PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS VIII SMP

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan

Oleh
Arief Hendrawan
NIM. 18004102

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS VIII SMP

Nama	: Arief Hendrawan
NIM/BP	: 18004102/ 2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd

NIP. 196107221986021002

Ketua Departemen KTP FIP UNP

Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd

NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul	: Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP.
Nama	: Arief Hendrawan
NIM/BP	: 18004102/ 2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2023

Tim Penguji

Nama	**Tanda Tangan**
Ketua : Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd **NIP. 196107221986021002**	
Anggota 1. Drs. Syafril, M.Pd **NIP. 196004141984041004**	
2. Nofri Hendri, M. Pd **NIP. 197811292003121001**	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Arief Hendrawan
NIM/BP	: 18004102/2018
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Departemen	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Padang, 27 Januari 2023
Yang Menyatakan

Arief Hendrawan
NIM. 18004102

ABSTRAK

ARIEF HENDRAWAN (2023): Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP.

Media pembelajaran mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan dapat peserta didik rasakan baik suara atau gambar secara bersamaan yaitu berupa video animasi. Media video animasi ini dikemas menggunakan aplikasi *Powtoon* yang termasuk ramah penggunaan dalam prosesn pembelajaran. Pada pembelajaran IPA dikelas guru lebih mendominasi pembelajaran dan guru menggunakan media seadanya seperti buku cetak sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, video pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan aspek-aspek berupa gambar, animasi, dan suara yang belum ada pada media yang dipakai sebelumnya. Pengembangan media video animasi ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video animasi yang valid dan praktis untuk digunakan. Pengembangan media video animasi ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video animasi yang valid dan praktis untuk digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video animasi menggunkan powtoon pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan 4-D (*Four-D Models)*. Model pengembangan 4-D (*Four-D Models)* terdapat empat tahap yang harus dilakukan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Uji validasi produk yang dilakukan oleh tiga validator, dimana satu orang validator materi dan dua orang validator media. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan oleh siswa kelas VIII A SMPN 1 Padang Panjang yang berjumlah 26 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket, dokumentasi dan format penilaian.

Hasil uji validitas didapati bahwa hasil rata-rata dari validasi materi adalah 4,77 dalam kategori **"sangat valid"** dan hasil validasi ahli media dengan nilai rata-rata yang diperoleh oleh validator media I yaitu 4,46 dan validator media II yaitu 4,86 dalam kategori **"sangat valid"**. Sedangkan hasil praktikalitas oleh siswa kelas VIII SMPN 1 Padang Panjang dalam kategori **"sangat valid".** Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa kuis interaktif **"layak digunakan"** digunakan pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.

Keyword : Pengembangan, Video Animasi, *Powtoon,*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti yang telah berjuang menyelesaikan tugas akhir dengan lancar dan selamat sentosa.
2. Kedua orang yang telah membiayai dan selalu berdoa serta berjuang dan memberikan motivasi untuk keberhasilan anaknya dalam menyelesaikan perkuliahan. Terimakasih sudah memberikan cinta dan kasih sayang sehingga peneliti tumbuh menjadi seperti ini.
3. Diri saya sendiri yang telah mampu berjuang hingga saat ini, terimakasih karena sudah berlapang hati menerima setiap keadaan, terimakasih sudah mencintai diri sendiri, terimakasih karena selalu berpikir positif ketika keadaan sempat tidak berpihak, dan selalu berusaha mempercayai diri sendiri, hingga akhirnya mampu membuktikan bahwa saya bisa mengandalkan diri sendiri, terimakasih karena tidak pernah menyerah. You are awesome.

4. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, S.Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departement Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
6. Bapak Drs. Syafril, M.Pd dan Bapak Nofri Hendri, M.Pd selaku penguji I dan II yang senantiasa mengarahkan peneliti untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Yelmi Bestinur, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Nofri Hendri, M.Pd dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T, M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini
9. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar serta Karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
10. Anisa Oktavia Aini yang telah menjadi support system terbaik dalam segala keadaan.
11. Teman-teman seangkatan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang berjuang bersama yang tidak bisa disebutkan satu persatu

Keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan skripsi ini.

Padang, Februari 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

BAB I 1

PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Rumusan Masalah 6
D. Tujuan Penelitian 7
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan 7
F. Pentingnya Pengembangan 8
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 9
H. Definisi Istilah 10

BAB II 12

LANDASAN TEORI 12

A. Media Pendidikan 12
B. Video 17
C. Animasi 17
D. Video Animasi 19
E. Pembelajaran IPA 22

F. Aplikasi Powtoon 26
G. Penelitian Relevan 31
H. Validitas dan Pratikalitas 36
1. Validitas 36
2. Praktikalitas 37
BAB III 39
METODE PENGEMBANGAN 39
A. Jenis Penelitian 39
B. Model Pengembangan 40
C. Prosedur Pengembangan 42
D. Instrumen Pengumpulan data 45
Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: 45
E. Teknik Analisis Data 49
BAB IV 52
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 52
A. Hasil Pengembangan 52
B. Pembahasan 72
BAB V 79
KESIMPULAN DAN SARAN 79
A. Kesimpulan 79
B. SARAN 80
DAFTAR PUSTAKA 81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penentuan Skor Pada Skala Likert 46

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media 47

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media 48

Tabel 4. Kriteria Validitas Media Pembelajaran 51

Tabel 5. Hasil Penilaian Ahli Materi 58

Tabel 6. Hasil Penilaian Ahli Media I 60

Tabel 8. Revisi Media Video Animasi. 64

Tabel 9. Hasil Uji Coba Praktikalitas. 71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2013: 10) 13

Gambar 2. Kerangka Konseptual..... 35

Gambar 3. Prosedur Pengembangan Four-D..... 41

Gambar 4. Tampilan awal video animasi 56

Gambar 5. Tampilan Halaman Kompetensi Dasar 57

Gambar 6. Tampilan Halaman Materi..... 58

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media dapat membuat pembelajaran siswa lebih menarik dan meningkatkan tingkat pemahaman mereka. Proses pemahaman materi pembelajaran dapat lebih meningkatkan kinerja siswa (Agustin, dkk, 2018). Tidak semua media tersedia dalam proses pembelajaran, sehingga guru harus dapat memilih media yang tepat untuk proses pembelajaran. Kemampuan dan pembelajaran guru dapat melaksanakan pembelajaran secara positif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa. Semakin siswa merasa terlibat dalam pembelajaran, semakin baik siswa akan memahami materi (Hidayati, dkk, 2019).

Media pembelajaran saling berkaitan dengan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan. Media pembelajaran juga mampu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret karena pada usia sekolah menengah pertama peserta didik masih berfikir pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media audio visual. Media yang dapat peserta didik rasakan baik suara atau gambar secara bersamaan yaitu berupa video.

. Video adalah teknologi penangkapan perekam, pengolahan penyimpanan, pemindahan dan perkonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Munir: 2012). Video dapat diartikan sebagai gambar yang bergerak. Video yang dibuat harus

menarik bagi peserta didik agar dapat memahami materi yang akan dipelajari. Guru dapat menggunakan aplikasi *online* untuk membuat video Media ini untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai kehadapan peserta didik secara langsung. Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran IPA. Sebab video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis.

Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi. Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Jadi animasi merupakan objek diam yang di proyeksikan menjadi gambar bergerak seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variative dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fadhli (2015) ”*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*” bahwa kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan mempunyai prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media buku paket atau cetak. Video

yang bisa dikembangkan menjadi media yang menarik berupa animasi. Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah Gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibandingkan media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Membuat animasi untuk media pembelajaran tidak sama dengan membuat animasi yang hanya sekedar hiburan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan animasi adalah kemampuan pemrosesan memori, pengetahuan awal dan karakter peserta didik serta kemampuan spesial peserta didik dan bagaimana dibuat (Utami: 2011). Hal ini sejalan dengan penelitian Muslina, dkk (2017) "*Kelayakan Media Animasi Hukum Newton II tentang Gerak pada Bidang Miring dan Katrol di SMA Kabupaten Aceh Besar*" bahwa belajar dengan menggunakan media animasi hukum Newton tentang gerak pada bidang miring dan katrol terbukti dapat menarik dan meningkatkan minat siswa, hal tersebut terlihat dari hasil angket siswa memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran tersebut.

Aplikasi *online* dan *offline* yang dapat digunakan untuk membuat video animasi seperti *Video scribe, Animaker, Biteable, Wideo* dan *GoAnimate*. Aplikasi tersebut bisa digunakan oleh guru untuk membuat video animasi sebagai alat dalam penyampaian materi. Aplikasi *Powtoon* ini termasuk ramah penggunaan dimana guru dapat membuat video animasi dengan fitur-fitur yang telah disediakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan karakteristiknya. Media berbasis video merupakan suatu

perantara yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran klasikal, individual maupun kelompok.

Edwin Nurdiansyah dan Yeni Andriati mengembangkan media pembelajaran berupa video presentasi berbasis *software Powtoon* dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS"* untuk membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan adanya dampak Efektifitas dalam pembelajaran media *Powtoon* berbasis Audiovisual yang diaplikasikan *Macromedia Flash Profesional 8* didapatkan bahwa rata-rata nilai *pree test 80,7* dengan kategori rendah dan menjadi peningkatan nilai *pos test 84,3*. Sehingga pengembangan media pembelajaran *Powtoon* dinyatakan layak untuk diteruskan. Bastiar Ismail Adkhar (2016) *"Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES"* hasil penelitiannya menunjukan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat membuat siswa tertarik dan dapat meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan melalui media video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon* yang didesain secara atraktif dan lucu.

IPA merupakan cabang ilmu yang fokus kajiannya adalah alam dan proses-proses yang ada di dalamnya (Ina Fitriyana, 2010: 11). Pembelajaran IPA merupakan studi tentang manusia atau studi tentang masalah-masalah bagaimana manusia mengembangakan satu kehidupan yang lebih baik. Pembelajaran IPA di SMP dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative*

science bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. Keduanya sebagai pendidikan berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu dan pembangunan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan alam dan sosial. Sehingga sangat diperlukan variasi media pembelajaran yang disajikan secara menarik dan menyenangkan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi penulis pada salah satu guru mata pelajaran IPA Kelas VIII di SMPN 1 Padang Panjang, penulis menemukan sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran IPA diantaranya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada proses pembelajaran, keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran, penyajian materi secara konvensional, guru lebih mendominasi pembelajaran dan guru menggunakan media seadanya seperti buku cetak, buku yang digunakan hanya menampilkan konsep-konsep dengan gambar yang sangat minim, serta tidak ada suara dan animasi pada buku tersebut sehingga dalam proses pembelajaran tersebut siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, serta minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Saat peneliti melaksanakan PLK (Praktek Lapangan Kependidikan) periode juli-desember 2021 di SMPN 1 Padang Panjang, peneliti juga menemukan beberapa guru yang kesulitan dalam membuat media pembelajaran sehingga peliti membantu guru untuk membuat media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran animasi pada mata pelajaran IPA.

Video pembelajaran hadir untuk mengatasi keterbatasan aspek-aspek berupa gambar, animasi, dan suara yang belum ada pada media yang dipakai sebelumnya. Melihat pentingnya media video pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, maka pengembangan media video pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu solusi mengatasi permasalahan tersebut. Kemudian pentingnya peran guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran melalui penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Video Menggunakan *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP"**

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran IPA di Kelas VIII.
2. Terbatasnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran.
3. Guru cendrung mendominasi pembelajaran sehingga siswa merasa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
4. Media pembelajaran digital yang digunakan guru hanya media presentasi berbasis aplikasi *Powerpoint* yang sederhana.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi menggunakan *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di kelas VIII SMP?
2. Bagaimana validitas media video animasi menggunakan *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di kelas VIII SMP?
3. Bagaimana kepraktisan media video animasi menggunakan *Powtoon* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media video animasi menggunakan *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di kelas VIII SMP.
2. Menghasilkan media video animasi yang valid menggunakan *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di kelas VIII SMP.
3. Menghasilkan media video animasi yang praktis menggunakan *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA di kelas VIII SMP.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Powtoon merupakan *web online* untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan cara yang mudah. *Powtoon* memiliki fitur animasi yang menarik, diantaranya animasi kartun, animasi tulisan tangan, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang lebih mudah.

1. Produk isi/materi media pembelajaran berbasis media video animasi ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan kelas VIII SMP untuk semester 2 pada KD 3.9 dan KD. 4.9 mengenai sistem pernapasan pada manusia.

2. Media video animasi ini dilengkapi dengan Kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, suara, video dan animasi berbasis *powtoon.*
3. Materi yang dikembangkan sesuai dengan silabus dan buku pegangan guru mengenai system pernapasan pada manusia.
4. Media video animasi ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
   a. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi *powtoon*.
   b. Pada tampilan produk akan terlihat beberapa bagian:
      1) Gambar. Gambar diam yang diberi efek bergerak, sehingga gambar sesuai dengan suara narrator.
      2) Efek transisi. Pada setiap *scene* terdapat efek transisi sehingga media video menjadi lebih menarik dalam penggunaannya.
      3) Audio/suara. Pengucapan mengenai materi yang diperankan oleh narrator kemudian di *shooting* terkait materi pernapasan pada manusia.
5. Hasil dari *powtoon* ini yaitu berupa video animasi kartun yang menarik yang bersifat *offline*. Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada komputer atau laptop dan *smartphone*.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video animasi menggunakan *Powtoon* pada kelas VIII SMP untuk menjawab permasalahan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan video animasi menjadi alternatif guru dalam meningkatkan suasana belajar aktif dan menyenangkan. Selain itu, pengembangan video pembelajaran animasi dapat memudahkan peserta didik

untuk memahami dan mempelajari materi IPA yang disajikan serta meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi yang melandasi pengembangan media berbasis *Powtoon* ini adalah:

a. Pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP dapat menarik perhatian siswa dengan menggunakan *powtoon* dikarenakan penyajian dalam video ini berupa kartun animasi yang dapat menarik perhatian siswa.

b. Peserta didik lebih termotivasi dan senang dengan pembelajaran pada mata pelajaran IPA oleh video animasi *Powtoon* ini karena video ini dapat memberi rasa ingin tahu kepada siswa.

c. Peserta didik mudah memahami pembelajaran IPA pada kelas VIII SMP menggunakan video animasi *Powtoon* karena dalam video ini menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pada penelitian ini disebabkan karena waktu dan biaya. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *website Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP. Peneliti membatasi pengembangan video animasi *Powtoon* pada mata materi sistem pernapasan untuk KD 3.9 menganalisis sistem pernapasan pada manusia dan memahami gangguan-gangguan pada sistem pernapasan serta upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari ketidakjelasan dan kerangkapan arti dari istilah-istilah yang tercantum dalam judul penelitian. Selain itu, untuk mempermudah pembaca yang memahami gagasan dari objek-objek penelitian, oleh karena itu peneliti perlu memberikan penegasan istilah atau balasan istilah. Adapun istilah-istilah yang dipertegas sebagai berikut :

1. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga mambuat guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi. Tidak hanya itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk tidak bosan ketika di kelas (Ayu, dkk 2019)
2. Video animasi adalah suatu objek gambar yang dibuat bergerak seolah hidup dengan tujuan menggambarkan suatu pergerakan yang sudah ditentukan, sehingga terciptanya suatu gambar yang dibuat seperti nyata dan animasi dapat menghasilkan pergerakan objek yang telah ditentukan (Solehet, dkk 2019)
3. *Powtoon* merupakan layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah (Liani, dkk 2017)
4. Hasil dari pengembangan media video animasi menggunakan *Powtoon* ini berupa video yang bisa di akses melalui *link* atau bisa di *download* dan paparkan menggunakan proyektor.

5. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu konten pembelajaran di sekolah. Mata pelajaran IPA membekali siswa dengan pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk investagasi, persiapan dan idesi (Lestari, 2019)