

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *POWTOON* PADA MATA
PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS HIDUP PADA HEWAN SISWA
KELAS IV SDN KRATON**

SKRIPSI

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



Oleh :

AHMAD VERI ARDIANTO

NPM : 2014060017

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

UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

AHMAD VERI ARDIANTO

NPM: 2014060017

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *POWTOON* PADA MATA
PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS HIDUP PADA HEWAN SISWA
KELAS IV SDN KRATON**

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

Tanggal: 25 Juni 2024

Dosen Pembimbing I



BAGUS AMIRUL MUKMIN. M.Pd
NIDN. 070059001

Dosen Pembimbing II



KHARISMA EKA PUTRI. S.Pd., M.Pd
NIDN. 0719109101

Skripsi oleh :

AHMAD VERI ARDIANTO

NPM: 2014060017

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *POWTOON* PADA MATA
PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS HIDUP PADA HEWAN SISWA
KELAS IV SDN KRATON**

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 22 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : BAGUS AMIRUL MUKMIN, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. MUMUN NURMILAWATI, M.Pd.
3. Penguji II : KHARISMA EKA PUTRI, S.Pd. M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIP. 19690824 1994 03 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ahmad Veri Ardianto
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri/ 06 November 2001
NPM : 2014060017
Fak/Jur./Prodi. : 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, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



AHMAD VERIARDIANTO
NPM. 2014060017

MOTTO

“Jika kamu berbuat baik kepada orang lain (berarti)

Kamu berbuat baik pada dirimu sendiri...”

-QS. Al-Isra' : 7-

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka

apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), tetapkan

bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

-QS. Al-Insyirah : 6-7-

“Orang lain gak akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang ingin tahu

hanya bagian *success storiesnya* aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri

meskipun gak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita

di masa depan akan sangat bangga dengan

apa yang kita perjuangkan hari ini.”

“Jadi tetap semangat berjuang ya.”

PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan Alhamdulillahirobbil'alamin dengan mengucap syukur atas Rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terimakasih skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Pertama untuk diri saya sendiri, terimakasih karena telah berjuang dan bertahan sampai saat ini sampai mampu berada dititik saat ini.
2. Kedua orang tuaku dan seluruh keluargaku yang senantiasa memberikan do'a, semangat, materi dan motivasi untukku dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk bapak ibu dosen pembimbing saya yang senantiasa membimbing dengan sabar, memberikan ilmu, serta memberikan kritik dan saran yang membangun saya agar lebih maju.
4. Untuk seluruh dosen PGSD yang telah mengajar dan memberikan ilmu kepada saya.
5. Untuk istri saya yang telah kebersamai dan memberikan semangat, serta do'a dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Untuk sahabat-sahabatku kelas A PGSD khususnya Hady, Bayu, Frasko, Dharma, Riska, Nabila, Feny, Elok, Indri, Andara dan Umbar, yang tidak menghilang ketika saya dalam kesulitan dan terimakasih atas dukungan, semangat, serta selalu ada dalam suka maupun duka.
7. Untuk teman satu angkatan PGSD yang selalu bertukar informasi agar perkuliahan berjalan lancar.

Abstrak

Ahmad Veri Ardianto : Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA materi Siklus Hidup pada Hewan siswa kelas IV SDN Kraton, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: Pengembangan, Media, *Powtoon*.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang memerlukan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA, siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi Siklus Hidup pada Hewan dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan video animasi *powtoon* tentang materi Siklus Hidup pada Hewan. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan, dalam penelitian ini model yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif untuk data observasi dan wawancara sedangkan untuk menghitung skor hasil dari validasi, kepraktisan dan keefektifan yang berupa angka menggunakan analisis statistika.

Hasil validasi media mendapatkan skor presentase sebesar 89% dengan katagori sangat valid digunakan dan validasi materi mendapatkan skor presentase sebesar 100% dengan katagori sangat valid digunakan. Hasil kepraktisan respon guru mendapatkan skor presentase sebesar 94% dengan katagori sangat praktis digunakan dan kepraktisan respon siswa mendapatkan skor presentase sebesar 93% dengan katagori sangat praktis digunakan. Hasil keefektifan media mendapatkan nilai diatas KKM rata-rata siswa memperoleh nilai sebesar 85 dan ketuntasan belajar klasikal siswa mendapatkan presentase sebesar 93% sehingga dikatakan berhasil dan efektif digunakan.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media animasi *powtoon* dinyatakan layak digunakan sebagai media pada mata pelajaran IPA materi Siklus Hidup pada Hewan dan berhasil menarik minat belajar siswa, serta meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA materi Siklus Hidup pada Hewan siswa kelas IV SDN Kraton**” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan saran dan kritik sampai terselesainya skripsi ini.
5. Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu meluangkan waktu dan pemikiran selama bimbingan.
6. Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku validator ahli media.
7. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku validator ahli materi.
8. Ibu Towiyah, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Kraton Kabupaten Kediri.
9. Ibu Anisa Dwi E. S.Pd. selaku guru wali kelas IV SDN Kraton.
10. Siswa-siswi kelas IV SDN Kraton Kabupaten Kediri.
11. Kedua orang tua yang senantiasa mendo'akan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Seluruh teman-teman yang senantiasa mendukung dan memberi masukan dalam proses pengerjakan skripsi ini hingga selesai tepat waktu.
13. Serta saya ucapkan terimakasih juga kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga Skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 15 Juli 2024



AHMAD VERI ARDIANTO
NPM. 2014060017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Peneliti	
1. Tujuan Peneliti	8
2. Manfaat Peneliti	8
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Karakteristik Media Pembelajaran	12
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	13
4. Fungsi Media Pembelajaran.....	15
5. Manfaat Media Pembelajaran	17
6. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18

B. Media Video Pembelajaran	
1. Pengertian Media Video Pembelajaran	22
2. Multimedia <i>Powtoon</i>	23
3. Kelebihan Penggunaan Media Video Animasi.....	24
4. Kekurangan Penggunaan Media Video Animasi.....	25
C. Materi Siklus Hidup pada Hewan	
1. Siklus Hidup Hewan Tanpa Mengalami Metamorfosis	25
2. Siklus Hidup Hewan Mengalami Metamorfosis	27
D. Teori Relevan	32
E. Kerangka Berfikir.....	35

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	36
B. Prosedur Pengembangan	37
C. Latar dan Subjek Penelitian.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data	43
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
1. Angket Validasi Materi.....	46
2. Angket Validasi Media	48
3. Angket Kepraktisan Respon Guru	50
4. Angket Kepraktisan Respon Siswa	51
5. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siswa.....	52
F. Teknik Analisis Data	52

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan	
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	57
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	58
3. Desain Awal Media	59
B. Hasil Validasi Media	
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	62
a. Hasil Validasi Materi	62
b. Hasil Validasi Media	64

2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi	66
3.	Desain Akhir Media	67
C.	Hasil Kepraktisan Media	
1.	Deskripsi Hasil Kepraktisan.....	74
a.	Hasil Kepraktisan Respon Guru.....	74
b.	Hasil Kepraktisan Respon Siswa	76
2.	Interpretasi Hasil Kepraktisan.....	77
D.	Hasil Keefektifan Media	
1.	Deskripsi Hasil Keefektifan	78
2.	Interpretasi Hasil Keefektifan	80
E.	Pembahasan Hasil Penelitian	
1.	Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan	80
a.	Kevalidan Media Video Animasi <i>Powtoon</i>	80
b.	Kepraktisan Media Video Animasi <i>Powtoon</i>	82
c.	Keefektifan Media Video Animasi <i>Powtoon</i>	84
2.	Spesifikasi Media Video Animasi <i>Powtoon</i>	85
3.	Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Video Animasi <i>Powtoon</i>	86
4.	Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Video Animasi <i>Powtoon</i>	87
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		
A.	SIMPULAN	88
B.	IMPLIKASI	89
C.	SARAN	90
DAFTAR PUSTAKA.....		91
LAMPIRAN-LAMPIRAN		95

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Desain video animasi <i>powtoon</i>	39
3.2 Instrumen Pengumpulan Data	45
3.3 Angket Ahli Materi	46
3.4 Angket Ahli Media.....	48
3.5 Angket Kepraktisan Respon Guru	50
3.6 Angket Kepraktisan Respon Siswa	51
3.7 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siswa	52
3.8 Kriteria Validitas	54
3.9 Kriteria Kepraktisan Respon Guru dan Siswa	55
4.1 Desain Awal Video Animasi Powtoon	59
4.2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	62
4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	64
4.4 Hasil Angket Kepraktisan Respon Guru	75
4.5 Hasil Angket Kepraktisan Respon Siswa.....	76
4.6 Nilai Hasil Evaluasi Uji Coba Kelompok.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1	Siklus Hidup Ayam	23
2.2	Siklus Hidup Kucing	26
2.3	Siklus Hidup Kecoa	28
2.4	Siklus Hidup Belalang	29
2.5	Siklus Hidup Kupu-kupu	30
2.6	Siklus Hidup Nyamuk	32
2.7	Kerangka Berfikir	35
3.1	Tahap Model ADDIE	37
4.1	Saran Perbaikan dari Validator Media	66
4.2	Rekapitulasi Presentase Kevalidan	66
4.3	Cover Video	67
4.4	Judul Materi	68
4.5	Menu Utama Video	68
4.6	Profil Pengembang Video	69
4.7	Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran	69
4.8	Tujuan Pembelajaran	70
4.9	Apersepsi	70
4.10	Materi Yang Dipelajari	71
4.11	Penjelasan Siklus Hidup Hewan	71
4.12	Jenis Siklus Hidup Hewan	72
4.13	Penjelasan Metamorfosis	72
4.14	Metamorfosis Sempurna dan Tidak Sempurna	73
4.15	Penjelasan Soal Evaluasi	73
4.16	Penutup Video	74
4.17	Rekapitulasi Presentase Kepraktisan	77
4.18	Rekapitulasi Presentase Ketuntasan	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Pengajuan Judul	96
2. Berita Acara Kemajuan Pembimbingan	98
3. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	99
4. Lembar Hasil Uji Plagiasi	100
5. Surat Permohonan Validasi Ahli Media	101
6. Lembar Hasil Validasi Media.....	102
7. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	105
8. Lembar Hasil Validasi Materi	106
9. Lembar Perangkat Pembelajaran	109
10. Lembar Hasil Kepraktisan Respon Guru	136
11. Lembar Hasil Kepraktisan Respon Siswa	139
12. Lembar Hasil LKPD	141
13. Lembar Hasil Evaluasi Siswa	143
14. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	146
15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	147
16. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk.....	148
17. Lembar Hasil Angket Kebutuhan Siswa	150
18. Lembar Hasil Wawancara Observasi	152
19. Dokumentasi Kegiatan Observasi	153
20. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	154
21. Lembar Revisi Ketua Penguji	156
22. Lembar Revisi Penguji I	157
23. Lembar Revisi Penguji II	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek utama dalam pengembangan diri manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Di era yang semakin modern ini, dengan berkembangnya berbagai fasilitas yang memudahkan untuk mengakses pendidikan, maka perlu adanya penyesuaian pada tuntutan perkembangan zaman yang sangat pesat ini. Pendidikan modern merupakan cara-cara belajar yang sesuai dengan tuntutan zaman, yang dilakukan untuk dapat mempersiapkan peserta dalam mengikuti arus perkembangan zaman.

Kegiatan pembelajaran di era modern seperti saat ini tidak hanya mengajarkan siswa untuk mampu memahami berbagai bidang ilmu pengetahuan, tetapi juga mengajarkan siswa untuk mampu berpikir secara kritis, sistematis, dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang ada (Pratiwi et al., 2019). Untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya guru dapat melaksanakan proses pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung. Pembelajaran melalui pengalaman langsung dapat dituangkan melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan ilmu yang berupaya menjelaskan mengenai alam dan lingkungan sekitar secara sistematis. Selain itu mata pelajaran IPA juga dapat diartikan sebagai hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang

diperoleh dari pengalaman dari serangkaian proses ilmiah (Asyhari & Silvia, 2016). Dalam pembelajaran IPA kegiatan pembelajaran tidak hanya ditekankan pada hapalan belaka, tetapi juga ditekankan terhadap proses pembelajaran secara langsung dengan mengobservasi dan mengamati lingkungan guna dapat merekonstruksi pengetahuan secara mandiri (Masturah et al., 2018). Materi yang disajikan dalam pembelajaran IPA cenderung berkaitan dengan lingkungan sekitar, sehingga memberikan kemudahan pada siswa untuk belajar secara langsung (Veronica et al., 2018). Pentingnya pembelajaran IPA di sekolah dasar menuntut guru untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) di Sekolah Dasar bertujuan untuk menanamkan konsep-konsep dasar pembelajaran IPA guna memecahkan masalah nantinya. Pembelajaran IPA harus dilaksanakan melalui inkuiri ilmiah serta kemampuan berkomunikasi sebagai aspek yang penting dari kecakapan hidup. Mengajar pembelajaran IPA untuk siswa Sekolah Dasar berbeda dengan mengajarkan kepada siswa SMP, SMA, siswa Sekolah Dasar memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri. Guru dituntut untuk kreatif didalam mengajar, misalkan didalam memberikan materi harus memiliki strategi pembelajaran yang inovatif agar siswa tidak bosan dengan materi yang diajarkan. Diantara strategi yang meningkatkan minat dan rasa ingin tau siswa Sekolah Dasar adalah menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan media sangat penting bagi pendidik untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung karena dapat meningkatkan daya tarik peserta didik

dalam belajar sehingga tingkat pemahaman materi peserta didik dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik (Agustien & Umamah, 2018). Tidak semua media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, untuk itu seorang guru harus bisa memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Kompetensi pedagogik dan didaktik seorang guru mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Semakin banyak panca indera yang digunakan peserta didik ketika belajar, maka materi akan lebih dipahami oleh peserta didik (Hidayati et al., 2019).

Penggunaan 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 dasar peserta didik masih berpikir pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu media Digital. Media yang dapat peserta didik rasakan baik berupa variasi gambar, warna, bentuk secara bersamaan yaitu berupa video. Media ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN Kraton diketahui bahwa siswa kelas IV berjumlah 26 siswa. Dari angket yang diberikan kepada siswa terdapat 73% siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami

penjelasan guru saat pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil analisis masalah dan kebutuhan siswa menunjukkan bahwa 81% siswa membutuhkan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media video pembelajaran, 81% siswa menyukai pembelajaran yang berbasis animasi, 62% siswa tidak menyukai media yang terdapat audionya, 93% siswa menyukai media yang terdapat gambar, warna dan ukuran huruf yang bervariasi, 62% siswa menyukai media dengan jenis *font* yang bervariasi, 88% siswa tidak menyukai media dengan durasi video yang lama, 54% siswa menyukai media yang terdapat teks bacaanya, serta 73% siswa merasa kesulitan dengan penjelasan guru saat menjelaskan materi Siklus hidup makhluk hidup.

Berdasarkan hasil observasi media pembelajaran yang di gunakan saat proses pembelajaran berlangsung di SDN Kraton menggunakan media pembelajaran berupa video belajar dari *YouTube*, PPT, dan gambar-gambar. Dengan demikian penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran yang diambil dari *YouTube*, dengan cara membuat video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Pada penggunaanya peserta didik akan disugahi suatu video animasi pembelajaran yang memiliki konten berupa perpaduan antara animasi dan materi pembelajaran. Video animasi pembelajaran yang dimaksud adalah video animasi yang menggunakan aplikasi *powtoon* untuk membuat video animasinya. Karena dengan cara membuat video animasi sendiri kita bisa menyesuaikan materi di dalamnya sesuai dengan capaian pembelajaran sedangkan, jika kita langsung mengambil video yang ada di *YouTube* tidak sesuai dengan capaian pembelajaran

yang di butuhkan. Media video animasi dapat menunjang suatu kegiatan pembelajaran di SDN Kraton Mojo. Hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, komputer atau laptop yang memberikan kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan media video animasi pembelajaran ini.

Video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, serta cocok untuk digunakan di sekolah dasar. Aplikasi *Powtoon* merupakan penyedia pembuatan content creator video animasi yang bersifat online yang terdapat di internet dan fungsinya sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran.

Ketika siswa dan guru menggunakan media untuk membantu pembelajaran, ada beberapa kelebihan yang terjadi. Beberapa kelebihan menggunakan media pembelajaran video animasi *powtoon* adalah membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami, menjadikan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik, serta materi pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran.

Dengan demikian peneliti perlu membuat suatu produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi *powtoon*, peneliti memilih menggunakan media video animasi *powtoon* karena perlu adanya suatu media baru yang digunakan untuk menarik simpati peserta didik dalam proses belajar dan mengajar terutama pada materi Siklus Hidup Hewan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan siswa membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa kelas IV di SDN Kraton yaitu media pembelajaran berupa video animasi. Video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu video animasi yang berbasis animasi, bergambar, bervariasi jenis fontnya, warnanya dan ukuran hurufnya, serta berdurasi tidak terlalu lama. Video animasi ini mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang menggunakan video belajar dari *YouTube*. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN Kraton dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup Pada Hewan Siswa Kelas IV SDN Kraton”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Diperlukan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Siklus Hidup pada Hewan.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk membatasi agar peneliti terfokus dalam menyelesaikan masalah yang terdapat dalam peneliti. Batasan masalah yang terdapat dalam peneliti ini adalah sebagai berikut.

1. Peneliti menjadi pengembang media video animasi *powtoon*.
2. Media yang dihasilkan layak (Desain menarik, Valid, Praktis dan Efektif).
3. Media ini terbatas hanya untuk materi Siklus Hidup pada Hewan.
4. Media ini dibuat menggunakan program *online* di website *Powtoon*.
5. Materi yang terdapat di dalam video animasi untuk kegiatan pembelajaran di kelas IV Semester 2.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* materi Siklus Hidup pada Hewan mata pada pelajaran IPA kelas IV SDN Kraton?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* materi Siklus Hidup pada Hewan pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Kraton?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* materi Siklus Hidup pada Hewan pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Kraton?

E. Tujuan dan Manfaat Peneliti

1. Tujuan Peneliti

- a. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* materi Siklus Hidup pada Hewan pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Kraton.
- b. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* materi Siklus Hidup pada Hewan pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Kraton.
- c. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* materi Siklus Hidup pada Hewan pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Kraton.

2. Manfaat Peneliti

- a. Bagi Peserta didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan pendidik menggunakan media pembelajaran video animasi *powtoon* dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

- b. Bagi Pendidik

Penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* pada mata pelajaran IPA dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan

menyenangkan, serta memotivasi guru agar lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran video animasi *powtoon* dapat dijadikan untuk mengoptimalkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dan dapat dijadikan referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis video animasi.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti dapat mengetahui desain pengembangan, validitas, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran video animasi *powtoon* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat diterima oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., & Umamah, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation Video of Pekauman Website as Instructional Media With Addie Model in.* 19–23.
- Akbar, Sadun. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Apriliani, M. A., Maksun, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129-145.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA BULETIN DALAM BENTUK BUKU SAKU UNTUK PEMBELAJARAN IPA TERPADU PENDAHULUAN Sesuai dengan amanat Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), bahwa model pembelajaran terpadu merupakan salah satu model implementasi ku.* 05(April), 1–13.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*,
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon pada materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIMP)*, 3(2), 44-51.

- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI. Penulis, Noor Indrastuti. (2018: 4-15)
- Juniarti, R., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 7(1), 42-53.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kartini, Sepdyana dan I Nyoman Tri AP. *Respon Siwa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. 4(1). 12-19. Diakses 13 Juni 2022. dari Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia.
- Kurniawan, A. D. (2013). Metode inkuiri terbimbing dalam pembuatan media pembelajaran biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1).
- Kusumawati, P. R. D., & Aprilliantika, A. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Gaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 853-858.
- MA'ARIF, M. R., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA “TEMAN BELAJAR” MATERI METAMORFOSIS BERBASIS MACROMEDIA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 381-388.
- Margono. (2007 : 158). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Masturah, E. D., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SEKOLAH DASAR Setiap warga negara Indonesia*. 6, 212–221.
- Materi, J., Jmpf, F., Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). *Pembelajaran IPA Abad 21 dengan Literasi Sains Siswa*. 9, 34–42.
- Mohammad Ali & Muhammad Asrori, (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014).
- Musfiqon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.
- Naz, A. A. (n.d.). *Use of Media for Effective Instruction its Importance : Some Consideration*. 18, 35–40.

- Novera, R. D., Sukasno, S., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161-7173.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran*. Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan vol. 15, No. 2, Juli 2018, hal :277 p-ISSN : 0216-3241 ; e-issn : 2541-0652.
- Philippi, B. S. (2016). Erklärvideos selbst erstellen. Powtoon. (2016). How to make an animated explainer video.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi implementasi model ADDIE*. Kencana.
- Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan media video Powtoon pada pembelajaran tematik terpadu berbasis model problem based learning (PBL) di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1-8.
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1-11.
- Ramli, M. (2012). Media dan teknologi pembelajaran.
- Sadirman dkk., (2011 : 6), S. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Terhadap Kejujuran dan Kerja Keras serta Hasil Belajar Kimia Asam-Basa dengan Pembelajaran yang Dikombinasikan dengan Praktikum.
- Saefurrohman, A., Farhurrohman, O., & Azzahra, R. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, 1(4), 696-704.
- Sari, N., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. L. (2023). KEVALIDAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS 5 SDN SATAK 2. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5249-5258.
- Scale, T. M. (2013). *LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)*. 2(2), 127–133.
- Srinurat, Mualdin, Edi Syahputra, W. Rajagukguk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematik Siswa SMP*. Jurnal Tabularasa PPS UNIMED, (online) Vol.12, hal 154-170.

- Studi, P., & Tekenologi, P. (2017). *PENERAPAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN Arif Yudianto*. 234–237.
- Sudarma, I Komang. dkk. 2015. *Desain Pesan: Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjan, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung : Sinar Baru
- Sugihartini, 2018. *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol. 15, No. 2, Juli, Hal :277 P-ISSN : 0216-3241 ; E-ISSN : 2541-0652.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta. (2011 : 142)
- Sugiyono. (2016 : 200). *Research Methods Quantitative, Qualitative, and R&D*. In Bandung: Alfabeta.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis–jenis media dalam pembelajaran. Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Syafi’I, Ahmad Fajar (2022). *Pengembangan E-Learning Berbantu Linktree Materi Hubungan Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas VI Mi Sabilillah Tanjung Kabupaten Nganjuk*.
- Triana, V. (2017). *Keefektifan Media Lagu Pembelajaran terhadap Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Tembok Luwung 01 Adiwerna Kabupaten Tegal. Universitas Negeri Semarang*.
- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK PADA PEMBELAJARAN IPA*. 2, 258–266.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). *Problematika pemanfaatan media pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107-112.
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58-69.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). *Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269-279.
- Yamasari, Yuni. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X – ITS, Surabaya 4 Agustus 2010 ISBN No. 979-545-0270-1