

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
MATERI SIKLUS AIR PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BLITAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH :

ILMA AMILIA

NPM : 19.1.01.10.0040

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2024**

Skripsi Oleh :

ILMA AMILIA

NPM : 19.1.01.10.0040

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
MATERI SIKLUS AIR PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BLITAR**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 16 Januari 2024

Dosen Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.

NIDN. 0710059001

Dosen Pembimbing II



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

NIDN. 0725076201

Skripsi Oleh :

ILMA AMILIA

NPM : 19.1.01.10.0040

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON*
MATERI SIKLUS AIR PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BLITAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada Tanggal : *16 Januari 2024*

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
2. Penguji 1 : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
3. Penguji 2 : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIP. 19690824 1994 03 1001

PERYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ilma Amilia
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Tanggal Lahir : Blitar, 09 Maret 2001
NPM : 19.1.01.10.0040
Fak/Jur/Prodi : FKIP / PGSD

Menyatakan dengan yang sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Ilma Amilia
NPM. 19.1.01.10.0040

MOTTO

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya” – Ali bin Abi Thalib

“Setiap manusia memiliki proses menuju kesuksesan yang berbeda. Tetap semangat, berusaha, dan berdoa”

“Jangan pernah memikirkan masalah, tetapi belajarlal dari masalah”

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, kekuatan, dan rahmat-Nya dalam setiap langkah hidupku sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Dan saya persembahkan karya ini untuk.

1. Kedua orang tua tercinta Edy Sudarto, S.Pd. dan Anisyatusy Syarifah, S.Pd. yang tiada henti memberikan doa, dukungan, pengerbonan, dan cinta tanpa batas. Terima kasih ayah dan ibu adalah sumber inspirasi dan kekuatan dalam setiap langkahku.
2. Kakak dan adikku Iqbal Ardiwijaya, S.Kom. dan Rahma Maharani yang selalu memberikan dorongan dan nasihat.
3. Dosen pembimbing Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. dan Ibu Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd. terima kasih telah melungkan waktunya untuk memberikan bimbingan, kritik, dan arahan yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman yang selalu memberikan semangat, dukungan, tawa, dan inspirasi selama perjalanan ini, terima kasih atas kebersamaannya.

ABSTRAK

Ilma Amilia: Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blitar

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan peneliti bahwa pada pembelajaran IPA materi siklus air pada siswa kelas V SD Negeri Blitar belum berjalan efektif. Hal ini dikarenakan kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru berfokus pada buku guru dan buku siswa sebagai bahan untuk mengajar sehingga membuat siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terkait materi siklus air. Kurangnya pemahaman siswa mengakibatkan lebih dari 48% siswa mendapatkan hasil belajar di bawah KKM.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media video animasi berbasis *powtoon* materi siklus air pada siswa kelas V SD Negeri Blitar.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dengan subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri Blitar. Penelitian ini dilakukan uji validasi untuk mengetahui kevalidan media. Selanjutnya, terdapat dua desain uji coba, yaitu uji coba terbatas pada 7 siswa dan uji coba luas pada 20 siswa.

Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) kevalidan media memperoleh hasil validasi media sebesar 86,1%. validasi materi mendapatkan skor 100%. Validasi perangkat pembelajaran mendapatkan 100%. Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi media, materi, dan perangkat pembelajaran, media video animasi berbasis *powtoon* materi siklus air memperoleh skor penilaian sebesar 95,36% dan masuk dalam kriteria sangat valid; (2) keefektifan media pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata sebesar 87,28% dengan ketuntasan klasikal 85,7% dan pada uji coba luas memperoleh rata-rata 90,2% dengan ketuntasan klasikal 95%, menunjukkan taraf keberhasilan dengan kriteria sangat baik sehingga dinyatakan efektif, tuntas, dan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa; dan (3) kepraktisan media video animasi berbasis *powtoon* memperoleh persentase respon guru sebesar 100%, hasil respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase skor 97,1%, dan hasil respon siswa uji coba luas memperoleh persentase skor sebesar 99% dan dinyatakan sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Video Animasi, Berbasis *Powtoon*, Materi Siklus Air

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blitar”.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku ketua prodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini;
5. Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang telah melungkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini;
6. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku validator media pembelajaran;
7. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku validator materi dan perangkat pembelajaran;
8. Anton Wijayanto, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Blitar Kota Blitar;

9. Miftakur Rohmah, S.Pd. selaku wali kelas V SDN Blitar Kota Blitar;
10. Sahabat saya yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini; dan
11. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 14 Januari 2024

ILMA AMILIA
NPM:19.1.01.10.0040

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	vi
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran	9

a.	Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b.	Fungsi Media Pembelajaran	11
c.	Macam-Macam Media Pembelajaran	13
2.	Hakikat Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	14
a.	Pengertian Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	14
b.	Karakteristik Media Video Animasi	17
c.	Kekurangan dan Kelebihan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	18
3.	Kompetensi Dasar IPA di Kelas V	19
4.	Hakikat Siklus Air	21
5.	Penerapan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blitar	24
B.	Kajian Peneliti Yang Relevan	27
C.	Kerangka Berpikir	29
BAB III	METODE PENGEMBANGAN	30
1.	Model Pengembangan	30
2.	Prosedur Pengembangan	31
3.	Lokasi dan Subjek Penelitian	38
1.	Lokasi Penelitian	38
2.	Subjek Penelitian	39
D.	Uji Coba Model / Produk	39
1.	Desain Uji Coba	39
2.	Subjek Uji Coba	41

E. Validasi Model / Produk	41
F. Instrumen Pengumpulan Data	42
1. Pengembangan Instrumen	42
2. Validasi Instrumen	43
G. Teknik Analisis Data.....	48
1. Tahap-Tahap Analisis Data	49
2. Norma Pengujian	53
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Studi Pendahuluan	54
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	54
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	54
3. Desain Awal (<i>Draft</i>) Media	55
B. Hasil Validasi Media	56
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	56
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	61
3. Desain Akhir Media	62
C. Hasil Pengujian Media Terbatas	65
1. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas	65
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas	67
D. Hasil Pengujian Media Perluas	67
1. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	67
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	69
E. Hasil Kepraktisan Media	70
1. Hasil Respon Guru	70

2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	71
3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	72
F. Pembahasan Hasil Penelitian	74
1. Kevalidan, Keefektifan, dan Kepraktisan	74
2. Spesifikasi Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> Materi Siklus Air	76
3. Prinsip-Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> Materi Siklus Air	76
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i> Materi Siklus Air	77
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	78
A. Simpulan	78
B. Implikasi	81
C. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KI dan KD Kelas V	20
Tabel 2.2 Langkah-Langkah Pembelajaran Model Kooperatif STAD	25
Tabel 3.1 Angket Validasi Media Video Animasi	43
Tabel 3.2 Angket Validasi Materi Siklu Air	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus Air	44
Tabel 3.4 Angket Respon Guru	46
Tabel 3.5 Angket Respon Siswa	47
Tabel 3.6 Angket Validasi Perangkat Pembelajaran	47
Tabel 3.7 Skala Likert Validasi Media dan Materi	48
Tabel 3.8 Kriteria Validasi Media dan Materi	49
Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	50
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Keefektifan Media Video Animasi Secara Klaksikal	51
Tabel 3.11 Skala Likert Kepraktisan	51
Tabel 3.12 Skala Guttman	52
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan Media Video Animasi	52
Tabel 4.1 Desain Awal Media Video Animasi	55
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi	61
Tabel 4.3 Desain Akhir Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	63
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran.....	3
Gambar 2.1 Siklus Air	23
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	31
Gambar 3.2 Desain Tampilan Awal Video Animasi	33
Gambar 3.3 Desain Isi Media Video Animasi	33
Gambar 3.4 Desain Penutup Media Video Animasi.....	34
Gambar 3.5 Tampilan Awal Video Animasi.....	34
Gambar 3.6 Isi Video Animasi.....	35
Gambar 3.7 Penutup Video Animasi	36
Gambar 4.1 Skor Validasi Media Video Animasi Berbasis <i>Powtoon</i>	57
Gambar 4.2 Komentar dan Saran Validator Media	57
Gambar 4.3 Skor Hasil Validasi Materi Siklus Air	58
Gambar 4.4 Skor Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran.....	60
Gambar 4.5 Hasil Uji Coba Terbatas	66
Gambar 4.6 Hasil Uji Coba Luas.....	68
Gambar 4.7 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	71
Gambar 4.8 Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	87
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	90
Lampiran 3 Surat Pengantar Izin Penelitian	95
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	97
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran	99
Lampiran 6 Hasil Validasi Media Pembelajaran	118
Lampiran 7 Hasil Validasi Materi	123
Lampiran 8 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran	128
Lampiran 9 Hasil Skor Respon Guru	133
Lampiran 10 Hasil Respon Siswa	137
Lampiran 11 Hasil Uji Coba Terbatas	140
Lampiran 12 Hasil Uji Coba Luas	146
Lampiran 13 Lembar Hasil Plagiasi	151
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada masa era globalisasi atau saat ini dikenal dengan abad 21 merupakan masa di mana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan pembaharuan secara menyeluruh dalam tatanan kehidupan manusia khususnya pada bidang pendidikan. Pendidikan sendiri dipahami sebagai garda terdepan dalam upaya meningkatkan kualitas SDM Indonesia yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi yang semakin berkembang ini dapat menjadi momentum yang digunakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang dapat bersaing pada dunia global.

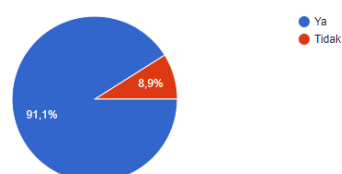
Globalisasi menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dan mampu memanfaatkan teknologi dengan baik, khususnya dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran tidak lepas dari peran seorang guru. Guru menjadi pilar utama yang berinteraksi langsung dengan siswa dalam suatu pembelajaran. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran dibutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara umum media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk proses belajar mengajar. Sesuai yang dikemukakan oleh Hamid, dkk (2020:4), "Media pembelajaran merupakan sebagai segala

sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik”. Sedangkan menurut Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan (2020:6), “Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar”. Jadi, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil analisis kinerja yang diketahui dari hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 13 April 2023 di SD Negeri Blitar, dalam proses pembelajaran terdapat keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran dan kurangnya kompetensi guru dalam mengimplementasikan proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan, akan tetapi pembelajaran harus dapat menciptakan ide baru yang dapat memunculkan minat dan motivasi siswa misalnya, menggunakan media pembelajaran yang seru, menarik, dan kreatif. Media pembelajaran dapat berupa gambar, audio, video, dan interaktif. Dengan adanya minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat menumbuhkan rasa semangat belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan wawancara dengan guru, hasil penilaian pada proses pembelajaran IPA materi siklus air di kelas V SD Negeri Blitar belum berjalan secara efektif. Diketahui dari hasil belajar siswa sebanyak 13 siswa atau 48% siswa belum menguasai materi siklus air. Hal ini disebabkan karena guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru berfokus pada buku guru dan buku siswa sebagai bahan untuk mengajar sehingga membuat siswa kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh sebagian siswa terlihat acuhh ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi siklus air jika hanya menggunakan buku siswa. Siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi siklus air dengan menggunakan media video visual. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket kebutuhan media pembelajaran SD Negeri Blitar sebagai berikut.

Apakah dengan memperhatikan video Anda mudah memahami materi Siklus Air ?



Gambar 1.1
Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan media pembelajaran, didapat 91,1% siswa mudah memahami materi yang diajarkan dengan memperhatikan video. Video pembelajaran mudah dipahami karena

menyajikan simulasi secara langsung dari materi yang disampaikan. Menurut Widyawati, Eci (2021:14), “Video adalah sebuah teknologi perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan pengonstruksian urutan gambar diam dengan cara menampilkan adegan-adegan dalam bentuk gerak elektronik”. Video merupakan suatu bentuk media yang sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Dalam penggunaannya video dapat dikemas dengan menambah elemen animasi. Animasi pada umumnya adalah gambar yang bergerak. Sesuai yang dikemukakan oleh Agusten, Relis, dkk (2018:20), “Animasi adalah objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih menarik dan bewarna yang dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa”.

Salah satu contoh media video animasi yang menarik adalah dengan menggunakan *powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi yang berfokus pada pembuatan media animasi berbentuk kanvas yang dapat diberikan komponen media teks, gambar, serta video (Rosita, Rani, dan Nur, 2019:45). Sedangkan menurut Kholilurrohmi (2017:4), “*Powtoon* dapat diakses oleh siapapun dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah, serta memiliki berbagai fitur yang menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih bagus, dan terdapat pengaturan *time line* yang sederhana”. *Powtoon* adalah

perangkat lunak yang digunakan untuk membuat presentasi dan video animasi yang mudah dan menarik dengan menyediakan fitur-fitur yang dapat diakses dalam satu layar seperti, karakter animasi, latar belakang, pemberian teks, efek suara, serta efek animasi lainnya. Dengan menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* dapat membuat materi pembelajaran menjadi menarik, salah satunya adalah materi Siklus Air.

Dalam materi Siklus Air pada siswa kelas V, *powtoon* digunakan untuk membuat sebuah inovasi presentasi animasi yang menarik dan dapat menunjukkan bagaimana Siklus Air terjadi secara nyata dalam bentuk video animasi. Siklus air merupakan proses terjadinya hujan atau sirkulasi air yang secara terus menerus dari bumi ke atmosfer, kemudian kembali lagi ke bumi. Sementara itu, menurut Syarifudin, A (2017:8), “Hidrologi adalah sirkulasi air yang tidak pernah berhenti dari atmosfer ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer melalui kondensasi, presipitasi, evaporasi, dan transpirasi”.

Berdasarkan permasalahan dan hasil analisis kebutuhan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *POWTOON* MATERI SIKLUS AIR PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BLITAR”**

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Blitar dan ditunjukkan untuk siswa kelas V. Dalam penelitian ini, ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Masalah pertama adalah terdapat kecenderungan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa masih banyak guru yang belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi atau pendekatan yang lebih modern dalam mengajar.

Masalah yang kedua adalah terkait kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang menarik. Siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi ketika media pembelajaran yang digunakan relevan dan inovatif. Masalah yang ketiga adalah pentingnya guru dalam berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Hal ini menekankan pentingnya bagi guru untuk menguasai teknologi dan menerapkannya dengan baik dalam proses pembelajaran agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif bagi siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V di SD Negeri Blitar.

2. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media video animasi berbasis *powtoon*.
3. Materi yang digunakan adalah Siklus Air.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan produk media video animasi berbasis *powtoon* materi siklus air pada siswa kelas V SD Negeri Blitar ?
2. Bagaimana keefektifan produk media video animasi berbasis *powtoon* materi siklus air pada siswa kelas V SD Negeri Blitar ?
3. Bagaimana kepraktisan produk media video animasi berbasis *powtoon* materi siklus air pada siswa kelas V SD Negeri Blitar ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk.

1. Mengetahui kevalidan produk media video animasi berbasis *powtoon* materi Siklus Air pada siswa kelas V SD Negeri Blitar.
2. Mengetahui keefektifan produk media video animasi berbasis *powtoon* materi Siklus Air pada siswa kelas V SD Negeri Blitar.
3. Mengetahui kepraktisan produk media video animasi berbasis *powtoon* materi Siklus Air pada siswa kelas V SD Negeri Blitar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, bagi pendidik, bagi sekolah, dan perpustakaan PGSD UN PGRI Kediri.

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada pendidik tentang pentingnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Dengan menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* dapat mempermudah pendidik dalam mengajarkan materi siklus air. Selain itu, media video animasi berbasis Powtoon ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik di dalam kelas.

2. Bagi Sekolah

Media video animasi berbasis *Powtoon* materi siklus air pada siswa kelas V dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Media video animasi berbasis *powtoon* juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi.

3. Perpustakaan PGSD UN PGRI Kediri

Hasil penelitian ini berguna untuk perpustakaan prodi PGSD sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya yang akan dikembangkan oleh mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Alia Nur Husna. 2021. *Peningkatan Kemampuan Menganalisis Siklus Air Melalui Media Puzzle Berbantuan Kartu Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN Besowo 2 Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri. PTK: Jurnal Tindakan Kelas.*
- Agustien, Relis, Nurul Umamah, dan Sumarno. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS.* Jurnal Edukasi.
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ambarini, Ririn, Arso Setyaji, dan Dian Ayu Zahraini. 2018. *Interactive Media in English for Math at Kindergarten: Supporting Learning, Language and Literacy with ICT.* Journal (AWEJ) Special Issue on CALL(4), pp.227-241.
- Andrasari, dkk. 2022. *Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD.*
- Aprinastuti, Christiyanti. 2023. *Special Book For Media Tutorial ICT Based Learning.* Stiletto Book.
- Awalia, Izomi, Aan Subhan Pamungkas, dan Trian Pamungkas Alamsyah. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD.* Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif.
- Defi, An Nuur dan Delsina Faiza. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika.* Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informasi).
- Hamid, Mustofa Abi. 2020. *Media pembelajaran.* Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran.* Klaten: CV Tahta Media Group.
- Hasmira, Anwar, dan Muh Yusuf. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri Ngapa.* Jurnal Wahana Kajian Pendidikan.
- Hidayah, Nurul. 2018. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Subject Specific Pedagogy (SSP) Terintegrasi Pendidikan Karakter dan Revolusi Mental untuk SD/MI di Bandung.* AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 51.

- Kartini, Ketut Sepdyana dan I Nyoman Tri Anindia Putra. 2020. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*.
- Kholilurrohmi, Isnaini. 2017. *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semeseter 1 SMAN 1 Pleret*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. KENCANA.
- Latuamury, Bokiraiya. 2020. *Buku Ajar Manajemen Das Pulau-Pulau Kecil*. Deepublish.
- Mustika, Zahara. 2015. *Urgenitas Media dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif*. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*.
- Naharuddin, Herman Harijanto, dan Abdul Wahid. 2018. *Buku Ajar Pengelolaan Daerah Aliran Sungai dan Aplikasinya dalam Proses Belajar Mengajar*. Palu: Untad Press.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*.
- Paksi, Hendrik Pandu., dan Lita Ariyanti. 2020. *Sekolah Dalam Jaringan*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Purnami, Ni Putu Mayra Dian, Ni Wayan Widia Sulianingsih, dan Ni Putu Eka Widyantari. 2022. *Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi*. *Seminar Nasional "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran*.
- Rahmayanti, Laily, dan Farida Istianah. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo*. *Jurnal PGSD*.
- Rizal, Satria Utama, dkk. 2016. *Media Pembelajaran*. Serang: CV Nurani.

- Rizki, Aulenia, Kharisma Eka Putri, dan Susi Damayanti. 2022. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi IPA Kelas IV Sekolah Dasar*. (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Rosita, Yesy Diah, Rani Jayanti, dan Nur Ainiah. 2019. *Asyik Membuat Presentasi Trendy*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Susanti dan Affrida Zulfiana. 2018. *Jenis-Jenis Media Pembelajaran*.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syarifudin, Achmad. 2017. *Hidrologi terapan*. Yogyakarta: Andi
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widyawati, Eci. 2021. *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.
- Wulandari, Innayah. 2022. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda*.
- Wulandari, Yani, Yayat Ruhiat, dan Lukman Nulhakim. 2020. Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*.