

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL
ANIMASI 3D PADA MATERI SISTEM TATA SURYA SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

NOVI AWALYA PUTRI

NPM. 2014060132

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

NOVI AWALYA PUTRI

NPM. 2014060132

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL
ANIMASI 3D PADA MATERI SISTEM TATA SURYA SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR**

Telah Disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 1 Juli 2024

Pembimbing I



Kuku Andri Aka, M.Pd

NIDN. 0713118901

Pembimbing II



Khoirivah, M.Pd

NIDN. 0719017501

Skripsi Oleh :

NOVI AWALYA PUTRI

NPM : 2014060132

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL
ANIMASI 3D PADA MATERI SISTEM TATA SURYA SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi


Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal : 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M.Pd
2. Penguji I : Karimatus Saidah, M.Pd
3. Penguji II : Khoiriyah, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
KEDIRI. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Novi Awalya Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 07 November 2001
NPM : 2014060132
Fakultas/Jurusan : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 1 Juli 2024
Yang Menyatakan



NOVI AWALYA PUTRI
NPM. 2014060132

MOTTO

"Yakinlah bahwa semua dapat berhasil namun jangan berlebihan, jika tak sesuai harapan kecewa tak terlalu menyakitkan"

(Novi awalya putri)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah telah selesai penulisan tugas akhir skripsi ini. Saya persembahkan hasil karya tulis ini untuk Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga karya ini dapat diselesaikan dengan tuntas dan tepat waktu. Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri terkhusus Prodi PGSD yang telah membantu saya selama proses pembuatan karya tulis ini. Bapak Ibu Guru dan siswa SDN 1 Ngadiboyo yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam proses pembuatan karya tulis ini. Juga saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi yaitu orang tua saya dan adik saya yang selalu tulus mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi dalam proses pembuatan karya tulis ini. Dan yang terakhir, terimakasih untuk teman-teman saya yang sudah menemani dan membantu saya hingga sejauh ini sehingga proses pembuatan karya tulis ini dapat berjalan dengan lancar dan selesai tepat waktu.

ABSTRAK

Novi Awalya Putri, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model Animasi 3D Pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci : Media, Teknologi, Powerpoint, Animasi 3D, IPA SD

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh observasi yang telah dilakukan pada kelas VI SDN 1 Ngadiboyo, peneliti ditemukan adanya permasalahan yang terjadi yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan inovatif terutama penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru masih menggunakan buku pegangan belajar sebagai sumber belajar utama dan siswa mudah bosan dikarenakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum ada menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis model animasi 3D diharapkan mampu dalam membantu pemahaman belajar siswa terkait materi sistem tata surya. Media pembelajaran yang digunakan ini merupakan media pembelajaran berbasis teknologi berbantuan powerpoint dengan model animasi 3D pada materi sistem tata surya.

Tujuan dalam penelitian ini untuk (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran *powerpoint* berbasis model animasi 3D pada materi Tata Surya kelas VI, (2) mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis model animasi 3D pada materi Tata Surya kelas VI, (3) mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis model animasi 3D pada materi Tata Surya kelas VI.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang memiliki lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Ngadiboyo siswa kelas VI sebagai subyek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk kevalidan produk ditetapkan melalui angket validasi media dan materi disesuaikan dengan kualifikasi kevalidan. Uji kepraktisan produk melalui angket respon guru dan siswa yang dikonversikan dengan kualifikasi kepraktisan. Uji keefektifan dilakukan melalui hasil tes siswa setelah menjawab soal yang disesuaikan dengan kualifikasi keefektifan.

Berdasarkan data analisis yang telah dipaparkan diatas disimpulkan (1) kevalidan produk media memenuhi kriteria dilihat pada validasi ahli media mendapatkan skor 88% kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi mendapatkan skor 90% kategori sangat valid. (2) kepraktisan produk media pada angket guru diperoleh skor 92% dan angket siswa diperoleh skor 93,5%. (3) keefektifan produk media diperoleh persentase skor 80% kategori sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis model animasi 3D pada materi sistem tata surya layak digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model Animasi 3D Pada Materi Sistem Tata Surya Siswa Kelas VI Sekolah Dasar” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Dalam penyelesaian skripsi ini tidak lepas adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Univesitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang selalu memberikan arahan, motivasi, saran dan masukan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
5. Khoiriyah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan arahan, motivasi, saran dan masukan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

6. Seluruh dosen dan staff program studi PGSD serta segenap validator yang mendukung kelancaran penyusunan skripsi.
7. Kepala sekolah dan guru SDN 1 Ngadiboyo yang telah mengizinkan dan membantu saya untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
8. Kedua Orang Tua yang selalu memberikan doa, mendampingi setiap proses yang saya lakukan, dan selalu memberikan motivasi tanpa henti.
9. Teman teman angkatan 2020 Prodi PGSD yang selalu menemani di setiap proses perkuliahan dan memberikan semangat.
10. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Dengan segala kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur, sapa, kritik, dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 1 Juli 2024

Novi Awalya Putri

NPM: 2014060132

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Identifikasi masalah	9
C. Batasan masalah	10
D. Rumusan masalah	10
E. Tujuan penelitian	10
F. Sistematika penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Media pembelajaran	12
1. Pengertian media pembelajaran	12
2. Fungsi media pembelajaran	13
3. Prinsip media pembelajaran	15
4. Manfaat media pembelajaran	19
5. Kriteria pemilihan media pembelajaran.....	21
6. Jenis media pembelajaran	24
B. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	27
C. Microsoft Powerpoint (PPT).....	29
1. Pengertian Powerpoint.....	29
2. Kelebihan dan kelemahan powerpoint.....	30
3. Prinsip- prinsip Menggunakan Media Powerpoint.....	31

4. PowerPoint sebagai media pembelajaran	32
D. Animasi 3D (3 dimensi)	33
E. Materi Tata Surya	36
F. Powerpoint animasi 3D untuk materi Tata Surya	39
G. Hasil Belajar	41
H. Penelitian Relevan	42
I. Kerangka Pikir	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Model Pengembangan	46
B. Prosedur Pengembangan	47
1. Tahap Analysis (analisis)	48
2. Tahap Design (desain)	49
3. Tahap Development (pengembangan)	50
4. Tahap Implementation (implementasi)	52
5. Tahap Evaluasi	53
C. Lokasi dan subyek penelitian	53
D. Uji coba produk	54
E. Validasi Produk	55
F. Instrument Pengumpulan Data	56
1. Pengembangan instrument	56
2. Validasi instrument	61
G. Teknik analisis data	62
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Studi Pendahuluan	68
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	68
2. Interpretasi Hasil Studi Sekolah	69
3. Desain Awal (Draft) Media 3D	69
B. Pengujian Model Terbatas	71
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	71
2. Uji Coba Lapangan	77
C. Pengujian Model Perluasan	80
1. Deskripsi uji coba luas	80
2. Refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas	80
D. Validasi Model	85

1. Deskripsi hasil uji validasi	85
2. Interpretasi hasil uji validasi.....	86
3. Kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan model	86
4. Desain akhir model.....	88
E. Pembahasan Hasil Penelitian	89
1. Kevalidan, kepraktisan dan keefektifan model	89
2. Spesifikasi model	91
3. Prinsip –prinsip, keunggulan dan kelemahan media pembelajaran powerpoint berbasis model animasi 3D.....	92
4. Factor penghambat dan pendukung implementasi media pembelajaran powerpoint berbasis model animasi 3D	93
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	95
A. Simpulan	95
B. Implikasi.....	96
C. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	57
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	58
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	59
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	60
Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal.....	61
Tabel 3.6 Penilaian Validasi Ahli Materi dan Validasi Ahli Media	63
Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan	64
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan.....	65
Tabel 3.9 Kriteria Keefektifan	67
Tabel 4.1 Hasil Validasi Angket Media.....	72
Tabel 4.2 Hasil Validasi Angket Materi	73
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Guru Terbatas	75
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Terbatas	76
Tabel 4.5 Hasil Tes Uji Coba Terbatas	78
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Guru Luas	81
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Luas	83
Tabel 4.8 Hasil Tes Uji Coba Luas	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Awal	50
Gambar 3.2 Contoh Draf Desain.....	51
Gambar 4.1 Gambar Desain Awal Media Berbasis Model Animasi 3D	70
Gambar 4.2 Desain Akhir Model	88

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir	45
Bagan 3.1 Model ADDIE.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	103
Lampiran 2. Berita Acara Kemajuan Pembimbingan	105
Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Penelitian	107
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Penelitian	108
Lampiran 5. Surat Pemanfaatan Produk.....	109
Lampiran 6. Surat Permohonan Ahli Media	112
Lampiran 7. Hasil Validasi Angket Media	113
Lampiran 8. Surat permohonan Ahli Materi	116
Lampiran 9. Hasil Validasi Angket Materi	117
Lampiran 10. Hasil Angket Respon Guru.....	120
Lampiran 11. Hasil Angket Respon Siswa Terbatas.....	123
Lampiran 12. Hasil Angket Respon Siswa Luas.....	124
Lampiran 13. Hasil Tes Uji Terbatas	125
Lampiran 14. Hasil Tes Uji Luas	130
Lampiran 15. Silabus	135
Lampiran 16. Perangkat Pembelajaran	137
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	165
Lampiran 18. Hasil Plagiasi	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Teknologi yang berkembang saat ini semakin maju dan modern, serta sudah merembah ke semua bidang kehidupan, tidak sedikit pelaksanaan dalam dunia pendidikan. Karena itu, tak sedikit yang yakin dengan adanya teknologi semua menjadi sederhana, efisien, mudah dan cepat. Teknologi yang digunakan tidak mengenal usia penggunanya baik untuk anak-anak maupun orang dewasa (Muthoharoh, 2019). Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berubah dengan cepat dari tahun demi tahun, ini harus menjadi cara untuk peningkatan pendidikan di Indonesia menjadi lebih berkualitas, hal ini juga dibutuhkan dalam dunia pendidikan bertujuan untuk menciptakan inovasi baru yang dapat membawa perubahan proses belajar menjadi lebih baik. Oleh karena itu, keterampilan sangat dibutuhkan oleh seorang guru dengan menggunakan teknologi dan mengembangkan keterampilan mereka dalam merancang pembelajaran dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan dalam membuat rancangan pembelajaran seperti modul, bahan ajar, tugas peserta didik dan proses pembelajaran dengan media (Deria & Wardani, 2022).

Pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih bisa diterima oleh peserta didik karena adanya peran penggunaan teknologi. Dari segi media, penggunaan media teknologi semacam proyektor, laptop, LCD, dan lain-lain turut mendukung proses pembelajaran. Berkat adanya teknologi,

informasi-informasi berkaitan dengan ilmu pendidikan dapat menyebar luas sehingga mudah dan cepat didapatkan. Jika tidak adanya teknologi di zaman ini mungkin pendidikan tidak akan berkembang pesat seperti halnya zaman sekarang Salsabila et al. (2022).

Kenyataannya, masih banyak dijumpai adanya permasalahan dalam pembelajaran di pendidikan dimana pendidikan sekarang belum melibatkan, memanfaatkan dan mengoptimalkan penggunaan teknologi di dalam pendidikan, seperti proses belajar dimana guru menjelaskan saja dan siswa hanya duduk diam, kegiatan yang terus berfokus pada proses belajar saja tanpa adanya kegiatan melibatkan siswa dalam pembelajaran yang membuat siswa cepat bosan, proses pembelajaran yang monoton selesai menjelaskan guru memberikan soal kemudian dikumpulkan. Permasalahan yang lain yaitu siswa sulit mempelajari konsep yang abstrak, sulit membayangkan peristiwa yang telah lalu, sulit mengamati sesuatu objek yang terlalu kecil/besar, sulit memperoleh pengalaman langsung, sulit memahami pelajaran yang diceramahkan, sulit untuk memahami konsep yang rumit, dan terbatasnya waktu untuk belajar. Mengingat banyaknya permasalahan belajar, karena itu tentu saja perlu dicarikan cara atau solusi untuk mengatasi permasalahan belajar tersebut, dengan harapan kiranya permasalahan belajar yang ditemukan tersebut, bisa diatasi dan bisa dicarikan jalan keluarnya. Sehingga dengan demikian pembelajaran akan berlangsung dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Diantara banyak faktor yang turut mampu mengatasi permasalahan belajar tersebut adalah teknologi pendidikan.

Teknologi pendidikan akan mampu membantu memecahkan masalah belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, maka teknologi pendidikan berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta cukup berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Syafriaedi, 2020). Dengan demikian dapat diketahui bahwa peran teknologi dalam dunia pendidikan sangat besar, dengan teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan merubah kehidupan menjadi lebih baik.

Pendidikan adalah proses mendidik dan membimbing Siswa untuk mencapai tujuan tertentu berupa perubahan dari dalam diri siswa menjadi lebih baik. Perubahan yang diinginkan adalah bagian dari proses ke pemantapan, yang terjadi terus menerus dalam kehidupan siswa. Pendidikan pertama bagi para siswa dimulai dengan kedua orang tua dan kerabat terdekat siswa. Selain itu Pendidikan juga berasal dari masyarakat dan terus lanjut ke tingkat pendidikan formal sehingga siswa cukup kompeten untuk melaksanakan tugasnya sendiri (Utari & Ramadan, 2021). Pendidikan memainkan peran penting dalam pembangunan suatu bangsa, bahkan tanpa Pendidikan yang baik tidak mungkin suatu bangsa dapat berkembang. Berhasil atau tidaknya sebuah pendidikan, salah satunya disebabkan oleh para guru. Guru sangat berperan penting dalam perkembangan dan kemajuan siswa. Dari sini Guru harus melaksanakan tugasnya dengan sebaik mungkin (Ramadhani, 2021).

Pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses dimana seseorang mencari perubahan perilaku dalam dirinya ke arah yang lebih baik (Utari & Ramadan, 2021). Pendidikan dapat melalui proses

ketika siswa berpikir tentang diri mereka sendiri dan untuk mendapatkan informasi dari lingkungan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran diartikan sebagai proses dua arah antara pengajar dan siswa dalam pembelajaran. Keberhasilan dalam proses belajar terjadi bila Sebagian besar guru membawa siswa dalam keterlibatan secara aktif, baik melalui fisik, kesehatan jiwa, dan lingkungan pergaulan (Wijaya et al., 2021). Dalam Proses pembelajaran ilmu diartikan sebagai wawasan yang terdapat pada bidang tertentu yang diurutkan secara sistematis (Irfan et al., 2019). Oleh karena itu perilaku dalam diri siswa sangat penting agar proses penyampaian ilmu pembelajaran bisa diterima dengan baik oleh siswa.

Pendidik tidak serta-merta tahu bagaimana tata cara penggunaan media sebagai pembelajaran yang terdapat disekitar saja, namun guru dibutuhkan juga keterampilannya untuk mengembangkan dalam menciptakan media untuk belajar ketika proses pembelajaran di kelas (Ramadhani, 2021). Media pembelajaran ialah salah satu anggota yang memiliki peran utama dalam mendukung proses belajar saat ini. hal itu tergantung pada media yang digunakan menjadi alat utama pembelajaran di kalangan siswa dimana seorang guru menyampaikan materi pembelajaran di kelas (Utari & Ramadan, 2021).

Dalam dunia pendidikan memanfaatkan media dinilai sangat penting terutama untuk kegiatan pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, selain itu siswa mampu menangkap materi yang bersifat abstrak dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya dalam pemanfaatan materi

Tata Surya pada pelajaran IPA. Sistem Tata Surya merupakan materi yang ada dalam Pelajaran IPA, merupakan bagian penting dalam pendidikan karena materi Tata Surya banyak dijumpai secara tidak sadar dalam kehidupan sehari-hari, supaya memudahkan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan bantuan lingkungan belajar yang inovatif dilengkapi dengan informasi. Tata surya adalah sebuah susunan yang terdiri dari beberapa planet yang mengelilingi matahari sebagai pusatnya, yang berada di luar angkasa. Menurut Cahaya (2021), Tata Surya ialah susunan benda benda yang tersusun dengan sistematis yang terdiri dari sebuah bintang dan planet yang mengelilingi pusatnya. Dengan mempelajari manfaat tata surya akan membuat wawasan siswa semakin berkembang. Pada akhirnya siswa akan semakin cerdas dalam menghadapi berbagai kejadian atau masalah alam yang terjadi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan oleh peneliti di lapangan di kelas VI SDN I Ngadiboyo, menunjukkan bahwa di sekolah tersebut tersedia sebuah alat perangkat media pembelajaran, seperti proyektor, pengeras suara dan alat-alat peraga lainnya. Permasalahan lainnya yaitu guru belum efektif dalam mengoptimalkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, terutama ketika menggunakan media interaktif berbasis PowerPoint dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media berbasis teknologi seperti media interaktif maka materi yang disampaikan akan tersampaikan dengan baik apalagi seperti materi IPA sistem tata surya dimana materi tersebut merupakan materi abstrak materi yang sulit dijelaskan hanya menggunakan kata kata saja maka perlu dijelaskan dengan menggunakan

media dikarenakan perlu imajinasi atau gambaran akan materi tersebut sehingga konsep materi yang ada dipikiran guru dengan siswa sejalan dan siswa akan memahami dampak yang akan terjadi terkait fenomena atau kejadian dari materi tersebut. Selain itu, buku pedoman belajar siswa dan guru masih dijadikan patokan sebagai sumber belajar utama dalam menyampaikan materi ketika pembelajaran. Saat proses pembelajaran, guru kurang memaksimalkan dalam menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan. Namun, tidak semua materi dapat dijelaskan dengan menggunakan media sekolah, seperti pada materi Tata Surya yang merupakan materi abstrak yang perlu imajinasi atau gambaran tentang materi tersebut, tanpa alat bantu seperti media dapat menyebabkan siswa kebingungan dan sulit memahami materi yang diajarkan guru hanya dengan penjelasan saja tanpa ada media lain seperti gambar atau alat peraga lainnya.

Selain itu, ketika proses pembelajaran dikelas guru masih sering menggunakan metode tradisional, dan guru jarang menggunakan alat bantu seperti media dalam kegiatan belajar mengajar dimana membuat siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga siswa akan merasa bosan dan pasif. Kreativitas guru dalam pengajaran mata pelajaran, memegang peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil wawancara, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa 60% masih dibawah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 .

Kaitannya dari pemaparan diatas, agar mendorong peningkatan kegiatan pembelajaran dibutuhkan sarana pendukung yaitu media belajar yang membuat siswa tertarik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses kegiatan mengajar. Salah satu solusi untuk mendukung proses pembelajaran IPA materi Tata Surya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih variatif dan menarik. Salah satunya ialah media pembelajaran powerpoint berbasis animasi 3D. Kelebihan Media pembelajaran berbasis powerpoint yaitu media pembelajaran yang di dalamnya mengandung unsur teks, suara, gambar, animasi dan video, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang sangat menarik dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pengembangan media ini dapat memberikan gambaran nyata tentang apa yang dipelajari oleh siswa. Selain itu, siswa juga dapat melihat objek animasi atau gambar yang ada pada media powerpoint seperti bentuk aslinya (Kristanto, 2016).

Studi terdahulu yang relevan dengan penelitian yang ingin dilakukan peneliti yaitu penelitian dari Permanda et al. (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata IPA Siswa Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan pembelajaran dengan skor 0,60, yang menunjukkan bahwa PowerPoint adalah alat pembelajaran yang layak dan efektif untuk mata pelajaran IPA.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Irfan et al. (2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah

Dasar”. Menemukan bahwa media pembelajaran berbasis PowerPoint menarik perhatian dan motivasi siswa, memungkinkan siswa melihat materi guru secara langsung, dan memenuhi kriteria yang valid dan efektif.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Deria & Wardani (2022) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Menemukan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif mendapat tanggapan yang sangat baik, seperti yang ditunjukkan oleh tingkat respons rata-rata siswa. Uji coba produk dengan presentase 85% dan uji coba penggunaan dengan presentase 81% menunjukkan bahwa penggunaan media powepoint interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA.

Penelitian juga dilakukan oleh Nurlatifah (2015) dengan judul penelitian “Pengembangan media pembelajaran berbasis Microsoft office power point interaktif pada kelas IV SD negeri ngrukeman Kasihan Bantul”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan, dengan presentasi ahli materi sebesar 68% dan kelayakan media sebesar 64%. Media juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 71,15%.

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Wijayanti & Relmasira (2019) berjudul “Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media PowerPoint dapat meningkatkan ketertarikan siswa pada mata pelajaran IPA, seperti yang ditunjukkan oleh validasi ahli materi sebesar 75,5% dan

validasi ahli media sebesar 45,25%, yang masing-masing berada dalam kategori tinggi.

Adapun relevansinya sama-sama menggunakan powerpoint. Meskipun sudah banyak penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan powerpoint, namun pada penelitian ini peneliti mengajukan sebuah kebaruan, yaitu media powerpoint berbasis model animasi 3D. Dengan menggunakan media berbasis animasi 3D dapat membantu pemahaman materi yang sulit dipahami dengan penjelasan saja atau butuh imajinasi atau gambaran nyata seperti materi yang bersifat abstrak.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ditemukan adanya permasalahan, beberapa masalah tersebut sebagai berikut:

1. Pemanfaatan bahan ajar yang kurang variatif, hanya bersumber dari buku dan lingkungan sekitar.
2. Dalam proses pembelajaran media yang digunakan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran masih kurang dan belum memenuhi kebutuhan siswa.
3. Penggunaan metode konvensional seperti ceramah membuat keterlibatan siswa berkurang dan memunculkan rasa jenuh serta tidak menarik perhatian siswa.
4. Hasil belajar siswa perlu ditingkatkan terutama pembelajaran materi Tata Surya.

C. Batasan masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini fokus pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan media *powerpoint* berbasis model animasi 3D menjadi media pembelajaran dengan teknologi pada materi Tata Surya siswa kelas VI pada SDN I Ngadiboyo.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *powerpoint* berbasis model animasi 3D pada materi Tata Surya kelas VI?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis model animasi 3D pada materi Tata Surya kelas VI?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbasis model animasi 3D pada materi Tata Surya kelas VI?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan yang ingin dicapai peneliti sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media *powerpoint* berbasis model animasi 3D pada materi Tata Surya.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media *powerpoint* berbasis model animasi 3D dalam kegiatan proses pembelajaran.
3. Untuk mengetahui keefektifan media *powerpoint* berbasis model animasi 3D dalam meningkatkan pemahaman belajar kelas VI siswa SD.

F. Sistematika penulisan

- a. Bab I ini menggambarkan tentang latar belakang dari permasalahan, mengidentifikasi fenomena yang terjadi, rumusan masalah, dan tujuan pengembangan serta sistematika dari Bab 1 sampai Bab 3.
- b. Bab II ini terpapar secara rinci teori, konsep, prinsip, atau landasan yang digunakan untuk mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi terkait pengembangan produk yang diharapkan.
- c. Bab III ini merupakan kunci dari penelitian yang berisikan model/desain pengembangan, subyek, waktu dan lokasi penelitian, metode yang digunakan, data yang dikumpulkan, dan penggunaan teknik dengan analisis.
- d. Bab IV ini berisikan pembahasan dari hasil penelitian yang telah dilakukan yang disesuaikan dengan menggunakan langkah yang ada pada bab sebelumnya.
- e. Bab V adalah kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan dan juga terdapat saran dari beberapa pihak guna perbaikan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianto, E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik-Jurnal Teknologi ...*, 17(2), 107–117. <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>
- Cahaya, T. (2021). *Mengenal Tata Surya* (Triyani (ed.)). PT PERCA.
- Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Daryanto. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN* (2nd ed., pp. 69–70). Penerbit Gaya Media.
- Deria, M. D., & Wardani, D. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan (JPP)*, 1(2), 148–156. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.12283>
- Ilman Abi, M., & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk N 1 Jabon. *Jurnal IT-EDI*, 7(1), 84–91. <https://apjii.or.id/>
- Irfan, Muhiddin, & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16–27. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21765>
- Khamin. (2019). *Menjelajah Tata Surya* (1st ed.). CV Graha Printama Selaras.
- Kristanto, A. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN* (1st ed.). Penerbit Bintang Sutabaya. https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku_monograf:Media_andi_k.pdf
- Kustandi, C., & Darmawan, D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (1st ed., p. 6). Kencana (Divisi Prenadamedia Group).
- Kusumastuti, A. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (1st ed.). Penerbit Deepublish.
- Lastyanggun, E. T. R. I., Nusantara, U., Guru, P., & Indonesia, R. (2022). *Lastyanggun, E. T., Wenda, D. D. N., & Kurnia, I. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Animaker Materi Alat Gerak Dan Fungsinya Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara Pgri Kediri).*2022. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jisd.v10i1.19402>
- Lingga, N. L. (2015). Pengaruh Pemberian Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar

Negeri Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat. *Universitas Esa Unggul Jakarta*.

- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.29138/tasyri.v26i1.66>
- Nasution, A. B. M. D., Suhulah, G. A., Alam, P. R. N., & Setiawan, U. (2022). *Prinsip Dan Landasan Penggunaan Media Pembelajaran Di Sekolah*. 3. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/5337/2351>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 480. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>
- Noor, M. (2010). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI* (M. Aulia (ed.); 1st ed.). PT. MULTI KREASI SATUDELAPAN.
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.); 1st ed.). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurfadillah, S., Ramadhanty, S., Ajzahro, S., Yuniar, W., Hilmiyah, Z., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 368–385. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nurlatifah, A. A. T. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MICROSOFT OFFICE POWER POINT INTERAKTIF PADA SISWA*. 1–6.
- Permanda, S., Alpusari, M., & Noviana, E. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Mata IPA Siswa Kelas IVC SD Negeri 147 Pekanbaru*. 1, 1–13.
- Prasetyo, A. F. D., & Astuti, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “ORMAS” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(3), 1198–1209. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.865>
- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model Model Desain Sitem Pembelajran*. 2016.
- Purwanto, M. N. (2001). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Remaja Rosda karya.
- Rasyid, I. & R. (2018). *MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN*. 7. <https://doi.org/https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Sakti, I. (2013). Pengaruh media animasi fisika dalam model pembelajaran langsung (direct instruction) terhadap minat belajar dan pemahaman konsep fisika siswa di SMA Negeri Kota Bengkulu. *Prosiding Semirata 2013*.

- Salsabila, U. H., Ramadhan, P. L., & Naufal, H. (2022). Manfaat Teknologi Dalam Agama Islam. *Ta'lim : Studi Pendidikan Islam*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/talim.v5i1.2775>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN & PEGEMBANGAN (research and development)* (S. Y. Suryandari (ed.); 4th ed.). ALFABETA.
- Ulfa, L., Friansyah, D., & Hajani, T. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Peredaran Darah Kelas V SDN Rejosari. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(2), 106–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.3126>
- Utami, D. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/3212/2692>
- Utari, S., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Pada Subtema Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 2810–2815. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1679%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1679/1468>
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. II. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>
- Wijayanti, W., & Christian Relmasira, S. (2019). Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>