam kajiannya.
2. Manfaat praktis
 - a. Untuk peneliti, memberikan pengalaman langsung pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran.
 - b. Untuk pendidik, sebagai bahan pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran berupa video animasi sebagai pendamping proses belajar mandiri siswa.
 - c. Untuk siswa, dapat memajukan proses belajar siswa dan dapat digunakan sebagai media belajar mandiri dan menambah pengetahuan.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini didasarkan pada beberapa asumsi, bahwa :

1. Bahasa buku teks Ilmu Pengetahuan Sosial sulit dipahami dan tidak begitu menarik untuk dibaca, sehingga siswa kurang memiliki wawasan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial dan enggan menggali ilmu melalui membaca, khususnya buku cetak.

2. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat mereka untuk memahami materi pembelajaran.
3. Pembelajaran di kelas hanya berpusat pada guru yang menjelaskan materi dengan media buku cetak dan LKS siswa.
4. Penggunaan media video animasi pembelajaran di SD Negeri 10 Tarung-Tarung Utara menggunakan *Powtoon* belum pernah dilakukan terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, media video animasi pembelajaran ini hanya terbatas pada pembelajaran tematik SD muatan terpadu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang difokuskan pada materi bentuk-bentuk usaha dalam kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia. Dan keterbatasan materi yang penulis sajikan dalam media pembelajaran video animasi.

G. Defenisi Operasional

Definisi operasional penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan proses yang dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang menarik dan bermanfaat. Pengembangan dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan
2. Media video animasi pembelajaran adalah gabungan dari beberapa media yang dijadikan satu kesatuan sehingga terlihat menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat menjadi alat bantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3. Pembelajaran IPS merupakan pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan Sekolah Dasar (SD).